

Figures et pratiques vidéoludiques de la vocalité : de l'incorporation au détournement artistique

Charles Meyer

▶ **To cite this version:**

Charles Meyer. Figures et pratiques vidéoludiques de la vocalité : de l'incorporation au détournement artistique. Art et histoire de l'art. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2022. Français. NNT : 2022PA01H304 . tel-04065225

HAL Id: tel-04065225

https://theses.hal.science/tel-04065225

Submitted on 11 Apr 2023

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.

UNIVERSITE PARIS I PANTHÉON SORBONNE
UFR04 – École des arts de la Sorbonne
Laboratoire de rattachement : Institut ACTE

THÈSE
Pour l'obtention du titre de Docteur en Arts et Sciences de l'Art,
mention Arts Plastiques
Présentée et soutenue publiquement
le 07 JUILLET 2022 par

Charles MEYER

Figures et pratiques vidéoludiques de la vocalité : de l'incorporation au détournement artistique.

Volume I

Sous la direction de M. Bernard GUELTON
Professeur, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne

Membres du Jury
M. Alexis Blanchet
Maître de Conférences, Université Sorbonne-Nouvelle Paris 3

Mme Maude Bonenfant
Professeure, Université du Québec à Montréal

M. Michel Lavigne
Maître de Conférences HDR, Université de Toulouse

M. Sandrine Morsillo
Professeure, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne

UNIVERSITÉ PARIS 1
PANTHÉON SORBONNE

UNIVERSITE PARIS I PANTHÉON SORBONNE
UFR04 – École des arts de la Sorbonne
Laboratoire de rattachement : Institut ACTE

THÈSE
Pour l'obtention du titre de Docteur en Arts et Sciences de l'Art,
mention Arts Plastiques
Présentée et soutenue publiquement
le 07 JUILLET 2022 par

Charles MEYER

Figures et pratiques vidéoludiques de la vocalité : de l'incorporation au détournement artistique.

Volume I

Sous la direction de M. Bernard GUELTON
Professeur, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne

Membres du Jury
M. Alexis Blanchet
Maître de Conférences, Université Sorbonne-Nouvelle Paris 3

Mme Maude Bonenfant
Professeure, Université du Québec à Montréal

M. Michel Lavigne
Maître de Conférences HDR, Université de Toulouse

M. Sandrine Morsillo
Professeure, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne

Résumé

Cette thèse propose d'examiner la dimension vocale des pratiques vidéoludiques par l'articulation d'un travail de recherche-création avec des analyses de textes et d'œuvres composant un corpus aussi bien théorique que plastique. À l'écoute des vocalités vidéoludiques, cette thèse formule trois propositions théoriques liées respectivement à des problématiques de *game design*, à des enjeux méthodologiques et, enfin, aux pratiques artistiques du jeu vidéo : 1) Parce qu'elles entretiennent des processus de fusion de l'espace du jeu avec celui de la personne qui joue, les vocalités constituent un puissant vecteur immersif. 2) Du fait du rôle métacommunicationnel des interfaces sonores vidéoludiques, l'étude du jeu vidéo à partir de la vocalité permet d'identifier de nouvelles dynamiques de remédiation de formes littéraires et radiophoniques par les dispositifs vidéoludiques. 3) Les vocalités sont des matières sonores propices à des opérations artistiques de réappropriation et de détournement artistique de jeux vidéo. Plus particulièrement, cette thèse démontre le potentiel tactique et expressif des vocalités pour reconfigurer des situations de jeu et transformer leurs enjeux communicationnels.

Le développement de ces trois propositions théoriques donne lieu à l'élaboration de deux outils conceptuels : les figures vocales, qui constituent un outil d'analyse d'œuvre par la vocalité ; une métaphore oscillatoire des expérience vidéoludique qui se situe dans la continuité de travaux précédents.

Ces outils sont conçus puis appliqués dans le cadre d'analyses d'œuvres vidéoludiques, aussi bien jouables que non-jouables. Parmi ces différentes études de cas, quatre portent sur la démarche de recherche-création qui est indissociable de cette thèse : 1) Un cycle de performances quotidiennes en ligne, 2) un jeu narratif porté par une vocalité démiurgique, 3) Une composition sonore générative réalisée à partir de données de parties, 4) Un machinima sonore alterbiographique. Ces différentes analyses, à l'aide de figures vocales, permettent de montrer que les opérations artistiques de détournement de jeu vidéo par la vocalité provoquent des régimes oscillatoires critiques par l'introduction de résonances ou d'amortissements dans l'expérience de jeu.

Summary

The main goal of this dissertation is to contribute to the study of vocal sounds in the context of video games through the combination of both a research-creation process and the analysis of a body of theoretical texts, works of art and video games. Through a careful process of listening to video game vocalities, this dissertation aims at developing three theoretical assertions, with regards, respectively, to game design, to research methods and to artistics means of engaging with video games: 1) Because they sustain the fusion of the gamespace with the player's space, vocalities are a powerful immersive vector, 2) Thanks to the metacommunicational aspect of video game sound interfaces, analyzing games through the lens of vocality allows for the identification of new remediation dynamics. Video game vocalities are not only remediations of movie vocalities, but also remediation of radio or litterary vocal practices, 3) Thanks to their plasticity and to their ability to suggest or even produce audible bodies, vocalities are sound objects that can be a used as an artistic medium in the context of artistic operations of reappropriation and *détournement* of video games.

These three theoretical assertions is associated with two main conceptual tools : vocal figures, which are a set of analytical tools design to study works through vocality ; a metaphor, built upon existing research, and consisting in the representation of videogame experiences as an oscillation.

These tools are conceived and applied in the context of a series of analyses of video game works, either playable or not. Among these case studies, four are concerned with a research-creation process that is the foundation of this dissertation : 1) A cycle of daily online vocal performances, 2) A narrative sound game driven by a vocal demiurge, 3) A generative sound piece composed with data collected from a gameplay session, 4) An alterbiographic sound machinima. These analyses, thanks to the use of vocal figures, allow to demonstrate how artsitic *détournement* of video games induce critical oscillatory states, through resonance and dampening.

Mots-clés

Vocalité – Immersion/Incorporation – Réflexivité – Oscillation – Métaludicité – Détournement - Recherche-Création

Keywords

Vocality – Immersion/Incorporation – Reflexivity – Oscillation – Metaludicity – *Détournement* -Research-Creation.

Figures et pratiques vidéoludiques de la vocalité :

De l'incorporation au détournement artistique.



Remerciements

Au moment de mettre un point final à ce travail de longue haleine, au-delà du plaisir de pouvoir présenter les résultats de mes recherches, c'est surtout la gratitude et la reconnaissance qui m'habitent.

Je tiens tout d'abord à remercier mon directeur de thèse, Bernard Guelton, pour ses conseils et son regard avisés et rigoureux, ainsi que pour tous les espaces de recherche et de création qu'il m'a fait découvrir, tout au long de mon doctorat. Merci pour votre confiance, et pour ce goût de la recherche que vous m'avez transmis.

Je souhaite également remercier les membres du jury, Maude Bonenfant, Michel Lavigne, Sandrine Morsillo et Alexis Blanchet, d'avoir accepté d'examiner mon travail et de participer à sa soutenance.

Ensuite, mes remerciements émus vont bien sûr à Emma, Alice et Françoise pour leur soutien et leurs amours indéfectibles et de tous les instants. Sans elles, ce travail n'aurait tout simplement pas pu voir le jour.

Merci à Alain et à Annick pour leur accueil et leur chaleur.

Je remercie également mes ami·e·s les plus proches, qui ont toujours su tendre l'oreille et apporter rires et soutien quand la montagne pouvait sembler trop haute. À Julien, Robin, Paul, Bérengère, Nicolas, Luc, Francis, Raphaël, Timothée, Julien : merci infiniment.

Aussi, je remercie ceux·celles qui ont partagé et partagent encore avec moi ce parcours doctoral : j'ai de tendres pensées pour Jordy, Esteban et Gabrielle, que je remercie également, pour le partage des joies comme des peines de la recherche, pour leur inestimable présence et pour nos recherches à venir.

Je veux aussi remercier tous mes camarades de l'OMNSH, et en particulier Marion, Noémie, Bruno et Sarah, pour leurs conseils et leur générosité sans faille.

De même, je remercie et salue les chercheur·se·s rencontré·e·s au fil de ce parcours doctoral, et je tiens à leur signifier mon estime et mon admiration : Thomas, Aurélie, Rémi, Martin, Thomas, Hélène, Laura, Fanny, pour n'en citer que quelques un·e·s…

Je renouvelle mes remerciements à Sandrine Morsillo, cette fois pour sa présence en tant que directrice de l'école doctorale APESA et pour les formations mises en place à la destination des doctorant·e·s, pour les aider à y voir plus clair dans les mondes complexes de la recherche et de l'enseignement supérieur. Merci à elle ainsi qu'à Yann Toma pour leur participation à mon comité de suivi de thèse.

Je remercie chaleureusement Gérard Pelé, qui m'a suggéré une poursuite d'étude en doctorat et qui m'a accompagné dans mon processus de candidature.

Merci également à mes compagnons de route de séminaire doctoral, qui ont su accompagner mes premiers travaux doctoraux par l'échange et le partage.

Je souhaite également remercier les collègues de Paris 3 et de Lyon 3 sans qui l'enseignement serait resté pour moi un mystère. Merci à vous pour la confiance que vous m'avez accordée et pour vos retours aussi chaleureux que constructifs.

Merci à mes étudiant·e·s, dont les questions ont pu donner du sens à mes travaux et m'ont très souvent amené à pousser mes raisonnements et à aller explorer d'autres possibles.

Enfin, merci à toutes les personnes qui contribuent, en ligne, au sens large, au partage des connaissances. En particulier, je voudrais signifier ma reconnaissance à l'égard de tou·te·s les contributeur·rice·s de wikis qui, peut-être sans le savoir, assurent un travail de documentation ô combien précieux pour les recherches sur le jeu vidéo.

Résumé étendu

Mots-clés : Vocalité, immersion/incorporation, réflexivité, oscillation, métaludicité, détournement, recherche-création.

Cette thèse propose d'examiner la dimension vocale des pratiques vidéoludiques par l'articulation d'un travail de recherche-création avec des analyses de textes et d'œuvres composant un corpus aussi bien théorique que plastique. Ce travail opère ainsi une synthèse de recherches précédentes portant sur les expériences sonores du jeu vidéo (Collins, 2008, 2013, 2016 ; Genvo, Pignier, 2011 ; Gibbons, Reale (éd.), 2020 ; Grimshaw, 2007 ; Huiberts, 2010 ; Jørgensen, 2009, 2011), puis développe un ensemble de propositions théoriques, d'outils d'analyse ainsi que des créations vidéoludiques.

À l'heure actuelle, les pratiques vocales du jeu vidéo sont de plus en plus diversifiées, grâce au développement de nouvelles écritures sonores et de pratiques performatives de *streaming*. Par ailleurs, la structuration du champ de la ludomusicologie, qui réunit les travaux académiques sur les modalités sonores des expériences vidéoludiques, favorise un riche dialogue entre *sound studies* et *game studies*. Enfin, les créations artistiques ayant le jeu vidéo pour médium connaissent une reconnaissance et un intérêt institutionnels croissants. À l'écoute des vocalités vidéoludiques, cette thèse formule trois propositions théoriques liées respectivement à des problématiques de *game design*, à des enjeux méthodologiques et, enfin, aux pratiques artistiques du jeu vidéo :

1) Parce qu'elles entretiennent des processus de fusion de l'espace du jeu avec celui de la personne qui joue, les vocalités constituent un puissant vecteur immersif. Dans la continuité de travaux précédents sur l'immersion et l'incorporation vidéoludiques (Amato, 2008, 2014 ; Caïra, 2018 ; Calleja, 2011 ; Guelton (éd.), 2014 ; McMahan, 2003 ; Therrien, 2011) cette thèse insiste sur le caractère bidirectionnel de ces phénomènes : en même temps que la personne qui joue est progressivement incorporée au jeu, celui-ci est intégré à la conscience de cette personne. Grâce à la mise en évidence de cet

entrelacement d'espaces sonores, cette thèse démontre que les expériences vidéoludiques sont caractérisées par la superposition d'au moins deux situations de communication : entre les personnages d'une part et entre jeu et joueur·se d'autre part. En tenant compte de ce rôle métacommunicationnel des interfaces sonores vidéoludiques, cette thèse défend une conception des expériences vidéoludiques sous la forme d'oscillations entre incorporation et réflexivité.

2) Du fait du rôle métacommunicationnel des interfaces sonores vidéoludiques, l'étude du jeu vidéo à partir de la vocalité permet d'identifier de nouvelles dynamiques de remédiation de formes littéraires et radiophoniques par les dispositifs vidéoludiques. Qui plus est, en raison du caractère éminemment relationnel des vocalités, les analyses vocales de jeux vidéo sont particulièrement compatibles avec des approches communicationnelles des pratiques vidéoludiques.

3) Grâce à leur plasticité et à leur capacité à suggérer voire produire des corps audibles, les vocalités sont des matières sonores propices à des opérations artistiques de réappropriation et de détournement artistique de jeux vidéo. Plus particulièrement, cette thèse démontre le potentiel tactique et expressif des vocalités pour reconfigurer des situations de jeu et transformer leurs enjeux communicationnels.

Dans le premier chapitre de cette thèse, le concept de figure vocale est présenté afin de cartographier les pratiques vocales vidéoludiques et d'identifier leur proximité avec des pratiques vocales pré-existantes. Après un parcours théorique puis une approche historico-esthétique des vocalités vidéoludiques, ce chapitre est conclu par des études de cas ainsi que par une première présentation du travail doctoral de recherche-création.

Dans le second chapitre, les concepts d'immersion et d'incorporation sont examinés. Dans le but de délimiter un cadre théorique et d'identifier des modèles bénéfiques à l'étude des vocalités vidéoludiques, les théories monolithiques de l'immersion sont critiquées au profit d'approches multi-dimensionnelles de ce

phénomène. Les oppositions frontales entre incorporation et réflexivité sont également nuancées, en vue de l'élaboration d'une conception oscillatoire des expériences vidéoludiques située dans la continuité de travaux récents (Cayatte, 2018). Dans cette conception, la relation cybernétique entre jeu et joueur ou joueuse est caractérisée par des cycles de concentration et de dispersion de l'engagement dans les différentes dimensions de l'incorporation. Les fluctuations de rythme, d'intensité et de densité de ces cycles structurent des régimes d'expérience particuliers, qui visent à mettre en phase ou, au contraire, à déphaser la personne qui joue par rapport au jeu pratiqué.

Enfin, dans le troisième et dernier chapitre de cette thèse, les figures vocales et les modèles de l'incorporation sont articulés pour établir six fonctions sonores (représentation spatiale, systémique, narrative, ambiantielle, émotionnelle et mécommunicationnelle). Celles-ci sont mises au service de l'analyse d'œuvres vidéoludiques, aussi bien jouables que non-jouables. Parmi ces différentes études de cas, quatre portent sur la démarche de recherche-création qui est indissociable de cette thèse :

1. Un cycle de performances vocales quotidiennes en ligne ;
2. Un jeu narratif porté par une vocalité démiurgique ;
3. Une composition sonore générative réalisée à partir de données de parties ;
4. Un machinima sonore alterbiographique.

Ces analyses développent les conclusions du second chapitre pour montrer que les opérations artistiques de détournement par la vocalité provoquent des régimes oscillatoires critiques par l'introduction de résonances ou d'amortissements dans l'expérience de jeu.

Extended Summary

Keywords : Vocality, immersion/incorporation, reflexivity, oscillation, metaludicity, *détournement*, research-creation.

The main goal of this dissertation is to contribute to the study of vocal sounds in the context of video games through the combination of both a research-creation process and the analysis of a body of theoretical texts, works of art and video games. This way, this dissertation intends to operate the synthesis of existing research with regards to the sonic experiences of video games (Collins, 2008, 2013, 2016 ; Genvo, Pignier, 2011 ; Gibbons, Reale (éd.), 2020 ; Grimshaw, 2007 ; Huiberts, 2010 ; Jørgensen, 2009, 2011), then further develop a set of tools, both conceptual or analytical, and works about games or created with games.

Today, vocal practices of video games to be more and more diverse, thanks to both the creation of many new sound writing processes and the rising of performative practices like streaming. In the academic world, the recent emergence of the field of ludomusicology reflects these dynamics, with its intent to create and foster a rich dialogue between sound studies and game studies. Finally, game-based art works also tend to meet a growing coverage and interesest, from the public and from cultural instituations. Through a careful process of listening to video game vocalities, this dissertation aims at developing three theoretical assertions, with regards, respectively, to game design, to research methods and to artistics means of engaging with video games :

1) Because they sustain the fusion of the gamespace with the player's space, vocalities are a powerful immersive vector. Following existing research on video game immersion and incorporation (Amato, 2008, 2014 ; Caïra, 2018 ; Calleja, 2011 ; Guelton (éd.), 2014 ; McMahan, 2003 ; Therrien, 2011), this dissertation insists on the bidirectional nature of both immersion and incorporation : while the player is progressively incorporated in the game, the game itself is integrated into the player's conscience. Through the highlighting of the interveawing of sound spaces with each other, this dissertation

demonstrates how video game experiences are defined by the superposition of at least two situations of communication : between all characters ; between game and player. Relying on this metacommunicational aspect of video game sound interfaces, this dissertations posits that video game experiences can be considered as a dynamic oscillation between incoporation and reflexivity.

2) Thanks to this metacommunicational aspect of video game sound interfaces, analyzing games through the lens of vocality allows for the identification of new remediation dynamics. Video game vocalities are not only remediations of movie vocalities, but also remediation of radio or litterary vocal practices. Furthermore, thanks to the deeply relational dimension of vocalities, sound and especially vocal analyses of video games are highly compatible with communicational approaches of video games.

3) Thanks to their plasticity and to their ability to suggest or even produce audible bodies, vocalities are sound objects that can be a used as an artistic medium in the context of artistic operations of reappropriation and *détournement* of video games. This dissertation intends to demonstrate the tactical and expressive potential of vocalities as a means of reshaping ludic situations and their communicational stakes.

The first chapter of this dissertation is focused on vocal figures. Designed as a conceptual and analytical tool composed of a set of multiple salient forms of vocal practices, vocal figures allows for the studying of video game vocalities in the continuity of pre-extisting vocal practices. After a theorertical, historical and aesthetical journey through a body of texts, games and art works, this chapter is concluded by a first study of a work created in a research-creation context.

In the second chapter, both concepts of immersion and incorporation are studied. In order to further define a theoretical frame for the study of video game vocalities, monolithic approaches to immersion are scrutinized and nuanced. This, and the questionning of frontal oppositions between immersion and reflexivity, allows for the extending of a pre-existing metaphor of video game experiences as an oscillation (Cayatte, 2018). In this extended metaphor, the cybernetic relationship

between game and player are understood as cycles of focus and dispersal of the player's involvement within the many dimensions of incorporation. In these cycles, fluctuations of rythm, intensity and density of the involvement tend to shape particular states in which the player and the game played oscillate between phasing in and phasing out.

Finally, in the third and last chapter of this dissertation, both frameworks of vocal figures and incorporation are articulated, in order to introduce an analytical tool centered around six sound functions : spatial representation, systemic, narrative, ambiantial, emotional and metacommunicational. These functions are applied to the analysis of a set of video games and works of game art. Among these case studies, four are focused on the research-creation process that is part of this doctoral thesis :

1. A cycle of daily online vocal performances ;
2. A narrative sound game driven by a vocal demiurge ;
3. A generative sound piece composed with data collected from a gameplay session ;
4. An alterbiographic sound machinima.

This series of analyses further develops the theoretical proposals of the previous chapter and demonstrates how artistic operations of video game *détournement* that rely on vocality as a medium may shape critical oscillation states through resonance and dampening.

Table des matières

Remerciements.....7

Résumé étendu.....9

Extended Summary.....12

Introduction.....21

Chapitre I : Pourquoi étudier les jeux vidéo à partir des vocalités ?.....55

I.1) Vocalité et figures vocales : cadre théorique et artistique.....57

I.1.A) Expérimentations musicales et vocalité : un point de départ 65

I.1.B) Vers les figures vocales : comment la vocalité artificielle questionne-t-elle l'ambiguïté de la voix ?.....71

I.1.B.a) Derrida et la remise en question des dichotomies Vue/Ouïe et Parole/Texte.....74

I.1.B.b) Le S'entendre-parler et l'extime : questionner l'ambiguïté de la voix 82

I.1.C) Figures et techniques vocales : le corps et l'instrument.....94

I.1.C.a) L'extime à l'épreuve de la ventriloquie.....94

I.1.C.b) Extirper l'intime : techniques vocales de performance hors de soi 102

I.1.C.c) Techniques vocales médiates et extimité : creuser l'étrangeté, exprimer l'altérité.....117

I.1.C.d) Vocalités acousmatique et artificielle, entre emprise et incarnation. 128

I.2) Le jeu vidéo parlant : une approche historique, technique et esthétique des vocalités vidéoludiques.....146

I.2.A) Définir le jeu vidéo, un jeu à part entière ?.....148

I.2.A.a) Le jeu et le jouer : définir le jeu, un jeu en soi ?.....148

I.2.A.b) Du jeu au jeu vidéo : interface, ergodicité, expériences partagées.162

I.2.B) Des arcades à nos jours : le développement des écritures sonores vidéoludiques.....179

I.2.B.a) Les sons de l'arcade : vertige et effervescence.....179

I.2.B.b) Mémoire faible : la synthèse sonore dans les écritures sonores vidéoludiques.....192

I.2.B.c) Des jeux loquaces : Les vocalités vidéoludiques et le Compact Disc 200

I.2.B.d) Les jeux tendent l'oreille : microphones intégrés et chats vocaux. 208

I.3) Les figures vocales vidéoludiques entre fonctionnalité et esthétique.....218

I.3.A) Comment les figures vocales sont-elles actualisées par le jeu vidéo ?.....220

I.3.A.a) La nécessité de guider : de l'Ordre à la voix intérieure du Daimon 220

I.3.A.b) Créer et faire vivre des écologies sonores par la vocalité.....243

I.3.A.c) Inscrire la narration vidéoludique dans le temps par la vocalité : autour de Darkest Dungeon.....285

I.3.B) Le Démiurge : une figure vocale unique pour structurer l'expérience de jeu.....302

I.3.B.a) Point de départ artistique.....302

I.3.B.b) Mise en œuvre.....307

I.3.B.c) Une vocalité unique pour faire monde.....323

Chapitre II : Pourquoi l'incorporation est-elle une métaphore adaptée à l'étude du jeu vidéo ?.....337

II.1) L'immersion et ses figures : une métaphore loin d'être exclusivement vidéoludique.....338

II.1.A) L'immersion, un concept aux acceptions initiales multiples 338

II.1.A.a) Construction d'une métaphore aquatique.....338

II.1.A.b) Une métaphore ambivalente entre action et état.....340

II.1.A.c) Un risque : considérer l'immersion comme une propriété du dispositif.....342

II.1.A.d) Dispositifs de téléprésence : présence à distance et interfaces transparentes.....345

II.1.A.e) De la téléprésence à la présence : une dissociation fondée sur les usages.....352

II.1.A.f) Présence et immersion : des controverses structurantes 355

II.1.B) Art et stratégies immersives : vers des figures de l'immersion.....372

II.1.B.a) L'immersion comme illusion : des villas romaines à la CAVE.....372

II.1.B.b) Autour des conceptions dramatique et pastorale de Michael Fried : des stratégies illusionnistes dans des espaces visuels non-hermétiques.....381

II.1.B.c) L'immersion au-delà du cadre.....387

II.1.B.d) Des rayonnements lumineux aux ondes sonores : vers des œuvres oscillatoires.....393

II.1.B.e) Fusion, tension et oscillation : une première synthèse des figures immersives.....405

II.2) Les métaphores vidéoludiques de l'immersion et de l'incorporation.....413

II.2.A) Immersion, médias ergodiques et jeux vidéo.....413

II.2.A.a) La littérature dans le cyberespace : nouveaux modes d'interaction, nouveaux modes d'immersion ?.....413

II.2.A.b) Immersions vidéoludiques : transport et absorption.....428

II.2.A.c) Le flow, expérience d'immersion optimale entre ennui et frustration ?.....437

II.2.B) L'incorporation comme métaphore plus spécifiquement vidéoludique.....449

II.2.B.a) Modéliser l'immersion sous une forme dynamique et multidimensionnelle.....449

II.2.B.b) L'incorporation : une nouvelle métaphore spécifique.....458

II.2.B.c) Limites de l'incorporation et du modèle de Calleja.....483

Chapitre III : Vers une conception oscillatoire des expériences vidéoludiques.....499

III.1) Penser la relation entre incorporation et oscillation par le sonore 501

III.1.A) Comment modéliser les expériences sonores du jeu vidéo ? 501

III.1.A.a) Approches écologiques des espace sonores vidéoludiques.....506

III.1.A.b) Transdiégéticité sonore et métacommunication.....514

III.1.A.c) Le modèle IEZA (Interface, Effect, Zone, Affect).....528

III.1.B) Figures vocales et incorporation vidéoludique : les six fonctions sonores.....541

III.1.B.a) Fonction de représentation spatiale.....546

III.1.B.b) Fonction systémique.....547

III.1.B.c) Fonction narrative.....549

III.1.B.d) Fonction ambiantielle.....550

III.1.B.e) Fonction émotionnelle.....554

III.1.B.f) Fonction métacommunicationnelle.....558

III.1.C) Application du cadre d'analyse au jeu Hellblade Senua's Sacrifice.....564

III.1.C.a) Analyse sonore de l'introduction de Hellblade.....566

III.1.C.b) De la mise en onde par les vocalités à l'oscillation.....588

III.2) Vocalités et métaludicité : l'oscillation et la résonance au service du détournement artistique.....612

III.2.A) Définir la métaludicité : du méta-jeu au méta-jouer.....612

III.2.A.a) Une première approche : les jeux à propos du jeu.....612

III.2.A.b) Étendre la métaludicité au jouer : jouer critique et mutation ludique.....620

III.2.A.c) Extime de soi : des performances vocales pour faire résonner le geste ludique.....639

III.2.B) Jeu et art en oscillation : le cas des détournements artistiques de jeu vidéo.....659

III.2.B.a) Un art métaludique du détournement : le cas des interventions dans les espaces des jeux de tir.....673

III.2.B.b) Sound To Text To Sound : réappropriation d'un jeu par le bruit 687

III.2.B.c) The Speechless Pawn : un machinima sonore alterbiographique 703

Conclusion.....732

Références.....754

Bibliographie.....754

Ouvrages.....754

Chapitres d'ouvrage.....758

Articles publiés dans des revues à comité de lecture.....760

Communications dans le cadre de colloques et de journées d'étude 766

Thèses.....767

Romans et recueils de nouvelles ou de poèmes.....768

Sitographie.....768

Catalogues d'exposition.....770

Œuvres.....771

Œuvres de recherche-création.....772

Filmographie.....774

Ludographie.....775

Glossaire.....778

Index.....791

Index des illustrations.....802

Annexes.....807

Ensemble des figures vocales.....808

Figures vocales fondamentales.....808

Figures vocales de médiation.....810

Figures vocales de médiatisation.....811

Figures vocales vidéoludiques.....812

Extime de soi : Carnet de bord.....814

The Speechless Pawn : Texte prononcé par la vocalité.....821

Description synthétique des jeux vidéo étudiés.....825

Principaux jeux vidéo analysés.....825

Autres jeux vidéo cités.....830

Introduction



Illustration 1: Une bande-annonce projetée sur un parking vide.

Sur un vaste parking vide, un écran de cinéma en plein air s'allume devant un public de connaisseur·se·s impatient·e·s qui trépignent et discutent en attendant le début de la projection. Les images s'animent, non sans difficulté, et les ceintures de haut-parleurs autour de l'écran laissent entendre successivement deux voix familières du public : « -Bonsoir, moi c'est Antoine ! -Et moi c'est Daniel, on est les cousins Croute ! »

Une bande-annonce défile alors, mais elle est entrecoupée de saccades qui perturbent la projection. Une partie de l'assistance s'étonne de ces secousses, qui ne sont étonnamment pas perçues par tou·te·s les membres du public. Bientôt, une seconde projection de la bande-annonce est réclamée. Comme le suggère, de sa voix fluette, le jeune Antoine Croute, au premier rang de la foule : « On peut peut-être relancer, ouais… Parce que c'est vrai que, par exemple, y'a des informations peut-être importantes qu'ils ont pas vues pour cette bande-annonce… Je sais pas… »

La bande-annonce est à nouveau projetée, et le message devient plus clair : le 12 mai 2022 aura lieu une projection cinématographique de l'ultime épisode de la série audiovisuelle *Les Croute*, au MK2 Bibliothèque, à Paris.

Le fait de mettre en place une scène en plein air, sur un parking anonyme privatisé pour l'occasion, dans le but de diffuser une bande-annonce et de promouvoir une séance de cinéma, peut sembler incongru. Dans son ensemble, cette situation et en particulier cette projection saccadée seulement pour une partie du public sont singulières. Cette étrangeté peut toutefois être expliquée par le contexte de cette projection, en commençant par le lieu dans lequel elle s'est déroulée et par l'identité des personnes qui y ont assisté. D'abord, cette scène a pris place dans un espace-temps particulier, puisqu'elle a eu lieu dans le monde de *Grand Theft Auto Online (GTA Online)*,[1] tout en étant retransmise en direct sur la plateforme Twitch le 13 avril 2022, aux alentours de 22h30, heure de Paris. Ensuite, les membres du public n'étaient pas des humains en chair et en os, mais des êtres de pixels, contrôlés par autant de joueur·se·s qui incarnaient leurs personnages respectifs, en accord avec des règles pré-établies ainsi que grâce à leur interface de jeu et à leur voix. Le jeune Antoine Croute ne faisait pas exception, puisque la personne qui lui prêtait sa voix, aussi bien dans la bande-annonce projetée que sur le parking, était aussi une joueuse, mais aussi une streameuse : Baghera Jones.

À partir d'une projection virtuelle

Cette scène particulière, aussi saugrenue qu'amusante, est un fragment d'une session de jeu d'un peu plus de cinq heures,[2] sur un serveur en ligne dédié aux pratiques de *roleplay*[3] dans le monde ouvert de *GTA Online*. Pendant ces quelques heures, les deux streameuses Baghera Jones et Horty_ ont fait revenir à Los Santos[4]

1 Rockstar North, 2013, *Grand Theft Auto Online*, Rockstar Games (PC). Par ailleurs, tous les jeux étudiés ou mentionnés dans le cadre de cette thèse sont décrits et résumés en annexes.

2 Baghera Jones, 2022, « Ils sont de retour : Les CROUTE, » [Twitch (Rediffusion)] *BagheraJones*, https://www.twitch.tv/videos/1454929444, mise en ligne le 13 avril 2022, consulté le 25/04/2022.

3 Le terme de *roleplay* désigne les pratiques de jeu dans lesquels les joueur·se·s s'effacent totalement derrière leurs personnages respectifs qu'il·elle·s incarnent en suivant un ensemble de contraintes précises. Les joueur·se·s de *roleplay* interprètent leurs personnages avec une attention particulière à l'univers fictionnel du jeu ainsi qu'à des règles formulées aussi bien par le jeu que par les joueur·se·s de *roleplay*. Ces différentes contraintes régissent les comportements des joueur·se·s pour que les interactions entre leurs personnages soient en accord avec le monde fictionnel du jeu. Par exemple, dans le cas du *roleplay* dans le monde de *GTA Online*, il est attendu des joueur·se·s incarnant des personnages de citoyen·ne·s lambda qu'il·elle·s jouent la peur lorsqu'il·elle·s interagissent avec un·e joueur·se dont le personnage est un malfrat notoire.

4 Les espaces jouables des jeux en monde ouvert de la franchise *Grand Theft Auto* sont généralement des miroirs déformants de grandes métropoles états-uniennes. Dans le cas de *GTA Online*, le terrain de jeu proposé aux joueur·se·s et la ville de Los Santos, version vidéoludique et

leurs deux personnages, les cousins Antoine et Daniel Croute, après près d'un an d'absence.

Avant cela, les cousins Croute avaient pris vie pour la première fois à la fin du mois d'avril 2021, dans le cadre d'un serveur de *roleplay* éphémère, nommé RPZ, créé pour réunir dans un même monde vidéoludique des créateur·rice·s de contenu ayant participé à un marathon vidéoludique caritatif quelques mois plus tôt.

Pendant deux semaines, les publics de ces créateur·rice·s, principalement des streameur·se·s professionnel·le·s, ont pu suivre sur la plateforme Twitch les aventures des nombreux personnages créés pour l'occasion. Dans cette grande narration chorale majoritairement improvisée, Antoine et Daniel Croute, les personnages de Baghera Jones et de Horty_ se sont vite démarqués comme deux mascottes du serveur. Aussi naïfs et malhabiles que sincères, loyaux et touchants, les deux cousins Croute constituaient en effet un contraste saisissant et bienvenu par rapport à un casting de gangsters, de policier·ère·s plus ou moins véreux·ses et de travailleur·se·s baignant tou·te·s dans une illégalité relative. Pour donner vie à leurs personnages, Baghera Jones et Horty_ ont construit progressivement les voix d'Antoine et de Daniel, en créant pour chacun d'entre eux un timbre particulier, une intonation précise, et une manière alambiquée de construire des phrases. Ces voix et ces manières de parler rendaient les Croute immédiatement reconnaissables, contribuaient au décalage des deux cousins par rapport au monde brutal et sombre de *GTA Online*.

Incarnés avec intelligence et humour par les deux streameuses, Antoine et Daniel sont rapidement devenus des parangons d'insouciance face à l'adversité, appréciés aussi bien par les joueur·se·s du serveur que par les publics des nombreux·ses streameur·se·s. Après la clôture du serveur RPZ, la trajectoire médiatique des cousins Croute ne s'est pas pour autant interrompue. Si les performances sur Twitch se sont arrêtées, les enregistrements des longues sessions de jeu des mois d'avril et de mai 2021 ont fait l'objet d'importants travaux de montage pour donner forme à une version sérielle des aventures des Croute à Los Santos.

---

en partie parodique de Los Angeles.

Ainsi, le 27 mai 2021, un premier épisode[5] a été publié sur la chaîne Youtube de Baghera Jones, puis un second[6] le 3 juin 2021 sur la chaîne Youtube de Horty_, jusqu'à un vingt-quatrième épisode[7] publié le 24 mars 2022.

Ces différentes explications permettent, je l'espère, de mieux comprendre la singularité de la projection virtuelle que j'ai décrite plus tôt. Il y a dans cette scène quelque chose de vertigineux : deux personnages de fiction assistent et réagissent, devant des milliers de spectateur·rice·s en ligne, à la diffusion d'une bande-annonce du dernier épisode de la série de leur vie et à l'annonce d'une projection de la conclusion de cette série dans un multiplexe parisien.

Dans le cadre du premier événement médiatique, attendu de pied ferme par les *fans* des deux cousins, que constitue ce retour des Croute à Los Santos, cette diffusion de bande-annonce est un second événement en soi. Pour une fois, le monde qui s'étend au-delà du serveur de jeu est évoqué d'une façon explicite et sans détour par la bande-annonce, pour réaliser une action de communication qui ne s'adresse pas aux personnages qui assistent à la projection, mais bien aux personnes qui, derrière leurs écrans, suivent, regardent et écoutent les histoires de ces êtres de pixels et de voix.

Pour autant, lorsque cette action de communication méticuleusement préparée patine, du fait de problèmes techniques, Baghera et Horty ne sortent pas de leurs personnages. Elles continuent de se conformer aux règles du *roleplay* qui ont cours sur ce serveur lorsqu'elles demandent, avec les voix d'Antoine et de Daniel, s'il est possible de visionner à nouveau la bande-annonce. De même, quand Antoine s'exclame « On a hâte, parce que, ben, on en a vécu des aventures, quand même ! », il est clair qu'en même temps que le personnage, avec ses mots et avec sa voix, c'est bien la streameuse qui s'exprime pour signifier son enthousiasme et son émotion.

---

5 Baghera Jones, 2021, « LES CROUTE : L'AVENTURE -EP01- » *Baghera Jones*, [Youtube], https://youtu.be/0ckvcg_cVr4, mis en ligne le 27 mai 2021, consulté le 25/04/2022.

6 HortyUnderscore, 2021, « LES CROUTE : L'AVENTURE -EP02- » *HortyUnderscore*, [Youtube],https://youtu.be/9YviIDSqbsk , mis en ligne le 3 juin mai 2021, consulté le 25/04/2022.

7 HortyUnderscore, 2022, « LES CROUTE -EP24- » *HortyUnderscore*, [Youtube], https://youtu.be/1_mUL6H3yMQ mis en ligne le 24 mars 2022, consulté le 25/04/2022.

Il n'est pas anodin que ce mémoire de thèse débute par cette évocation d'une projection virtuelle, dans laquelle la voix brouille les frontières entre personnage et joueur·se. Cet événement et sa description sont particulièrement adaptés pour entrer dans mon travail de recherche, car celui-ci se concentre précisément sur les pratiques vocales vidéoludiques.

Tout au long de cette thèse, la voix sera centrale pour questionner deux aspects principaux des interactions entre joueurs·se·s et jeux vidéo. D'une part, je vais étudier les stratégies mises en œuvre dans les dispositifs vidéoludiques pour communiquer avec les joueur·se·s par l'intermédiaire de sons vocaux. D'autre part, je vais analyser des pratiques singulières de joueur·se·s et d'artistes dans lesquelles la voix permet de créer de nouvelles manières de jouer.

Pour développer et problématiser ces deux principaux axes de recherche, je vais à présent détailler et travailler cette situation de projection virtuelle pour expliciter ce qui la rend à la fois insolite et exemplaire.

D'abord, cet événement est caractérisé par un agencement complexe de dispositifs autour du jeu vidéo *GTA Online*, grâce auquel des joueur·se·s se réunissent et conversent dans un même espace virtuel par l'intermédiaire de personnages qu'il·elle·s animent de leur voix, tout en donnant en spectacle cette situation à un public de milliers en ligne. Le schéma suivant représente, sous une forme simplifiée et synthétique, les différents dispositifs mobilisés ici, ainsi que les personnes qui les manipulent.

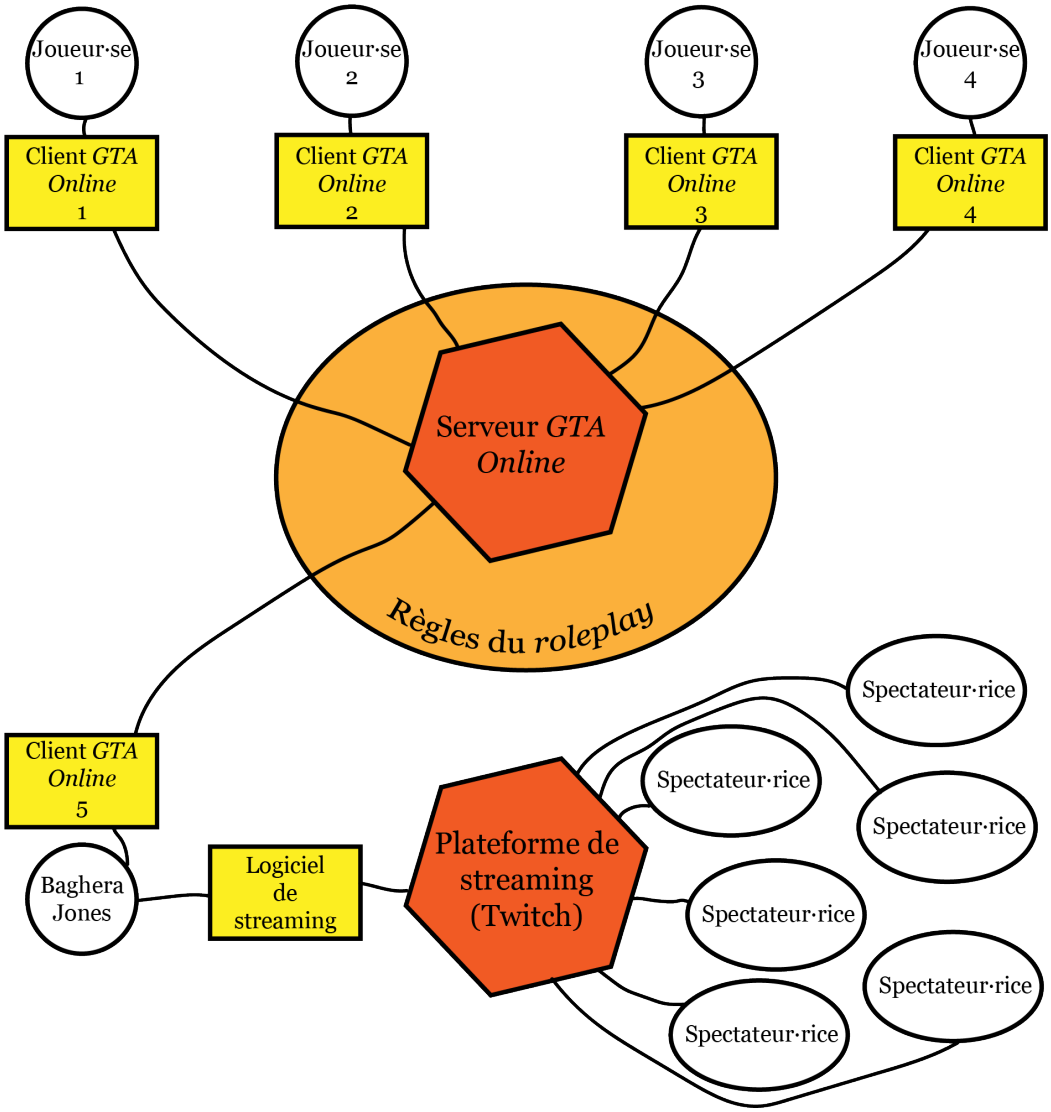


Illustration 2: Schéma de Synthèse de l'agencement de dispositifs dans le cadre d'une session de roleplay de GTA Online*, diffusée en ligne par la streameuse Baghera Jones sur la plateforme Twitch.*

Le serveur grâce auquel les différent·e·s joueur·se·s peuvent jouer ensemble est construit à partir de *GTA Online*, qui est déjà un premier dispositif vidéoludique très ouvert. En complément du programme initial de ce jeu, un ensemble de logiciels tiers et d'extensions complètent l'interface de jeu et ajoutent de nouvelles fonctionnalités grâce auxquelles les joueur·se·s peuvent être mis en réseau, interagir avec leurs personnages et s'entendre mutuellement dans l'espace du jeu.

D'autre part, entrelacés avec ce dispositif de jeu et de communication, il y a plusieurs autres dispositifs ludiques. Celui de *GTA Online* présente un premier système de règles et de représentation, auquel s'ajoute un second ensemble de règles sous la forme de variantes locales définies pour personnaliser le jeu et l'adapter au serveur sur lequel il est joué. Enfin, le dispositif ludique qui justifie le besoin de faire coexister tous ces outils et ces systèmes de règles, c'est le *roleplay*. Ces règles adoptées par les joueur·se·s pour incarner leurs personnages dans l'espace du jeu, et les faire interagir avec leurs gestes mais aussi et surtout avec leurs voix, forment un ensemble de contraintes créatrices qui façonnent les façons de jouer des membres du serveur.

La pratique du *roleplay* peut sembler, de prime abord, fonctionner comme une sorte de surcouche superposée à *GTA Online*, prenant la forme d'une convention ludique détachée de l'appareillage technologique et à laquelle les participant·e·s font le choix d'adhérer pour pimenter leur expériences de jeu.

En réalité, le *roleplay* n'impose pas seulement des contraintes aux joueur·se·s. Il contraint également l'agencement de dispositifs que j'ai décrit plus tôt. Pour que les personnages s'entendent dans l'espace du jeu et pour que la localisation des voix respectives des personnages soit cohérente avec la localisation de celui·celle qui s'exprime, le dispositif technique doit être adapté aux contraintes du *roleplay*. De même, pour permettre des échanges entre deux personnages situés en deux points très distants dans l'espace de jeu, il faut adapter aux contraintes du *roleplay* une fonctionnalité déjà intégrée à la jouabilité de *GTA Online*, le smartphone, pour rendre possible des conversations à distance dans le monde du jeu.

Enfin, pour les joueur·se·s qui diffusent leur partie pour un public de spectateur·rice·s en ligne, comme c'est le cas pour Baghera Jones, des dispositifs supplémentaires interviennent. Ainsi un logiciel de streaming est nécessaire pour capturer le flux audiovisuel de la partie, puis le transmettre à la plateforme de streaming Twitch afin de donner à voir et à entendre la session de jeu.

Pour les spectateur·rice·s en ligne, toutes ces contraintes de jeu sont invisibilisées, pour que l'écran fonctionne comme une fenêtre ouverte sur la vie d'un personnage de pixels et de voix, qui déambule dans une métropole de fiction.



Illustration 3: La même scène, cette fois-ci entourée de l'interface de Twitch.

Cette scène de projection virtuelle est remarquable et exemplaire parce qu'elle va à l'encontre de cette idée de fenêtre ouverte et transparente de plusieurs manières.

D'abord, le moment où Baghera Jones est sur le point de déborder de son personnage est une première source de frictions. Lorsque la voix de la streameuse prend le pas sur la voix du personnage, elle fait soudainement entendre l'entrelacement de dispositifs décrit ci-dessus. Aussi, les problèmes techniques qui émaillent la diffusion de la bande-annonce révèlent la machine derrière le monde. Enfin, l'incursion du réel dans le monde fictionnel, avec l'annonce d'une séance dans un multiplexe parisien, crée une mise en abyme saisissante : une série réelle, publiée sur Youtube, est intégrée à l'univers des personnages de cette même série.

Pour me diriger vers une problématisation de mes deux axes de recherche, je vais revenir sur le débordement d'Antoine Croute par la voix de Baghera Jones. À plusieurs reprises au cours de cette projection virtuelle, une porosité particulièrement touchante transparaît en effet entre le personnage et la personne qui l'incarne. La voix hésitante d'Antoine Croute laisse entendre celle de Baghera Jones, qui voudrait

s'assurer que l'annonce de la séance de cinéma reste une surprise pour son public, de la même manière que l'enthousiasme sincère d'Antoine est aussi celui de la personne derrière le personnage.

Si cette porosité pourrait sembler être une faute de jeu, eu égard aux règles du *roleplay*, ces jeux de voix et leurs accidents potentiels constituent également un des enjeux du *roleplay*, pour les joueur·se·s comme pour leurs spectateur·rice·s. La connivence entre la streameuse et son public repose sur l'effacement, par la voix de Baghera Jones, de la frontière ténue entre joueur·se et personnage.

La voix ouvre ici une béance qui donne à entendre la rencontre des mondes réel et fictionnel. L'émotion commune à la personne et au personnage transparaît dans la voix et révèle l'enchevêtrement de situations de communication et de jeu dans lesquelles la streameuse est engagée. Avec sa voix, Baghera Jones incarne Antoine Croute pour qu'il s'adresse aux autres personnages présent·e·s dans l'espace du jeu. Mais dans le même temps qu'elle prête sa voix à Antoine, la streameuse parle à la fois aux joueur·se·s qui contrôlent et incarnent les personnages et aux spectateur·rice·s en ligne. S'exprimer ainsi, par l'intermédiaire du personnage et donc en tenant compte des règles du *roleplay*, mais aussi du corps et du caractère qui ont été créés pour le personnage, ouvre la possibilité du débordement. Celui-ci est finalement une manifestation de l'intensité émotionnelle du jeu, plutôt qu'une sortie de celui-ci.

Dans le cadre de cette thèse, c'est précisément sur les rôles des sons vocaux dans les interactions entre dispositifs vidéoludiques et joueur·se·s que je vais me concentrer. Comme pour ma description de cette scène incongrue de projection virtuelle, la voix va me servir de fil conducteur, tout au long du présent mémoire. L'enjeu principal de mes recherches étant d'explorer les interactions vocales entre jeux vidéo et joueur·se·s, je vais aussi bien envisager stratégies de communication des jeux par l'intermédiaire de sons vocaux que des pratiques vocales de joueur·se·s. Pour structurer et expliciter ma démarche, je vais formuler et commenter une première problématique centrale.

Comment et à quelles fins les jeux vidéo donnent-ils à entendre des sons vocaux pour communiquer avec leurs joueur·se·s ?

Étudier les interactions vocales entre jeux vidéo et joueur·se·s peut sembler une perspective aussi vaste que vague. Toutefois, cette première problématique présente l'intérêt d'expliciter des axes de travail et de restreindre mon périmètre de recherche : cette problématique questionne d'une part les manières d'intégrer des sons vocaux aux jeux vidéo et d'autre part les enjeux de cette intégration.

À ce titre, demander comment et à quelles fins les jeux vidéo communiquent avec nous par l'intermédiaire de sons vocaux n'est pas demander comment nous utilisons nos voix pour interagir avec les jeux vidéo. Je veux ici insister sur le fait que cette thèse se préoccupe principalement des dispositifs vidéoludiques, et des stratégies qui y sont inscrites dans le but de s'adresser à la personne qui joue par l'intermédiaire de sons vocaux. De fait, si je vais étudier des pratiques vocales de joueur·se·s, les pratiques sur lesquelles je vais me concentrer relèveront toute de façon de jouer non seulement avec un jeu vidéo, mais aussi avec ces stratégies vidéoludiques de communication par l'intermédiaire de sons vocaux.

Cette première problématique me permet de signifier que je ne vais pas étudier les manières de parler des joueur·se·s lorsqu'il·elle·s jouent. Elle me permet également d'expliciter le fait que mes objets d'étude sont les écritures sonores vidéoludiques et que je vais plus spécifiquement me concentrer sur la place des sons vocaux dans ces dernières.

Initialement formalisé par Daniel Deshays,[8] le concept d'écriture sonore désigne les processus de conception des manières d'être sonores d'une œuvre ou d'un médium, dans lesquels « l'enregistrement [sonore] s'annonce [...] comme un deuxième degré de l'écrit.[9] » Pour préciser cette définition synthétique, l'auteur désigne les écritures sonores comme les résultats de pratiques de conceptions sonores qui ont été codifiées pour être adaptées à un médium et qui permettent de

8 Dans ses ouvrages *De l'écriture sonore* (Deshays, Daniel, 1999, Marseille, Éditions entre/vues) ou encore *Pour une écriture du son* (Deshays, Daniel, 2006, Paris, Klincksieck, Collection 50 Questions).

9 Deshays, Daniel, 2006,*Pour une écriture du son*, Paris, Klincksieck, Collection 50 Questions, p. 14.

positionner une œuvre par rapport aux autres œuvres qui utilisent le même médium. Deshays explique ainsi que, « pour chaque domaine de l'art utilisant le son, une écriture est devenue implicite, obligée. On n'enregistre pas la musique classique comme le rock rock'n'roll, et l'on ne construit pas un disque comme on construit, par succession de plans mis bout à bout ou bien fondus, la bande sonore d'un film.[10] » C'est essentiellement cette partie de la définition de l'écriture sonore que je vais retenir dans ce mémoire de thèse.

En effet, à la suite de Deshays, par le terme d'écriture sonore vidéoludique, je vais désigner les stratégies spécifiquement sonores qui sont déployées par un jeu vidéo pour se donner à entendre au·à la joueur·se ainsi que pour se présenter à lui·elle comme un jeu vidéo. L'écriture sonore d'un jeu vidéo désigne ainsi l'ensemble de ses matières sonores, c'est-à-dire aussi bien son design sonore que sa musique, mais elle désigne aussi les moyens mis en œuvre pour faire entendre ces matières au·à la joueur·se par l'intermédiaire de l'interface de jeu en se positionnant par rapport à d'autres jeux vidéo. L'écriture sonore d'un jeu vidéo ne répond pas seulement à un impératif de représentation sonore, mais bien à une logique plus large de mise en son, entendue comme une articulation de l'interface sonore avec toutes les autres composantes du jeu vidéo : sa narration, son système de règles, ses manières de faire référence à d'autres œuvres, la marge de manœuvre qu'il laisse au·à la joueur·se pour jouer… Le concept d'écriture sonore est précieux pour les démarches d'analyses de jeux vidéo car sa définition suggère que la dimension sonore d'un jeu vidéo lui est propre, tout en résultant d'adaptations par rapport à des façons de mettre en son codifiées spécifiquement vidéoludiques.

Dans le champ de la recherche sur les jeux vidéo, le caractère sonore des expériences vidéoludiques fait l'objet d'un intérêt croissant, comme en attestent l'émergence et la consolidation récentes de la ludomusicologie. Portée par des travaux entrepris depuis le début des années 2000, cette approche spécifique des jeux vidéo, focalisée sur le sonore, tend aujourd'hui à se fédérer autour de plusieurs groupes de

10 Deshays, Daniel, 2006, *op. cit.*, p. 16. [Citation complète : « Pour chaque domaine de l'art utilisant le son, une écriture est devenue implicite, obligée. On n'enregistre pas la musique classique comme le rock n'roll, et l'on ne construit pas un disque comme on construit, par succession de plans mis bout à bout ou bien fondus, la bande sonore d'un film. »]

recherches, tels que la *Society for the Study of Sound and Music in Games*,[11] ou autour de publications académiques, telles que la collection *Studies in Game Sound and Music*[12] ou la revue J*ournal of Sound and Music in Games*.[13] Comme son nom le suggère, la ludomusicologie repose sur la création d'un dialogue entre les sciences du jeu et la musicologie. Toutefois, puisque les musiques de jeux vidéo ne sont pas les seuls objets d'étude des chercheur·se·s de cette discipline, la ludomusicologie réunit, plus largement, les travaux de recherche qui portent sur les cultures sonores vidéoludiques. À ce titre, au-delà de la musicologie, c'est avec le champ très vaste des études sonores que les sciences du jeu sont reliées. Pour réaliser cette thèse, j'ai inscrit mon travail dans le cadre de ces dialogues interdisciplinaires, auxquels ce mémoire est une contribution.

Dans le but de présenter les moyens que j'ai mis en œuvre pour répondre à la question centrale « comment et à quelles fins les jeux vidéo donnent-ils à entendre des sons vocaux pour communiquer avec leurs joueur·se·s ? », je vais à présent détailler les différents termes de cette première question. En effet, si j'ai expliqué en quoi l'amorce interrogative “comment et à quelles fins” permet de circonscrire mon travail à l'étude des objets vidéoludiques, il reste encore à définir les jeux vidéo et le verbe expliciter l'usage des expressions “donner à entendre” et “sons vocaux” dans cette problématique.

Comme je vais l'expliquer plus tard, dans le premier chapitre de cette thèse, formuler une définition définitive du jeu vidéo peut constituer un jeu épineux en soi.[14] En français en particulier, le mot jeu désigne à la fois des objets et des pratiques, là où l'anglais distingue le *game* du *play* pour nommer respectivement les artefacts et les activités ludiques. Pour conserver cette différence à l'écrit, et ainsi expliciter que je

11 Auteur·rice inconnu·e, *Society for the Study of Sound and Music in Games,* https://www.sssmg.org/wp/ (consulté le 25/04/2022)

12 Auteur·rice inconnu·e, « Studies in Game Sound and Music, » *Intellect Books*, *https://www.intellectbooks.com/studies-in-game-sound-and-music* (consulté le 25/04/2022)

13 Auteur·rice inconnu·e, « Journal of Sound and Music in Games, » *University of California Press,* https://online.ucpress.edu/jsmg/ (consulté le 25/04/2022)

14 C'est d'ailleurs l'enjeu de plusieurs articles de synthèse tels que : Stenros, Jaakko, 2016, « The Game Definition Game: A Review », *Games and Culture*, vol. 12, n°6, p. 1-22, DOI : 10.1177/1555412016655679 ou encore Coavoux, Samuel, Zabban, Vinciane et Boutet, Manuel, 2017, « What We Know About Games: A Scientometric Approach to Game Studies in the 2000s, » *Games and Culture*, vol. 12, n°6, pp. 563-584, DOI : 10.1177/1555412016676661

fais soit référence aux objets, soit pratiques ludiques, j'utiliserai par la suite le mot jeu pour les premiers, et une mise au substantif du verbe jouer pour les secondes. En séparant ainsi le jeu et le jouer, j'arrive à identifier un premier élément permettant de définir les jeux vidéo : ce sont des objets, des artefacts.

Toutefois, les objets-jeux sont des artefacts très particuliers, parce qu'ils ne prennent véritablement forme en tant que jeux lorsqu'ils sont pratiqués par des joueur·se·s. Dès lors, pour proposer une définition tenant compte des nombreuses nuances apportées par de nombreux travaux sur le jeux, je propose de définir le jeu vidéo comme un support d'expériences partagées dont les pratiques sont socialement et spatialement situées et qui mobilise une interface informatique pour engendrer, grâce aux actions des joueur·se·s, des mondes praticables. Cette définition, longue et constituée de critères sera plus longuement explicitée dans le cadre du premier chapitre de cette thèse. Pour l'heure, dans le contexte de cette introduction, il y a deux expressions que je veux souligner et expliciter pour préciser mon positionnement et continuer de circonscrire mon objet de recherche.

Les jeux vidéo comme supports d'expériences partagées

Dans cette définition, le jeu vidéo est considéré comme un support d'expérience. Le mot support est particulièrement important pour comprendre le concept d'écriture sonore vidéoludique. En effet, avec ce terme, je veux signifier que, tout en étant un dispositif qui met en place des stratégies médiatiques et rhétoriques pour structurer l'expérience du·de la joueur·se à son contact, un jeu vidéo ne saurait régir l'intégralité des faits et gestes de la personne qui joue, ni commander des interprétations du jeu.

Dire que les jeux vidéo sont des supports d'expérience revient donc à signifier que les jeux vidéo sont des dispositifs qui, dans le même temps qu'ils disposent et agencent de façon programmée des ensembles de signes et de formes, mettent à disposition ces ensembles d'une façon qui échappe en partie à son contrôle. Les jeux vidéo offrent des espaces,[15] dans lesquels les joueur·se·s peuvent s'engouffrer et

15 Je fais ici référence au concept d'espace d'appropriation, développé par Maude Bonenfant, et que j'étudierai plus longuement dans le premier chapitre de cette thèse dans la Partie I.2.A.a).

prendre place, afin de s'approprier le dispositif et de construire leurs expériences, avec ou sans déférence à l'égard du jeu.

Jeux vidéo et mondes praticables

Dans la définition que je propose apparaît également une autre notion importante, celle de monde praticable. Dans la mesure où je vais principalement me concentrer sur le nom monde par la suite, c'est sur l'adjectif praticable que je vais m'arrêter pour l'instant. Il est issu des travaux de l'artiste et chercheur Samuel Bianchini, entrepris entre autres avec Jean-Paul Fourmentraux et avec Erik Verhagen, dans le but de qualifier un certain type d'œuvres d'art, qui « peuvent être actualisées par une pratique,[16] » dans le cadre d'une relation qui est « aussi bien esthétique que physique.[17] » Cette catégorie d'œuvres est susceptible d'englober des dispositifs interactifs tels que des installations d'art numérique, mais elle est conçue par Bianchini et Verhagen comme beaucoup plus large. L'œuvre d'art praticable présente en effet un trait particulier : « sa capacité à s'adapter à l'implication de ses spectateur·rice·s et à produire une activité susceptible de transformer aussi bien l'œuvre que son public.[18] » C'est une œuvre qui engage le corps du·de la spectateur·rice, qui par la même occasion cesse d'être tout à fait spectateur·rice et change de statut dans le même temps que l'œuvre change de forme.

Le praticable et l'ergodique

Parler de mondes praticables pour qualifier les mondes créés au gré des pratiques vidéoludiques revient à considérer que les jeux vidéo sont des objets dans lesquels sont inscrits des mondes virtuels, en puissance, qui ne peuvent prendre une forme actuelle que par l'action physique du·de la joueur·se. En suivant la définition de

16 Bianchini, Samuel, Verhagen, Erik, 2016, « Introduction : Practicable – Art in the Conditional, » dans Bianchini, Samuel, Verhagen, Erik (dir.), *Practicable : From Participation to Interaction in Contemporary Art,* Cambridge, Massachusetts, MIT Press, Collection Leonardo, pp. 1-22, p. 14. [« *Practicable works of art, therefore, are works that can be actualized by a practice.* »] Tout au long de cette thèse, sauf mention contraire, les traductions depuis l'anglais ont été effectuée par mes soins.

17 Ibidem, p.1. [« *In this context, the relationship that forms between this type of art and its audience suggests an experience that is aesthetic as well as physical.* »]

18 Ibidem, p. 1. [« *We describe them as "practicable" because their distinguishing feature is their capacity to accomodate the concrete involvement of their viewers and to generate an activity that may transform the works themselves as well as their audience.* »]

Bianchini et Verhagen, du fait de cette nécessité d'une actualisation par le·la joueur·se, les jeux vidéo sont des œuvres praticables.

Toutefois, dans le contexte des *game studies*, un concept plus spécifique a été élaboré pour signifier la relation de dépendance du dispositif vidéoludique à l'égard de son·sa joueur·se : l'ergodicité. En particulier, Espen Aarseth définit l'œuvre d'art ergodique comme « une œuvre qui contient, matériellement, son propre mode d'emploi et qui intègre des pré-requis permettant de distinguer automatiquement ce qui fait le succès où l'échec de son utilisat·eur·rice.[19] » Avec le concept d'ergodicité, Espen Aarseth cherche à qualifier un mode de fonctionnement fondamental des jeux vidéo. Ce sont des œuvres dans lesquelles des règles de fonctionnement et d'usage sont inscrites, et qui peuvent automatiquement vérifier que ces règles sont respectées, dès lors qu'une personne interagit avec l'œuvre.

Ainsi, à l'instar des œuvres praticables, les œuvres ergodiques ne peuvent pas prendre forme sans l'actualisation par un·e personne. Toutefois, l'ergodique est distinct du praticable du fait de l'inscription de règles dans la matérialité d'une œuvre et du fait de la capacité du programme de l'œuvre ergodique à distinguer les usages qui en sont fait. À ce titre, les œuvres ergodiques, constituent un sous-ensemble de l'ensemble des œuvres praticables, dont les éléments dépendent de l'établissement d'une relation cybernétique entre le dispositif de l'œuvre et son utilisateur·rice pour prendre forme. Dans le cas particulier des dispositifs ergodiques vidéoludiques, le premier enjeu de cette relation cybernétique est de transformer un·e simple utilisateur·rice en joueur·se.

L'étude des contributions sonores et en particulier vocales à cette relation cybernétique entre jeu et joueur·se est une des visées principales de mon travail. Plus précisément, mon approche des écritures sonores vidéoludiques consiste en l'étude des moyens spécifiquement sonores que les jeux vidéo déploient pour établir et entretenir cette relation cybernétique entre jeu et joueur·se.

19 Aarseth, Espen, 1997. *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Maryland, The Johns Hopkins University Press, p. 179. *[« The ergodic work of art is one that in a material sense includes the rules for its own use, a work that has certain requirements built in that automatically distinguishes between successful and unsuccessful users. »]*

Dans cette dynamique, mon travail prendra au fil de cette thèse la forme d'études de cas, en l'occurrence des analyses sonores de jeux vidéo ou de séquences de *gameplay*, au cours desquelles je mettrai en évidence les stratégies mises en son pour inciter le·la joueur·se à actualiser le monde praticable du jeu étudié.

La pratique et le corps : vers la question de la vocalité

Par ailleurs, parler des mondes vidéoludiques comme des mondes praticables en intégrant la dimension physique proposée par Bianchini et Verhagen permet aussi de qualifier une des composantes des interactions entre les joueur·se·s et les jeux vidéo : l'implication de leurs corps au contact du jeu, par leurs manipulations de son interface, par leurs changements de posture, par leurs manières de bouger, d'écouter et d'user de leurs voix en jouant. Mais dans la relation cybernétique que les jeux vidéo cherchent à instaurer avec leurs joueur·se·s potentiel·le·s, comment les jeux vidéo réagissent-ils aux actions que les joueur·se·s effectuent avec leurs personnages ? Comment les jeux vidéo contribuent-ils à ce corps-à-corps ?

Ceci m'amène à formuler une des propositions théoriques principales de mon travail de thèse : pour peupler leurs mondes praticables et contribuer à une dimension corporelle des relations cybernétiques qu'ils entretiennent avec les joueur·se·s, les jeux vidéo utilisent des sons vocaux pour donner une matérialité sonore aux personnages et leur conférer un corps audible.

Ces corps que l'on peut entendre, et qui peuvent rester présents même en étant invisibles, présentent plusieurs intérêts. D'une part et d'une façon assez directe, les dispositifs vidéoludiques créent, animent et font circuler ces corps de la même manière qu'un·e ventriloque animerait sa marionnette : en lui conférant un semblant de vie par la projection d'une voix dans un objet qui était, jusqu'alors, inanimé. D'autre part, parce que la voix sert de support à de nombreuses pratiques, aussi bien conversationnelles que musicales ou encore théâtrales, les voix vidéoludiques peuvent nourrir et étendre la relation cybernétique entre jeu et joueur·se en faisant écho à ces pratiques vocales extraludiques. Celles-ci, potentiellement connues voire pratiqué·e·s par les joueur·se·s, peuvent ainsi formuler des invitations à s'aventurer dans le monde praticable du jeu qui sont aisément décodables.

Dans le cadre de ce mémoire de thèse, et notamment dans son premier chapitre, je vais m'attacher à démontrer que la voix est un phénomène sonore particulier d'une part parce qu'il renvoie toujours, et parfois malgré lui, à un corps qui se retrouve inscrit dans la matière de la voix.

D'autre part, je vais également montrer que la voix est une matière artistique singulière par la mise en évidence d'un ensemble de lignes de continuité de pratiques vocales. Celles-ci me permettront d'étudier comment les voix vidéoludiques sont construites au regard d'autres manières préexistantes ou contemporaines de pratiquer ou de questionner la voix.

Ainsi, pour continuer d'expliciter cette première question centrale « Comment et à quelles fins les jeux vidéo donnent-ils à entendre des sons vocaux pour communiquer avec leurs joueur·se·s ? », je vais à présent justifier l'utilisation des expressions “donner à entendre” et “sons vocaux.”

Donner à entendre : le son comme proposition

D'abord, lorsque j'écris donner à entendre, plutôt que faire entendre, mon objectif est d'insister sur le fait que les jeux vidéo fonctionnent sur le mode de la proposition plutôt que sur celui de l'imposition. Du fait de leur dépendance à l'égard des joueur·se·s, les jeux vidéo sont conçus d'une manière qui ne permet pas d'anticiper tous les usages et toutes les interprétations qui prendront forme à partir d'un dispositif particulier.

Ainsi, les messages, y compris sonores, qui sont transmis au·à la joueur·se par un jeu vidéo présentent une marge d'interprétation que la personne qui joue pourra investir et ainsi s'approprier le jeu d'une manière, la sienne, qui n'avait pas nécessairement été prévue par les créateur·rice·s du jeu. Ce fonctionnement par la proposition a été formulé entre autres par Dominic Arsenault[20] ou par Sébastien

20 Dominic Arsenault définit dans sa thèse de doctorat le concept de proposition ludique pour désigner, en quelque sorte, la déclaration d'intention formulée par un jeu pour signifier à ses joueur·se·s en quoi il consiste et suggérer les expériences qu'il·elle·s pourraient éprouver à son contact. Arsenault indique : « La proposition ludique peut être définie comme la plus petite vision esthétique possible avant de basculer dans sa réalisation concrète, dans les mécaniques de jeu et les menus détails de l'implémentation de cette proposition. » (Arsenault, Dominic, 2011, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutations du genre dans le jeu*

Genvo,[21] et il est à mon sens essentiel d'en tenir compte dans une perspective d'analyse de jeux vidéo. Penser les jeux vidéo par la proposition est précieux pour éviter les conclusions définitives, dans la mesure où cette approche invite à ne pas présumer de la réussite ou de l'échec des stratégies mises en jeu par le dispositif vidéoludique étudié, mais bien à se concentrer sur les manières de mettre en jeu ces stratégies pour formuler une proposition.

De la voix à la vocalité

Aussi, dans ma problématique, j'ai choisi les mots sons vocaux plutôt que le mot voix pour désigner les matières sonores que je vais étudier. Pourquoi cette précaution ?

Pour revenir à la figure du·de la ventriloque que j'ai évoquée précédemment, il faut bien comprendre que la plupart des écritures sonores vidéoludiques reposent sur une illusion. De la même manière que la voix du jeune Antoine Croute est à la fois la sienne et celle de la streameuse Baghera Jones, les voix que nous entendons en jouant aux jeux vidéo ne sont pas seulement les voix des personnages qui habitent les mondes praticables des jeux. Ce sont des matières sonores qui ont, bien souvent, été produites par une personne en chair et en os, dont la voix a été enregistrée et manipulée pour façonner un corps vocal en partie distinct, puis associée au personnage de pixels et de sons dans l'espace du jeu.

Pour rendre compte de cette chaîne de transformations, de la production d'une voix jusqu'à son écoute par le·la joueur·se, j'utilise le concept de vocalité, élaboré notamment par Bruno Bossis, dans le but d'opérer des distinctions entre les différents sons vocaux, fondées sur leurs sources.

---

vidéo, Thèse de doctorat en Études Cinématographiques, Université de Montréal.)

21 C'est notamment autour de cette dichotomie imposer/proposer que Genvo fonde la séparation entre jeux persuasifs et jeux expressifs : les premiers imposent, tandis que les seconds proposent. (Voir par exemple Genvo, Sebastien, 2016, « Defining and Designing Expressive Games : the Case of *Keys of a Gamespace,* » *Kinephanos*, Genvo, Sébastien et Therrien, Carl (dir.) Numéro Special *Exploring the Frontiers of Digital Gaming : Traditional Games, Expressive Games, Pervasive Games,* pp. 90-116, URL : https://www.kinephanos.ca/2016/defining-and-designing-expressive-games/)

Ainsi, lorsque Bossis désigne la vocalité comme « la qualité vocale d'un événement sonore,[22] » il offre la possibilité de distinguer les vocalités naturelles, c'est-à-dire les sons produits par un organe phonatoire, des vocalités artificielles, qui réunissent tous les sons vocaux produits par des processus de fixation, de manipulation ou de simulation de la voix humaine.

La qualité plastique des vocalités

Dès lors, comme je le développerai plus longuement dans le premier chapitre de cette thèse, penser la dimension vocale des écritures sonores vidéoludiques par la vocalité plutôt que seulement par la voix permet de tenir compte de la qualité plastique des matières vocales, et d'identifier des usages communicationnels aux fluctuations et aux transformations des vocalités vidéoludiques.

L'adjectif qui a fait ici son apparition, plastique, est le même que celui qui accompagne les arts dans l'expression “arts plastiques.” Dans le contexte de mon travail, il est dérivé du concept de plasticité, tel qu'il a été élaboré, travaillé et développé par Catherine Malabou à partir et autour, entre autres, de la plasticité cérébrale, comme « tout ce qui a trait à l'émergence de la forme en général,[23] » ou encore comme une capacité « de recevoir comme de donner la forme[24] » qui correspondrait à une certaine « faculté d'adaptation.[25] »

Les vocalités, du fait de leur malléabilité sonore, permettent de donner à entendre des corps qui vivent dans la matière du son. Au cours de mon étude d'approches philosophiques du phénomène de la voix par Jacques Derrida[26] et par Steven Connor,[27] j'expliquerai ainsi que la vocalité dispose d'une certaine plasticité, en tant que « forme derrière laquelle le Moi se protège et résiste ainsi à sa nudité, à sa

22 Bossis, Bruno, 2005, *La voix et la machine : La vocalité artificielle dans la musique contemporaine*. Rennes, Presses Universitaires de Rennes, Collection Aesthetica, p. 8.
23 Malabou, Catherine, 2005, « La plasticité en souffrance, » *Sociétés & Représentations*, n°20, pp. 31-39, DOI : https://doi.org/10.3917/sr.020.0031, p. 31.
24 *Ibidem*, p. 33.
25 *Ibidem*, p.33.
26 Derrida, Jacques, 1967, *La voix et le phénomène, Introduction au problème du signe dans la phénoménologie de Husserl*, Paris, Presses Universitaires de France, [4e édition Quadrige de 2009].
27 Connor, Steven, 2000, *Dumbstruck : A Cultural History of Ventriloquism*, Oxford, Oxford University Press.

fragilité,[28] » parce qu'elle est une projection sonore évanescente qui met en tension un corps interne qui a produit la vocalité, et le corps externe que la vocalité laisse entendre et suggère.

Plasticité et écritures sonores

Tout au long de ce mémoire, cette plasticité de la vocalité fonctionnera pour ma réflexion à la manière d'un catalyseur. Elle me servira de point d'entrée pour écouter les écritures sonores non seulement du jeu vidéo, mais aussi d'autres médias et elle me permettra d'identifier des lignes de continuité mais aussi des points de rupture dans un ensemble de pratiques artistiques et médiatiques de la vocalité.

Ainsi, dans le premier chapitre de cette thèse, je vais précisément étudier comment des artistes se sont emparé·e·s de la plasticité de la vocalité pour l'intégrer aux écritures sonores de leurs œuvres. La visée centrale de cette démarche sera d'identifier comment les vocalités vidéoludiques peuvent être situées dans ces ensembles de pratiques vocales. Autrement dit, je vais identifier comment les dynamiques d'intégration de vocalités aux écritures sonores vidéoludiques peuvent être placées dans la continuité d'écritures sonores existantes.

Écritures sonores vidéoludiques et remédiation

Lorsque j'examinerai la possibilité de situer les pratiques vidéoludiques de la vocalité dans la continuité d'autres pratiques vocales, je me positionnerai, moi-même, en tant que chercheur, dans la continuité de chercheur·se·s qui ont interrogé les interactions du jeu vidéo avec d'autres médias. Dans ce sens, de la même manière que les *game studies* ont à de nombreuses reprises rencontré les études cinématographiques pour étudier les résonances entre les industries vidéoludique et cinématographique[29] ou pour analyser la « cinématographicité des images vidéoludiques,[30] » un de mes objectifs sera de faire dialoguer différentes approches disciplinaires de la vocalité pour relier les écritures sonores vidéoludiques à celles

28 Malabou, Catherine, 2005, *op. cit.*, p.39.

29 Voir par exemple Blanchet, Alexis, 2009, *Des Pixels à Hollywood*. Paris, Pix'n Love ou encore Blanchet, Alexis (dir.), 2016, *Jeux vidéo/Cinéma - Perspectives théoriques*, Paris, Questions Théoriques, Collection Lecture Play.

30 Krichane, Selim, 2018, *La Caméra imaginaire : Jeux vidéo et modes de visualisation*, Chêne-Bourg, Georg Éditeur, Collection Emprise de vue, p. 50-53.

d'autres médias. Sans pour autant aller jusqu'à interroger d'éventuelles cinématographicité ou radiophonicité des sons vidéoludiques, je m'attacherai toutefois à montrer différentes dynamiques de remédiation à l'œuvre dans les écritures sonores vidéoludiques.

La remédiation, telle qu'elle est définie sous une forme synthétique par Jay David Bolter et Richard Grusin, est un processus de « représentation d'un médium dans un autre médium.[31] » Toutefois, comme l'explique très justement la chercheuse Fanny Barnabé,[32] dans leurs manières de développer et d'appliquer le concept de remédiation, Bolter et Grusin reformulent en partie sa définition. Dans les études de cas qu'ils proposent, tous les processus de remédiation identifiés par les chercheurs ne consistent pas en une représentation directe d'un média dans un autre, mais plutôt en des formes de reconfiguration.

Par exemple, dans le processus de rémédiation d'une œuvre d'art par un autre médium que celui de l'œuvre originale, Bolter et Grusin indiquent que « la remédiation ne détruit pas l'aura d'une œuvre d'art ; elle procède plutôt par le réagencement de cette aura dans une autre forme médiatique.[33] »

Ainsi, à la suite de Barnabé, je mobiliserai par la suite le concept de remédiation dans une approche intermédiale, pour étudier dans quelle mesure les jeux vidéo « transposent et adaptent un produit médiatique donné sur un autre médium.[34] »

Dans le contexte de ce mémoire de thèse, je me concentrerai plus spécifiquement sur les processus de remédiation de pratiques vocales artistiques, théâtrales, cinématographiques et radiophoniques. Pour ce faire, je procéderai à l'identification d'un ensemble de figures vocales, envisagées comme autant de formes reconnaissables données à la vocalité, mais qui sont aussi susceptibles de produire

31 Bolter, Jay David et Grusin, Richard, 1998, *Remediation : Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, p. 45. [« *We call representation of a medium in another medium remediation.* »]

32 Barnabé, Fanny, 2017, *Rhétorique du détournement vidéoludique : Le cas de Pokémon,* Thèse de doctorat en Langues et Lettres, Université de Liège, Liège, p. 217.

33 Bolter, Jay David et Grusin, Richard, 1998, *op. cit.*, p. 75. [« *Remediation does not destroy the aura of a work of art ; instead it always refashions this aura in another media form.* »]

34 Barnabé, Fanny, 2017, *op. cit.*, p. 217.

des écarts par rapport à une norme, ou du moins à l'écriture sonore implicite et obligée évoquée par Deshays.

L'identification de ces figures vocales me permettra d'apporter à ma problématique centrale des éléments de réponse qui auront trait aussi bien à la plasticité des vocalités, qu'aux dynamiques de remédiation auxquelles elles contribuent.

Les écritures sonores vidéoludiques en tant que dispositifs stratégiques

Pour l'instant, mes explications ont surtout porté sur l'étude des moyens mis en œuvre pour donner à entendre des sons vocaux aux joueur·se·s. Je vais maintenant expliciter les méthodes que j'ai employées pour traiter le deuxième aspect essentiel de ma problématique : les enjeux des écritures sonores.

Pour répondre à la question « À quelles fins les jeux vidéo donnent-ils à entendre des sons vocaux pour communiquer avec leurs joueur·se·s ? », mon hypothèse principale est la suivante : les créateur·rice·s de jeux vidéo mettent en place des écritures sonores dans lesquelles les vocalités sont proéminentes parce qu'elles sollicitent l'implication de la personne qui joue suivant des modalités particulières, que les autres composantes du dispositif vidéoludique ne peuvent pas mettre en jeu de la même manière.

D'une part, dans une perspective plus large que celle de la vocalité, les écritures sonores vidéoludiques permettent de structurer des fusions de mondes : entre les mondes praticables des jeux et ceux des joueur·se·s. Parce que les interfaces sonores vidéoludiques reposent sur la projection de l'espace sonore du jeu au-delà de son interface matérielle, les écritures sonores vidéoludiques permettent d'étendre l'espace sonore du jeu dans l'espace sonore du·de la joueur·se, formant ainsi un espace sonore hybride, celui de la partie, dans lequel la pratique physique de l'interface par le joueur côtoie ses actions dans l'espace du jeu.

Ces fusions d'espaces sonores constituent une première dynamique par laquelle les écritures sonores vidéoludiques peuvent impliquer la personne qui joue : en projetant l'espace sonore du jeu dans l'espace du·de la joueur·se, celui·celle-ci peut

construire une situation depuis laquelle il·elle peut écouter le monde praticable voire s'y sentir présent·e.

D'autre part, les écritures sonores vidéoludiques s'appuient sur les vocalités parce que celles-ci permettent de faire circuler, avec un signal unique, une multiplicité de messages dans un entrelacement de situations de communication. En effet, si les expériences vidéoludiques peuvent être comprises comme une relation cybernétique entre joueur·se et jeu, celui-ci ne signifie généralement pas l'existence de cette relation à la personne qui joue. Plutôt, la situation de communication qui caractérise la relation cybernétique entre jeu et joueur·se tend à être camouflée derrière des situations de communication entre les entités qui habitent et composent le monde praticable du jeu. Dans le but d'instaurer et d'entretenir une telle illusion de prise directe, sans médiation, sur le monde du jeu, c'est-à-dire une illusion d'absence d'interface, les vocalités sont un outil stratégique particulièrement adapté, parce qu'elles disposent, en plus de leur plasticité, d'une certaine qualité relationnelle et communicationnelle. En donnant à entendre des corps, les vocalités vidéoludiques incarnent dans l'espace sonore hybride de la partie une altérité qui devient la possibilité d'une interaction. Ces corps inscrits dans les vocalités n'ont pas besoin d'une matérialisation visuelle pour exister dans le monde praticable du jeu : les vocalités suffisent à les rendre présents au·à la joueur·se afin de formuler des invitations à prendre part au jeu.

Présence et incorporation

Ainsi, mon hypothèse peut être reformulée de la manière suivante : les écritures sonores vidéoludiques et plus spécifiquement les vocalités vidéoludiques peuvent être envisagées comme des dispositifs de présence qui rendent présent le monde du jeu au·à la joueur·se, mais qui, dans un mouvement réciproque, rendent aussi le·la joueur·se présent·e au monde du jeu.

Le processus bidirectionnel que je viens de décrire est une des formes de la relation cybernétique entre jeu et joueur·se. Puisque le jeu dépend du·de la joueur·se pour prendre forme, les créateur·rice·s de jeux vidéo cherchent à instaurer ce processus bidirectionnel pour inciter le·la joueur·se à entretenir la relation jeu-

joueur·se en prolongeant sa pratique. Si je l'ai abordé par l'intermédiaire des vocalités, ce processus visant à rendre présent le jeu au·à la joueur·se dans le même temps que celui·celle-ci est rendu·e présent·e au jeu porte un nom précis : l'incorporation. Ce terme a été élaboré par Gordon Calleja[35] pour décrire et qualifier une facette importante des expériences vidéoludiques, plus communément désignée par le terme d'immersion. Selon le chercheur, le processus bidirectionnel de l'incorporation est spécifique aux dispositifs ergodiques, dont le jeu vidéo fait partie, précisément du fait de la capacité de ces dispositifs à rendre présent·e leur utilisateur·rice au monde praticable du dispositif.

Dans le cadre de ce mémoire de thèse, je vais donc m'attacher à démontrer que les écritures sonores vidéoludiques, et en particulier les vocalités vidéoludiques, constituent d'importants vecteurs d'incorporation parce qu'elles facilitent l'entretien de l'incorporation, en tant que dispositifs de présence. Le premier chapitre de ce mémoire de thèse débutera, d'ailleurs, par une exploration du lien entre les concepts de vocalité et de présence.

Incorporation et illusion

La personne qui me lit aura pu remarquer qu'au fil de cette présentation de mon objet d'étude, j'ai à plusieurs reprises fait appel au concept d'illusion. D'abord en référence à la figure du ventriloque, qui projette sa voix dans un corps inanimé pour lui conférer l'apparence de la vie, puis en référence à une illusion d'absence d'interface que les jeux vidéo chercheraient à établir pour contribuer au processus d'incorporation. Seulement, de la même manière qu'il y a, dans chaque situation de communication, au moins un·e destinateur·rice et un·e destinataire, on trouve dans chaque illusion un·e illusionniste et un·e illusionné·e.

Si le processus d'incorporation est bidirectionnel, et que le·la joueur·se y contribue pour entretenir la relation cybernétique jeu-joueur·se, ne contribue-t-il·elle pas aussi aux illusions que les dispositifs vidéoludiques cherchent à établir ?

35 Calleja, Gordon, 2011, In-Game : From Immersion to Incorporation, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

N'est-il pas nécessaire, au minimum, que le·la joueur·se adhère à l'illusion d'absence d'interface qui lui est proposée ?

Cette question est informée par de nombreux travaux en sciences du jeu, qui insistent sur le caractère intrinsèquement réflexif des pratiques ludiques. À ce titre, la situation de jeu est caractérisée par le fait que, dans le même temps que les joueur·se·s formulent leurs actions de jeu, il·elles échangent des messages qui affirment, dans une forme de méta-communication, le caractère ludique de leurs actions.

Ainsi, le jouer est fondé par un commun accord que les joueur·se·s formulent puis entretiennent, en jouant et en méta-communiquant, pour instaurer une situation seconde, la partie, qui prend place dans une situation première. Les pratiques ludiques sont réflexives parce qu'elles sont leur propre objet, mais aussi parce que les personnes qui jouent ne peuvent jouer sans avoir conscience qu'elles jouent.

C'est précisément pour cette raison que j'ai insisté, jusqu'alors, sur la dimension stratégique des écritures sonores vidéoludiques, ainsi que sur la notion de proposition. Dans la mesure où l'adhésion du·de la joueur·se n'est pas acquise, les jeux vidéo peuvent, au mieux, favoriser cette dernière, puis tenter de la préserver.

Une seconde hypothèse principale de ma thèse réside dans l'affirmation suivante : dans les écritures sonores vidéoludiques, les vocalités sont des dispositifs réflexifs qui contribuent à la circulation de messages métacommunicationnels grâce auxquels un jeu peut se présenter comme jeu à son·sa joueur·se, tout en matérialisant l'espace du jeu.

Comme je l'ai suggéré plus tôt, les vocalités vidéoludiques permettent d'entrelacer plusieurs messages dans un même signal sonore. C'est en étudiant cette affirmation et ses implications que je confirmerai ma seconde hypothèse.

Vocalités et oscillation

En conjuguant ces deux hypothèses, dans lesquelles les vocalités sont appréhendées comme des dispositifs à la fois réflexifs et de présence, je développerai dans le cadre de cette thèse et dans la continuité de travaux de recherche précédents, une métaphore oscillatoire des expériences vidéoludiques, dans lequel la relation cybernétique entre jeu et joueur·se est considérée comme une oscillation du système jeu-joueur·se entre incorporation et réflexivité. En filant cette métaphore de l'oscillateur harmonique, j'identifierai plusieurs régimes oscillatoires remarquables qui correspondront à des configurations particulières des oscillations entre incorporation et réflexivité. Parmi ces régimes, celui de la résonance sera envisagé comme un état particulier du système jeu-joueur·se dans lequel toutes les parties du système vibrent au même rythme et avec une intensité d'autant plus importante qu'elle peut mettre en péril le système oscillant.

Pour développer cette nouvelle métaphore de la résonance, je me focaliserai sur des pratiques vidéoludiques singulières, dans lesquelles le jeu vidéo n'est plus seulement joué, mais détourné pour produire de nouvelles formes. Parmi ces pratiques singulières, j'étudierai plusieurs détournements artistiques de jeu vidéo, notamment par Anne-Marie Schleiner, Calum Bowden ou encore Total Refusal, mais aussi des œuvres issues d'une pratique de recherche-création, menée tout au long de mes recherches doctorales.

Ces œuvres, au nombre de quatre, sont la raison pour laquelle cette thèse est rédigée à la première personne. Elles ont fonctionné, au fil de mon travail, à la fois comme des catalyseurs qui ont pu alimenter et renouveler mes réflexions, et comme des caisses de résonance grâce auxquelles j'ai pu me confronter à ma recherche et éprouver mes propositions. Du fait de cette démarche de recherche-création, ce travail de thèse comporte une importante dimension personnelle, aussi parce que trois des œuvres que j'ai produites et que je présente ici sont en partie autobiographiques, dans le sens où elles résultent de trois manières de donner une forme plastique à ma recherche en puisant dans les matières vocales et vidéoludiques.

L'étude de ces différentes œuvres, issues ou non de ma démarche de recherche-création, me permettra de répondre à la deuxième problématique de cette thèse.

Comment et à quelles fins les vocalités peuvent-elles servir de support à des pratiques artistiques du jeu vidéo ?

Si la première problématique que j'ai formulée se confronte aux jeux vidéo en tant que dispositifs stratégiques, cette seconde question est bien davantage tournée vers les pratiques mise en jeu par les joueur·se·s face à ces dispositifs.

Comme je l'ai indiqué plus tôt, cette thèse n'a pas pour enjeu d'étudier les pratiques vocales des joueur·se·s, mais bien d'analyser les stratégies sonores mises en jeu par les dispositifs vidéoludiques.

Dans cette démarche, les études de ces pratiques ludiques singulières, qui sont autant d'études de créations de dispositifs artistiques par des artistes-joueur·se à partir de dispositifs vidéoludiques pré-existants, sont au cœur de la dernière partie de cette thèse. Ces analyses donneront lieu à une nouvelle proposition théorique : le concept de métaludicité. Celui-ci sera défini comme un engagement au second degré avec le ludique, c'est-à-dire comme une forme de jeu avec l'idée même de jeu.

De l'oscillation à la métaludicité

Pour étudier ces différentes œuvres qui relèvent toutes de pratiques de détournement artistique de jeux vidéo, le détournement sera envisagé comme une opération artistique dans la continuité des appropriations situationnistes de ce terme, c'est-à-dire comme « le réemploi dans une nouvelle unité d'éléments artistiques préexistants.[36] » Le concept de métaludicité sera alors précieux pour envisager les détournements de jeux par des joueur·se·s comme des réappropriations procédant par des reconfigurations sémantiques ou pratiques.

36 Debord, Guy (dir.), 1959, *Internationale Situationniste*, n°3, p. 10.

Synthèse : Visées et propositions principales de cette thèse

Cette thèse propose de répondre aux deux problématiques suivantes :

1) Comment et à quelles fins les jeux vidéo donnent-ils à entendre des sons vocaux pour communiquer avec leurs joueur·se·s ?

2) Comment et à quelles fins les vocalités peuvent-elles servir de support à des pratiques artistiques du jeu vidéo ?

Pour ce faire, dans une démarche de recherche-création, un ensemble de quatre œuvres vidéoludiques créées spécifiquement dans le cadre de cette thèse est articulé à un corpus d'œuvres jouables comme non-jouables et de textes théoriques. L'étude de ces œuvres et de ces publications donne lieu, au fil de trois chapitres, à la mise à l'épreuve des affirmations suivantes :

a) L'étude des vocalités vidéoludiques permet de mettre en évidence le positionnement des écritures sonores vidéoludiques dans la continuité de pratiques sonores et vocales existantes.

b) Dans les écritures sonores vidéoludiques, les vocalités sont des dispositifs d'incorporation qui donnent une matérialité sonore au mouvement réciproque par lequel le monde du jeu est rendu présent au·à la joueur·se tandis que celui·celle-ci est rendu·e présent·e au monde du jeu.

c) Dans les écritures sonores vidéoludiques, les vocalités sont également des dispositifs réflexifs qui contribuent à la métacommunication ludique tout en donnant une matérialité sonore à l'espace du jeu.

d) L'étude des vocalités vidéoludiques permet de développer des approches théoriques des expériences vidéoludiques sous la forme d'une oscillation en y intégrant des dynamiques d'incorporation et de réflexivité.

e) Du fait de leur plasticité et des fonctions qu'elles assurent dans les écritures sonores vidéoludiques, les vocalités constituent un support particulièrement adapté à des pratiques de détournement artistique de jeux vidéo.

Présentation du premier chapitre

Dans le premier chapitre, intitulé « Pourquoi étudier les jeux vidéo à partir des vocalités ? », je vais expliciter ma démarche d'étude des jeux vidéo par le prisme des sons dotés d'une qualité vocale. Je vais dans un premier temps préciser et contextualiser la définition de la vocalité formulée par Bruno Bossis. Ceci constituera le point de départ d'un parcours théorique, historique et esthétique au cours duquel je vais commencer à constituer un ensemble de figures vocales. Depuis des approches philosophiques de la voix jusqu'à la place du souffle, du cri et de la synthèse vocale dans la performance artistique, je présenterai la vocalité comme un phénomène ambivalent et paradoxal, qui procède, entre autres, par l'ouverture d'une béance entre le corps qu'elle laisse entendre et le corps qui l'a effectivement produite. Au fil de ce parcours, j'identifierai une première série de figures vocales, autour de la notion d'extimité et de la ventriloquie, qui correspondra à un premier ensemble de pratiques et de techniques de la vocalité susceptibles d'être remédiés par les jeux vidéo. J'expliquerai notamment comment les vocalités sans corps visible sont fréquemment associées à des entités omnipotentes, en particulier dans le cadre de pratiques médiatiques de la vocalité. Au cinéma comme à la radio, je mettrai en évidence la trajectoire de vocalités investies de pouvoirs démiurgiques du fait de leur corporéité exclusivement sonore.

Au terme de cette exploration de la vocalité hors du domaine du jeu vidéo, je me concentrerai plus directement sur les écritures sonores vidéoludiques. Je réaliserai d'abord un état des lieux théorique, pour expliquer comment je positionne mon travail dans le champ des sciences du jeu. À cette fin, je commencerai par une approche générale des théories du jeu et du jouer, en insistant sur les concepts de réflexivité et de méta-communication. Puis, j'envisagerai les conséquences de l'ajout du préfixe vidéo- au ludique. Ceci me donnera l'occasion d'expliciter la définition que j'ai fournie plus tôt des jeux vidéo comme des supports d'expériences partagées, dont les pratiques sont socialement et spatialement situées, et qui mobilisent une interface informatique pour engendrer, grâce aux actions des joueur·se·s, des mondes praticables.

Ensuite, je compléterai ces questionnements théoriques par une approche historique et technique du jeu vidéo. Cela me permettra d'expliciter l'évolution de l'intégration des vocalités aux écritures vidéoludiques, depuis une position presque périphérique, du fait de contraintes technologiques, jusqu'à un rôle beaucoup plus central dans les écritures sonores vidéoludiques contemporaines. Au fil de ce second parcours, je continuerai d'identifier et de qualifier des figures vocales, qui seront cette fois-ci plus spécifiquement vidéoludiques.

Pour conclure ce premier chapitre, je procéderai à une série d'études de cas qui me permettront de mettre en jeu les figures vocales identifiées dans le cadre d'analyses sonores de jeux vidéo. Je me concentrerai ainsi sur les jeux *Control,*[37] *Horizon Zero Dawn*[38] et *Darkest Dungeon*[39] afin de compléter mon ensemble de figures vocales.

Enfin, dans un dernier mouvement qui me permettra d'envisager les liens pouvant être établis entre vocalité et réflexivité, je présenterai et étudierai une première œuvre issue de ma démarche de recherche-création. *Le Démiurge*[40] est une fiction sonore interactive dans lequel un personnage vocal de narrateur propose au·à la joueur·se de prendre part à une narration arborescente, dans laquelle son agentivité n'est pas évidente. *Le Démiurge* est un jeu vidéo qui, à bien des égards, s'érige lui-même en obstacle aussi bien à la communication qu'à la méta-communication avec le·la joueur·se. C'est un dispositif qui, en cherchant à épuiser une figure vocale particulière, celle de Démiurge, cherche à établir une certaine emprise sur le·la joueur·se, tout en confrontant celui·celle-ci à un système sur lequel il·elle a peu de prise.

Présentation du deuxième chapitre

Dans le second chapitre de cette thèse, nommé « Pourquoi l'incorporation est-elle une métaphore adaptée à l'étude des jeux vidéo ? », je vais me servir de la problématisation de la situation de jeu par une vocalité démiurgique que j'ai mise en

37 Remedy Entertainment, 2017, *Control*, 505 Games. (Xbox One et PC)
38 Guerrilla Games, 2017, *Horizon Zero Dawn*, Sony Interactive Entertainment. (PS4)
39 Red Hook Studios, 2016, *Darkest Dungeon* (PC)
40 Meyer, Charles, 2021a, *Le Démiurge* (PC) : https://metaperi.itch.io/le-demiurge

œuvre dans *Le Démiurge* pour entreprendre un second parcours théorique, historique et esthétique, au cours duquel je vais me concentrer sur un autre aspect stratégique des dispositifs vidéoludiques. Plus spécifiquement, je vais me focaliser sur la métaphore de l'immersion et sur les nombreuses acceptions de ce terme.

Pour commencer ce second parcours, je vais articuler les concepts d'immersion et de présence à l'aide de travaux de recherche sur la téléprésence et sur les environnements virtuels. Ceci me permettra de mettre en évidence certaines conceptions fondamentales de la métaphore de l'immersion, centrées sur les concepts d'illusion et de transparence. L'étude d'approches de l'immersion depuis la perspective de la conception de dispositifs de réalité virtuelle dans la seconde moitié des années 1990 me donnera l'occasion d'identifier certaines approches idéalisées de l'immersion, associées à des formes de déterminisme technologique et faisant, de fait, l'objet de controverses scientifiques.

Ensuite, je n'étudierai pas tout de suite les déclinaisons de la métaphore immersive dans le contexte vidéoludique. J'aborderai d'abord la problématique de l'immersion depuis le champ de l'art, autour de conceptions de l'immersion comme enveloppement et comme submersion sensorielle. J'envisagerai donc plusieurs approches de l'immersion dans le domaine artistique, ainsi que plusieurs œuvres praticables, qui proposent des expériences immersives aux personnes qui les pratiquent. Une analyse de la célèbre installation *Dream House* par La Monte Young et Marian Zazeela me donnera l'occasion de faire intervenir, pour la première fois, le concept d'oscillation, que je développerai alors comme une combinaison et une alternance de modes immersifs différents.

Après avoir réalisé une synthèse de la première partie de ce deuxième chapitre, j'étudierai plus en détail les applications de la métaphore immersive au jeu vidéo. Dans un premier temps, j'expliquerai comment les approches de l'immersion formulées dans le cadre de recherches sur les dispositifs de téléprésence et de réalité virtuelle ont eu une influence conséquente sur les approches de l'immersion par les chercheur·se·s en *game studies*. Je montrerai notamment que certaines conceptions déterministes de l'immersion ont pu amener des transpositions réductrices de la

métaphore immersive au jeu vidéo, sans prendre en compte les dimensions fictionnelles, ludiques et donc réflexives des pratiques de ce média. Pour nuancer ces critiques, je présenterai justement des travaux sur l'immersion vidéoludique, dont ceux de Janet Murray, dans lesquels la réflexivité est identifiée comme une condition de l'instauration d'une immersion au contact d'un jeu vidéo.

À partir de ces premières approches de l'immersion vidéoludique par les *game studies*, je progresserai vers l'élaboration par Gordon Calleja de la métaphore de l'incorporation, présentée par celui-ci comme plus adaptée à l'ergodicité du jeu vidéo. La logique de création de cette métaphore et du modèle de l'engagement vidéoludique qui l'accompagne seront alors étudiées attentivement. Au cours de cette étude, j'identifierai un ensemble de limites aux propositions de Calleja, notamment leur difficulté à rendre compte de l'activité réflexive des joueur·se·s de jeux vidéo. Pour répondre à ces critiques, je m'appuierai alors sur le modèle MÉDIAL conçu par Olivier Caïra. L'intégration de cet apport théorique à mon travail sera essentiel à la formulation de nuances à l'opposition de l'immersion à la réflexivité, que le troisième et dernier chapitre de cette thèse aura justement pour but de dépasser.

Présentation du troisième chapitre

Enfin, dans le troisième et dernier chapitre de ce mémoire, intitulé « Vers une conception oscillatoire des expériences vidéoludiques », j'opérerai une synthèse des deux premiers chapitres. Dans cette démarche de synthèse, j'articulerai le modèle MÉDIAL de Caïra avec des travaux en *game studies* focalisés sur les interfaces et les écritures sonores vidéoludiques, dans le but de présenter, après les figures vocales, une seconde proposition théorique.

Celle-ci prendra la forme d'un cadre d'analyse des écritures sonores vidéoludiques, conçu pour étudier les différentes fonctions opérées par les sons qui composent l'écriture sonore d'un jeu. Cet outil, chevillé au modèle MÉDIAL, a pour objectif de permettre l'analyse des stratégies spécifiquement sonores qui sont mises en jeu par un dispositif vidéoludique pour communiquer avec son·sa joueur·se.

À partir d'une des fonctions sonores constitutive de ce cadre d'analyse, la fonction métacommunicationnelle, j'utiliserai le sonore pour revenir à la problématique de l'opposition entre immersion et réflexivité. Pour ce faire, je réaliserai une analyse du jeu *Hellblade : Senua's Sacrifice,*[41] concentrée sur l'introduction de ce jeu. Au cours de cette analyse, je montrerai comment la réflexivité des pratiques ludiques est canalisée par les vocalités de l'écriture sonore de ce jeu pour faciliter l'entrée en jeu du·de la joueur·se. Pour donner un nom au processus mis en jeu dans l'introduction de ce jeu, je m'appuierai sur les travaux de Roger Odin. Ainsi, je nommerai ce processus "mise en onde" ce processus, et je le présenterai comme un préalable sonore à la mise en phase théorisée par Odin.

Ces concepts de mise en phase et de mise en onde me serviront de support à une étude de stratégies vidéoludiques dans lesquelles la réflexivité prime sur l'immersion. Je proposerai donc une série de concepts permettant de développer une métaphore oscillatoire des expériences vidéoludiques. Pour analyser des cas de stratégies vidéoludiques, mais aussi de pratiques tactiques du jeu vidéo, je proposerai la métaphore de la résonance comme configuration particulière d'oscillation du système jeu-joueur·se. Je me focaliserai plus spécifiquement sur des cas de résonance atteinte par le déphasage plutôt que par la mise en phase.

L'explicitation de cette métaphore nécessitera un ultime parcours théorique, pour établir d'abord une définition de la ludicité, amenée à servir de support à une définition de la métaludicité comme un ensemble des pratiques de mise au conditionnel du jeu vidéo. Pour m'orienter dans ce nouvel ensemble d'objets et des pratiques métaludiques, je me concentrerai sur des appropriations métaludiques et artistiques de jeu vidéo. Trois d'entre elles seront des productions d'artistes ayant réalisé des détournements de jeux vidéo de tir pour réaliser des performances ainsi qu'un machinima. Par l'intermédiaire de l'étude de ces trois œuvres, j'expliciterai ma définition de la métaludicité et je préciserai comment la métaphore de la résonance peut être mise au service de l'analyse de ces œuvres métaludiques.

41 Ninja Theory, 2017, *Hellblade : Senua's Sacrifice* (PC)

Enfin, les trois autres appropriations artistiques et métaludiques que j'étudierai dans le cadre de ce dernier chapitre sont issues de ma démarche de recherche-création. *Extime de soi*[42] est un cycle de performances en ligne au cours desquelles j'explore ma propre oscillation en cours de partie, en parlant tout au long de celle-ci et en répétant une même mission du jeu *Destiny 2*.[43]

Sound To Text To Sound[44] est une composition sonore générative dans laquelle des données de saisie et des éléments de l'écriture sonore de *Destiny 2* sont utilisés pour produire de nouvelles matières sonores, et contrôler leur agencement dans le temps, en arrière-plan d'une vocalité qui déclame un texte en apparence aléatoire.

Enfin, *The Speechless Pawn*[45] est un machinima sonore qui donne à entendre l'introspection d'un des personnages avec lesquels je joue à *Destiny* 2, alors qu'il est exaspéré au plus au point par les autres personnages qui s'expriment à sa place. C'est une œuvre de *game art*, produite avec *Destiny 2* qui devient un lieu de transposition de pratiques d'enregistrement sonore, mises au service du détournement du jeu de tir à partir de son écriture sonore.

42 Meyer, Charles, 2021b, *Extime de soi*, Série de sept performances vocales et vidéoludiques en ligne : Performance du 20/09/2021 (https://youtu.be/y7XYpJFxRI4), Performance du 21/09/2021 (https://youtu.be/trGgKSHDzVU), Performance du 22/09/2021 (https://youtu.be/pvCq53Dcp8Y), Performance du 23/09/2021 (https://youtu.be/6mtn5Q4eMag), Performance du 24/09/2021 (https://youtu.be/LyCA1Jvxw00), Performance du 25/09/2021 (https://youtu.be/1SeoZjdzh1M), Performance du 26/09/2021 (https://youtu.be/bmxxbAmRMl4)

43 Bungie, 2017, *Destiny 2* (PC).

44 Meyer, Charles, 2018a, *STTTS – Mercury 326 Inputs*, Composition sonore générative, Stéréo, 8min 27sec : https://soundcloud.com/metaperi/sttts-mercury-326-inputs

45 Meyer, Charles, 2018b, *The Speechless Pawn – Part 1 : The Injection Rig*, Machinima Sonore, Stéréo, 4min 22sec : https://soundcloud.com/metaperi/the-speechless-pawn-part-one-the-injection-rig

Chapitre I : Pourquoi étudier les jeux vidéo à partir des vocalités ?

Un des enjeux de cette thèse est de montrer que les interfaces sonores vidéoludiques sont des dispositifs aussi bien stratégiques que propices à des usages tactiques, dans le sens où les jeux vidéo mobilisent ces interfaces pour produire et faire circuler des motifs ludiques, immersifs, expressifs et narratifs dans le cadre d'écritures sonores, que les joueur·se·s s'approprient non seulement pour jouer, mais aussi pour créer dans le cas particulier des artistes-joueur·se·s.

En particulier, comme cela a été suggéré en introduction, les sons vocaux transmis aux joueur·se·s par un jeu via son interface sonore comme les sons vocaux produits par les joueur·se·s au fil de leur partie sont aujourd'hui au centre des écologies sonores vidéoludiques, indifféremment de la nature machinique ou humaine des destinataires de ces sons. Dans ce contexte, je vais montrer comment le concept de vocalité contribue aux démarches de mise en évidence du caractère métacommunicationnel des pratiques vocales vidéoludiques.

À ce titre, en vue de répondre à la question « Comment et à quelles fins les jeux vidéo donnent-il à entendre des sons vocaux pour communiquer avec leurs joueur·se·s ? », ce premier chapitre a pour enjeu d'apporter des réponses à une première sous-problématique : Quelles sont les trajectoires des vocalités dans les écritures sonores vidéoludiques ?

Dans ce premier chapitre, j'expliciterai d'abord la définition de ce concept de vocalité à partir des recherches de Bruno Bossis sur la musique contemporaine. Je m'éloignerai ensuite de ce champ d'étude pour me situer dans celui de la philosophie de la voix. Puis je me focaliserai sur des pratiques artistiques, à l'aide du concept de chant plastique élaboré par l'artiste et chercheuse Hélène Singer dans le cadre de sa démarche de création-recherche. Enfin, je mettrai en dialogue l'œuvre *ULTRACHUNK*, résultant de la collaboration de la chanteuse lyrique et compositrice Jennifer Walshe avec l'artiste et chercheur Memo Akten, avec la célèbre composition d'Alvin Lucier, *I am sitting in a room*. Ce parcours de contextualisation me permettra

d'élaborer et de développer le concept de figure vocale qui sera un outil d'analyse central tout au long de ce mémoire de thèse.

Dans un second temps, j'adopterai une perspective à la fois historique et technique afin d'expliquer d'une part en quoi l'émergence des vocalités vidéoludiques a profondément dépendu de l'intégration aux machines de jeu de technologies de synthèse vocale, mais aussi de stockage et de lecture d'informations sonores. D'autre part, à l'aide du concept de figure vocale, je montrerai que les interfaces vidéoludiques sont le support de pratiques qui se situent dans la continuité de pratiques vocales associées à d'autres médias, littéraire, cinématographique ou radiophonique. L'identification de figures vocales spécifiquement vidéoludiques permettra de mettre en évidence la dimension sonore de dynamiques de remédiation qui ont déjà été étudiées pour d'autres modalités sensorielles que l'ouïe.

Enfin, je conclurai ce chapitre par une première étude de *Le Démiurge*, une fiction sonore interactive issue de ma pratique artistique. Celle-ci sera liée à une synthèse de fin de chapitre au cours de laquelle j'associerai les figures vocales à six fonctions sonores vidéoludiques. Cette synthèse amorcera le deuxième chapitre de cette thèse, consacré aux métaphores de l'immersion et de l'incorporation.



I.1) Vocalité et figures vocales : cadre théorique et artistique

Pour commencer, imaginons quatre situations de jeu.

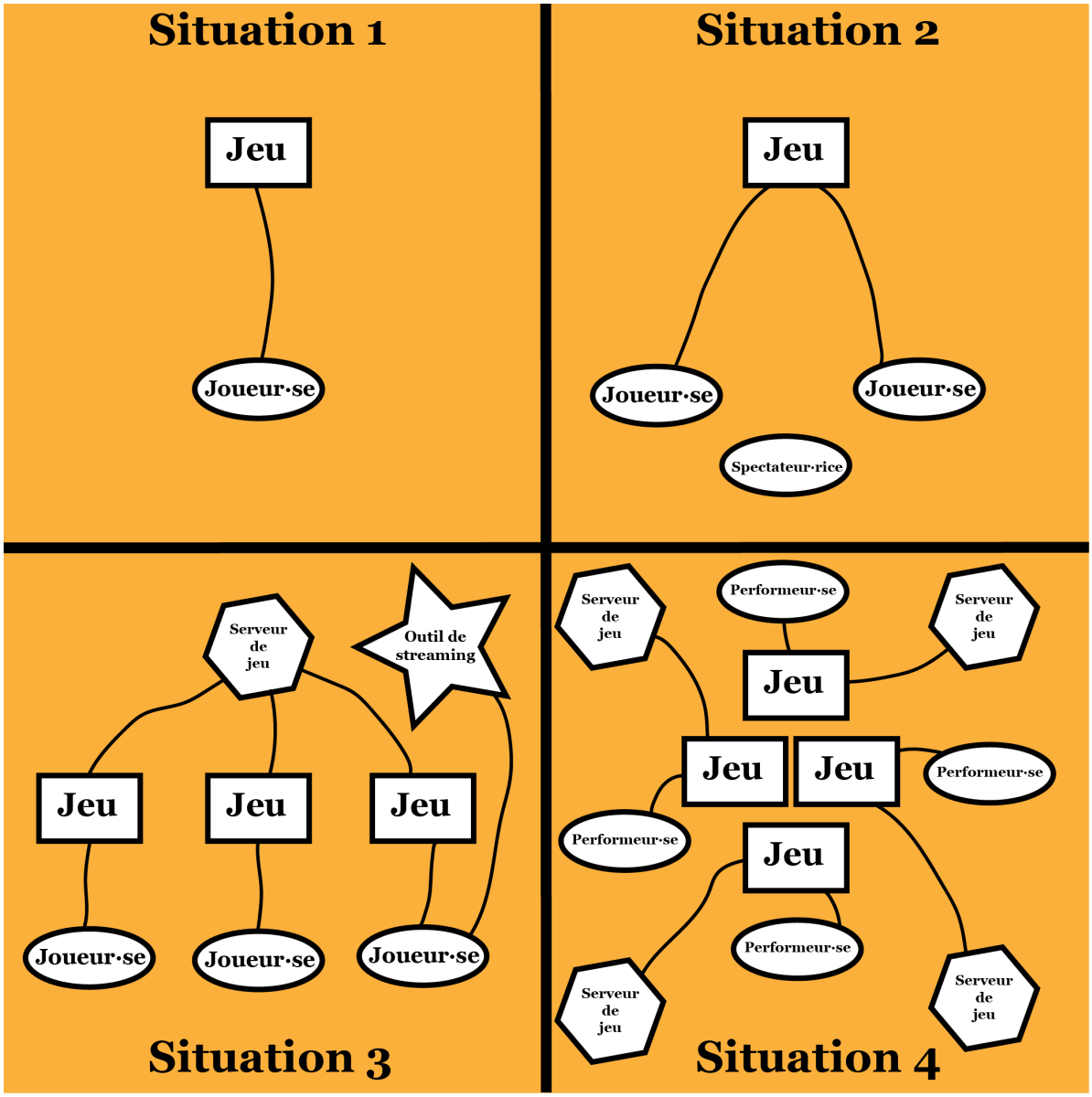


Illustration 4: Schéma de représentations de quatre situations de jeu

Dans la première, une personne joue à un jeu vidéo, seule dans son domicile.

Dans la deuxième, trois personnes sont présentes. Deux d'entre elles jouent à un jeu vidéo sur une même machine tandis que la troisième les observe et réagit à leur partie.

Dans la troisième situation, ces trois personnes jouent maintenant à un même jeu, chacune grâce à sa machine respective, et sont connectées les unes aux autres ainsi qu'à d'autres joueur·se·s avec lesquel·le·s elles communiquent grâce à un *chat* vocal. Dans le même temps, l'un·e des trois joueur·se·s, diffuse leur partie en direct pour un public de spectateur·rice·s en ligne.

Enfin, dans la quatrième situation, des performeurs et des performeuses se relaient et se coordonnent pour occuper les canaux de communication vocale d'un jeu de tir compétitif en ligne. Il·elle·s y lisent des poèmes, initient des conversations avec des inconnu·e·s, questionnent l'arrière-plan géopolitique du jeu, sensé justifier son *gameplay* opposant terroristes et contre-terroristes, tout en jouant "suffisamment" pour ne pas être exclu·e·s du serveur de jeu.

À chacune de ces quatre situations correspond une écologie sonore évolutive dans laquelle de nombreuses voix circulent, émises par les interfaces de jeu comme par les joueur·se·s. Pour mettre en évidence la densité et les différents degrés de complexité de ces circulations vocales, je vais comparer ces quatre configurations et les quatre écologies sonores qui leur correspondent.

Dans le but d'esquisser un premier cadre d'étude, je vais distinguer les sources vocales en fonction de deux critères : leur type et leur relation au jeu. Le type de source permet de qualifier ce qui est à l'origine d'un son, que ce soit un organe phonatoire dans le cas d'une voix naturelle ou un dispositif de reproduction sonore dans le cas d'un son enregistré. Le critère de relation au jeu, quant à lui, permet de positionner les voix par rapport au jeu pratiqué, pour indiquer si elles sont produites En-jeu, dans l'espace du jeu, ou Hors-jeu, dans l'espace réel dans lequel la pratique du jeu se déroule. Pour tenir compte de la porosité potentielle entre le jeu, envisagé comme une situation seconde, et la situation première dans laquelle il prend forme, cette dichotomie En-jeu/Hors-jeu ne définit pas deux absolus, mais plutôt un axe continu allant de la production d'un son vocal à partir du programme informatique[46]

46 Il serait tentant ici de qualifier ces sons de diégétiques, mais les travaux de Mark Grimshaw et de Kristine Jørgensen montrent que la transposition du concept de diégèse des études littéraires ou des études cinématographiques vers les *game studies* ne se fait pas sans heurt. J'y reviendrai d'ailleurs plus en détail dans la synthèse conclusive de ce chapitre ainsi que dans le troisième

d'un jeu à l'émission d'un son vocal dans l'espace réel dans lequel la pratique ludique a lieu et qui n'a pas de conséquence sur l'expérience du·de la joueur·se.[47]

Pour envisager les écologies sonores de ces quatre situations, l'étude de la première situation est idéale dans la mesure où elle est une configuration de jeu minimale. Le jeu transmet, par l'intermédiaire de son interface sonore des informations sonores vocales à la personne qui joue. Puisque diffusés par des haut-parleurs, ces sons possèdent une source artificielle. Ils sont qualifiés de sons En-jeu puisqu'ils sont la manifestation sonore du jeu pratiqué. Au fil de sa partie, le·la joueur·se peut utiliser sa voix pour réagir à ses propres actions ou pour contrôler le jeu dans le cas d'un jeu intégrant un microphone. Ces sons vocaux sont produits par le·la joueur·se grâce à ses organes phonatoires, et sont donc qualifiés de naturels. Je précise que ces sons ne sont pas nécessairement verbaux, puisqu'un soupir, un rire ou encore un bâillement entrent dans la catégorie des sons vocaux naturels. Le dernier type de voix présent dans cette situation, la voix parasite, indique la perturbation potentielle de cette configuration par l'intrusion d'un nouvel élément. De part leur nature de sons perturbateurs, les voix parasites sont qualifiées de sons Hors-jeu, mais ceci peut immédiatement être contesté par le fait qu'une voix appelant un enfant à arrêter de jouer pour venir à table aura une conséquence directe sur la situation de jeu, celle d'y mettre un terme. Dès cette première situation de jeu, pourtant très simple, cette possibilité de bouleversement de la partie par l'irruption d'un son vocal inattendu montre les limites d'une distinction stricte entre En-jeu et Hors-jeu.

Dans la deuxième situation, la présence d'une troisième personne continue de saper cette séparation entre En-jeu et Hors-jeu. Que cette personne soit plus expérimentée et guide les deux autres dans leur expérience de jeu, qu'elle commente la confrontation acharnée entre ses deux ami·e·s en attendant qu'on lui tende la

chapitre de cette thèse.

47 Cette esquisse de définition d'un son totalement *hors-jeu* est volontairement exclusive pour définir un cas limite. J'insiste sur le fait que ces hypothétiques voix entendues mais sans conséquence sur l'expérience de jeu correspondent tout autant que ces quatre situations de jeu à des expériences de pensée. De la même manière, les sons totalement *en jeu* relèvent de la fiction puisque, comme je le montrerai à la fin de ce chapitre et dans le troisième chapitre de cette thèse, la simple présence d'un·e joueur·se ouvre dans le monde fictionnel du jeu une brèche dans laquelle le réel s'engouffre.

manette ou qu'elle discute en observant le jeu, elle incarne un entre-deux, du fait de sa capacité à interagir avec la situation de jeu sans pour autant manipuler directement l'interface. La production vocale de cette troisième personne peut tout aussi bien s'inscrire dans une logique de jeu secondaire ou de jeu par procuration[48] que relever d'un usage du jeu vidéo comme prétexte à la discussion et à l'interaction sociale. Dans une telle configuration, pour décrire l'expérience de ces trois personnes, le jeu n'est qu'un cadre parmi d'autres. Dans ce sens, je formule dans cette thèse l'hypothèse selon laquelle l'étude de l'écologie sonore d'un jeu vidéo à partir des voix permet d'analyser comment différents cadres peuvent, en cours de partie, se construire, se superposer, se succéder, se neutraliser, s'opposer…

Dans la troisième situation, la complexité de l'agencement de cadres décrit ci-dessus est encore plus importante. D'abord, si les trois personnes présentes dans le même espace interagissent bien avec un même jeu, elles le font avec des machines différentes, si bien que chacune d'entre elles est susceptible d'entendre un espace sonore fictionnel différent de celui des autres joueur·se·s. Comme Mark Grimshaw le montre très bien dans sa thèse portant sur l'écologie sonore des jeux de tir à la première personne, ces variations de l'espace sonore d'un·e joueur·se à l'autre s'expliquent par le fait que les choix de chaque joueur·se vont faire basculer le jeu dans un état particulier, dépendant par exemple du personnage que chaque joueur·se a choisi d'incarner ou, plus simplement, de leurs actions dans l'espace du jeu.[49] Ensuite, la présence sonore à distance d'autres joueur·se·s complexifie également cette situation de jeu. Les voix de ces personnes sont enregistrées dans leurs espaces de jeu respectifs et, potentiellement, modifiées par l'interface du jeu avant d'être diffusées aux trois autres joueur·se·s pour qui les sources de ces sons vocaux sont situées dans un espace sonore qui est fondu dans l'espace fictionnel du jeu. Par ailleurs, en étant ainsi encodées et transportées par le dispositif de jeu pour être

48 Voir Delbouille, Julie, 2019, *Négocier avec une entité jouable : les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, Thèse de doctorat en sciences sociales et comportementales, sous la direction de Björn-Olav Dozo et Christine Servais, Université de Liège.

49 Un des exemples évoqués par Mark Grimshaw est celui d'un coup de feu dont la perception dans l'espace sonore d'un jeu de tir est très différente pour le·la joueur·se qui en est l'auteur·rice, pour le·la joueur·se qui en est la cible ou pour le joueur·se qui entend ce tir au loin.

transmises par son interface sonore, ces voix ne sont plus naturelles mais bien artificielles, ce qui confère à leur voix le même type de source que les personnages non-joueur·se du jeu. Enfin, le fait qu'un·e des trois joueur·se·s diffuse sa partie à un public en ligne par l'intermédiaire d'un outil tel que Twitch ajoute à la deuxième situation un cadre spectaculaire et performatif différent. Cette personne qui se présente en train de jouer et commente ses propres actions ainsi que l'état de la partie, n'est plus nécessairement dans les mêmes dynamiques que celles que j'ai décrites dans la deuxième situation. En plus d'être un dispositif ludique ou un support d'interaction sociale avec ses ami·e·s, le jeu devient ici un outil au service d'une forme de représentation de soi et d'une nouvelle situation de communication avec un public distant. Dans ce contexte, la voix du·de la streameur·se participe à une spectacularisation de la situation à même de produire des comportements de jeu différents, non seulement pour lui·elle, mais aussi pour les autres joueur·se·s, requérant une certaine qualité de jeu, aussi bien dans le sens d'un "bien-jouer" que d'un style[50] de jeu plus ou moins conventionnel. En ce sens, j'envisagerai plus tard, dans le troisième chapitre de cette thèse, le *streaming* de jeu vidéo comme une pratique vocale, potentiellement artistique, de reconfiguration de jeux vidéo.

Enfin, la quatrième situation est également particulière dans la mesure où le cadre de la performance artistique collective est conjugué à celui du jeu vidéo. À ce titre, les performeur·se·s qui occupent dans cette situation les *chats* vocaux d'un jeu pour n'en parler que de façon détournée ou dans le but de le critiquer mobilisent le jeu vidéo non seulement comme un prétexte à l'échange, mais véritablement comme un moyen d'intervenir artistiquement dans l'espace public. Dans cette situation, les performeur·se·s sont contraint·e·s de "jouer le jeu" d'une façon minimale pour éviter d'être banni·e·s du serveur qu'elle·il·s occupent pour cause d'inactivité. Leurs voix leur permettent alors de contourner les contraintes matérielles du jeu et de détourner la situation pour en changer les enjeux. Par cette opération tactique, les performeuse·se·s imposent un retour du politique et de l'intime aux autre joueur·se·s

50 Voir Boutet, Manuel, 2012, « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux* n°173–174, Dossier *Les formes ludiques du numérique* coordination Simon, Jean-Paul & Zabban Vinciane, pp. 207–234.

et provoquent une incursion du réel dans le monde-éprouvette du jeu. Là où le cadre fictionnel se limitait à des confrontations entre terroristes et contre-terroristes dans une sorte de vide géopolitique, les performeur·se·s jouent de leur voix pour bousculer cet univers, non sans résistance de la part des autres joueur·se·s, et faire basculer la situation de jeu dans l'indétermination.

Terminer cette série de projections dans des configurations de jeu imaginaires par cette dernière situation n'est pas un hasard. Celle-ci n'est en effet pas une expérience de pensée mais bien la présentation succincte d'une activation du programme de performances *Calls of Duty* de l'artiste anglais Calum Bowden. En 2016, une série de trois ateliers a été organisée par l'artiste en partenariat avec l'organisation Active Change Foundation (ACF) puis s'est conclue par une performance collective dans le cadre du festival *Radical Ideas* de la fondation Rich Mix. Au cours de ces ateliers, l'artiste a travaillé avec des adolescent·e·s accueilli·e·s par l'ACF dans leur centre pour jeunes de Walthamstow, d'abord pour échanger sur leurs pratiques du jeu vidéo et en particulier des jeux de guerre et de tir à la première personne, puis pour créer avec elles·eux des moyens de subvertir collectivement ces genres vidéoludiques. Au cours de la performance à la fondation Rich Mix, dix adolescent·e·s ont donc occupé les *chat* vocaux du jeu *Counter Strike Global Offensive* pour y lire des poèmes, y chanter des chansons antimilitaristes ou plus simplement discuter avec les autres joueur·se·s en ligne. De par sa dimension collective et de par son principe de subversion par la voix d'un jeu vidéo, *Calls of Duty* est une série de performances importante pour mon travail de recherche, sur le plan théorique comme artistique. Si je l'ai seulement évoquée ici, je reviendrai plus longuement sur cette œuvre dans le troisième et dernier chapitre de cette thèse, pour la mettre en résonance avec d'autres créations, dont certaines issues de ma pratique.

Ces quatre présentations successives sont condensées dans le tableau de synthèse ci-dessous.

Situation	Source	Type de source	Relation au jeu
1	Jeu	Artificielle	En-jeu
	Joueur·se	Naturelle	En-jeu et Hors-jeu
	Voix parasite	Naturelle	Hors-jeu
2	Joueur·se·s	Naturelle	En-jeu et Hors-jeu
	Observateur·rice	Naturelle	Hors-jeu et En-jeu
	Jeu	Artificielle	En-jeu
	Voix parasite	Naturelle	Hors-jeu
3	Joueur·se·s	Naturelle	En-jeu et Hors-jeu
	Streameur·se	Naturelle	En-jeu et Hors-jeu
	Joueur·se·s en ligne	Artificielle	En-jeu et Hors-jeu
	Jeu	Artificielle	En-jeu
	Voix parasite	Naturelle	Hors-jeu
4	Performeur·se·s	Naturelle	Hors-jeu
	Jeu	Artificielle	En-jeu
	Joueur·se·s en ligne	Artificielle	En-jeu et Hors-jeu
	Voix parasite	Naturelle	Hors-jeu

Tableau 1: Tableau synthétique des écologies sonores correspondant à chaque situation

En imaginant plusieurs configurations de jeu et en envisageant les différents sons vocaux pouvant se manifester dans les différents espaces sonores associés à chaque configuration, j'ai suggéré que les sons vocaux vidéoludiques et leurs circulations sont particulièrement complexes.

Complexes d'abord parce que d'une situation de jeu à une autre, les voix entendues par les joueur·se·s sont susceptibles d'être produites par des sources fondamentalement différentes. Lorsque deux joueur·se·s se trouvent dans une même pièce et discutent, les sons qu'ils échangent sont produits par leurs organes phonatoires, que j'ai qualifiés de sources naturelles. Lorsqu'un·e joueur·se entend la voix d'un personnage de jeu, potentiellement localisée dans l'espace sonore du jeu, ou la voix d'un·e autre joueur·se par l'intermédiaire d'un *chat* vocal, celles-ci ont une source artificielle : l'interface sonore du jeu. Cette dernière fonctionne alors comme un dispositif de reproduction sonore qui distribue les voix dans l'espace sonore, transforme les sons vocaux émis par les joueur·se·s du naturel vers l'artificiel et opère une médiation entre les différents agents, humains comme machiniques.

Complexes également parce que ces voix peuvent affecter la situation de jeu elle-même et la reconfigurer. À partir des exemples que j'ai évoqués, j'ai suggéré que le potentiel transformatif des voix qui circulent dans une situation de jeu est à même d'en altérer les enjeux : dans le cas de *Calls of Duty,* une confrontation faussement dépolitisée entre terroristes et contre-terroristes est transformée par l'intervention vocale des performeur·se·s en espace public dans lequel le réel surgit et bouscule le cadre fictionnel de *Counter Strike*. Dans une première approche, j'expliquerai ce potentiel transformatif des voix par leur plasticité, par leur mobilité entre le jeu et le hors-jeu, voire par leur capacité à être à la fois en jeu et hors-jeu.

À l'issue de l'exploration de ces situations de jeu, le concept de voix présente rapidement des limites. En se contentant de ce terme, il serait en effet très difficile de catégoriser des sons vocaux vidéoludiques en fonction de leur source sans avoir systématiquement recours à la métaphore. Parler de voix des machines, de voix de l'environnement ou encore de voix du jeu ne serait dénué ni d'intérêt poétique ni d'une certaine puissance évocatrice, mais dans la démarche d'étude qui est la mienne, il me semble indispensable de pouvoir distinguer les utilisations littérales du mot voix, c'est-à-dire la production d'un son par un organe phonatoire, de ses utilisations métaphoriques. Dès lors, dans la perspective d'étudier les pratiques vidéoludiques par le prisme de la voix, je vais adopter et construire des outils conceptuels adaptés à l'analyse des nombreux sons vocaux qui circulent au cours d'une partie de jeu vidéo. Dans ce sens, je vais à présent introduire le concept de vocalité, développé par Bruno Bossis, grâce auquel je vais circonscrire le concept de voix afin de développer un vocabulaire analytique et critique plus précis.

I.1.A) Expérimentations musicales et vocalité : un point de départ

Dans son ouvrage *La voix et la machine : La vocalité artificielle dans la musique contemporaine*, Bruno Bossis définit la vocalité comme « la qualité vocale d'un événement sonore.[51] » J'emploierai par la suite ce terme pour désigner des sons dotés d'une qualité vocale. Cette première définition peut sembler laconique et mérite donc quelques développements. L'auteur développe des compléments de définition de la vocalité au fil du texte et dans la synthèse conclusive de l'ouvrage. Celle qui va suivre, notamment, est plus précise puisqu'elle construit la vocalité comme dépendante d'une entité sonore de référence, la voix humaine. Bruno Bossis écrit : « [...] plus large que la notion absolue de voix, la vocalité est relative. Si un son se définit comme vocal ou non-vocal, la vocalité est la qualité d'un phénomène sonore qui le rapproche plus ou moins de la voix.[52] » Ceci conduit donc le chercheur à envisager la vocalité comme un continuum ayant à sa première extrémité la voix humaine, « ce qui est perçu comme franchement vocal,[53] » autrement dit toute voix entendue sans médiation technologique, directement de l'organe phonatoire à l'organe auditif, et ce qui n'a rien de vocal à son autre extrémité.

Tout au long de son ouvrage, Bruno Bossis met en évidence le caractère central des pratiques vocales tout au long de l'histoire de la musique savante occidentale. Le chercheur indique en conclusion :

> *« De la naissance de la polyphonie avec l'école de Notre-Dame à l'émergence du romantisme dans les Lieder germaniques jusqu'au* Sprechgesang *d'Arnold Schönberg, la vocalité a non seulement toujours été présente, mais, par sa souplesse et son pouvoir expressif, elle a été un élément central dans de nombreuses expérimentations et remises en cause.[54] »*

51 Bossis, Bruno, 2005, *La voix et la machine : La vocalité artificielle dans la musique contemporaine*. Presses Universitaires de Rennes. Aesthetica. Rennes, p. 8.
52 *Ibidem*, p. 285.
53 *Ibidem*, p. 288.
54 *Ibidem*, p. 283

Il n'est pas question dans cette thèse de parcourir au pas de course l'histoire de la musique pour justifier mon utilisation du concept de vocalité. Avec cette citation, je veux essentiellement mettre en avant un argument moteur de l'ouvrage de Bruno Bossis : la voix humaine, en tant qu'instrument, est centrale dans les pratiques musicales occidentales, si bien que la remise en question de concepts tels que la gamme ou la tonalité par des avant-gardes musicales successives sont indissociables d'une problématisation de l'instrument-voix et donc d'une exploration artistique du continuum de la vocalité.

Les inventions, appropriations ou réappropriations de techniques vocales[55] par les compositeurs et compositrices des avant-gardes musicales se cristallisent notamment autour de ce que Bruno Bossis nomme la vocalité artificielle, en particulier à partir du début du XXe siècle. Comme le précise l'auteur, « l'artifice dont il est question dans cette expression s'oppose au naturel de la voix humaine, il est le produit de dispositifs machiniques. D'abord mécaniques puis électriques, magnétiques, électroniques ou informatiques, ces dispositifs ont un point commun : ils permettent de fixer, manipuler, simuler la voix.[56] » Au-delà de la musique, la vocalité artificielle apparaît d'abord au travers de figures fictionnelles d'objets parlants et d'artefacts permettant de capturer la voix humaine, puis par l'intermédiaire d'expérimentations mécaniques telles que les automates de Von Kempelen. La vocalité artificielle relève alors du défi technique, parfois proche d'un fantasme démiurgique, et dont l'enjeu serait de reproduire la voix humaine. Avec le développement de dispositifs tympaniques[57] de reproduction sonore, tels que le phonautographe ou le phonographe, puis la création d'outils électroniques et informatiques de synthèse sonore, de nouvelles pratiques musicales de la vocalité ont

55 Cette expression de technique vocale renvoie ici à des techniques de chant et d'expression vocales. Elle peut aussi être entendue, comme ce sera le cas plus tard dans ce chapitre, dans un sens plus large de technique du corps, comme le suggère Norie Neumark dans l'introduction de l'ouvrage collectif *VØICE*.

56 *Ibidem*, p. 284.

57 Voir Sterne, Jonathan, 2015, *Une histoire de la modernité sonore*, Éditions La Découverte / Philharmonie de Paris – Cité de la Musique, Paris, [Traduction par Boidy, Maxime, publication originale en langue anglaise en 2003 sous le titre *The Audible Past. Cultural origins of sound reproduction*.]

vu le jour. Néanmoins, celles-ci se distinguent par exemple du *Sprechgesang*,[58] en cela qu'elles ne consistent pas en un bouleversement de manières de chanter pré-existantes, mais bien en une remise en question de l'ontologie même de la voix.

Si Bruno Bossis identifie trois opérations centrales concrétisées par ces nouveaux dispositifs, (fixer, manipuler et simuler la voix), il faut bien comprendre d'une part que ces opérations ne se résument pas à un travail sur la plasticité et l'expressivité de la voix et d'autre part que ces nouveaux dispositifs électroniques et informatiques n'ont pas le monopole de cette subversion de la voix.

La fixation de la voix humaine sur un support de stockage, du cylindre de cire au smartphone, sépare une vocalité naturelle du corps qui l'a produite, la détache dans le même temps de son contexte d'existence puis la transforme en vocalité artificielle. Celle-ci peut alors être ou reproduite à l'envi, dans des contextes spatio-temporels tout à fait différents. La fixation peut également ouvrir la voix à la manipulation, mais elle ne précède pas systématiquement la manipulation.

La manipulation de la vocalité, ensuite, n'est pas nécessairement opérée grâce à un dispositif complexe ni particulièrement spectaculaire. Le porte-voix est un excellent exemple d'outil de manipulation vocale à la fois simple et économique en termes de moyens, dont les effets sont audibles, et qui ne requiert pas de fixation du son sur un support. Avec un simple cornet, la voix est orientée et amplifiée. Alors, le corps de la personne qui utilise le porte-voix est augmenté pour que sa voix, sans être considérablement altérée par l'outil, porte plus loin, soit davantage entendue. Malgré sa simplicité, le porte-voix et ses usages rappellent également que la voix, et le fait de la faire entendre, sont au cœur d'importantes dynamiques de pouvoir dans tous les espaces, privés comme publics. Augmenter sa voix, ici en agrandissant son espace sonore de propagation et donc son espace d'action, revient à en modifier les effets sur les entités qui l'entendent et l'écoutent. Le porte-voix est un dispositif de manipulation minimal mais d'autres outils plus récents, tels que le mégaphone ou le

58 Ce terme, que l'on pourrait traduire en français par chant parlé, désigne une technique de chant développée à la fin du XVIIIe siècle et associée à des compositeurs tels que Schönberg ou Berg. Le *Sprechgesang* se distingue d'autres techniques de chant, plus classiquement lyriques, par sa proximité avec la déclamation théâtrale ainsi qu'avec des formes chantées plus populaires.

vocoder modifient plus manifestement la plasticité d'une voix. Comme un pendant électronique du porte-voix, le premier amplifie et concentre la voix mais le fait avec plus de puissance tout en la distordant, en y introduisant des artefacts, en lui adjoignant une matérialité électrique. Le *vocoder*, quant à lui, est un exemple d'altération de la voix dans le sens où le corps impliqué, celui que l'on pense entendre en écoutant la voix vocodée n'est plus le corps initial mais un nouveau corps. Celui-ci est autre, hybride, à la fois réel puisqu'il porte des traces du corps ayant produit la voix mais aussi fictionnel puisque la vocalité artificielle qui résulte de l'application du *vocoder* évoque un corps qui n'existe pas.[59]

Enfin, la simulation de la voix a dans un premier temps été opérée par des dispositifs mécaniques élaborés imitant par des systèmes de soufflets, de clapets et d'articulations un organe phonatoire humain. Elle peut maintenant être réalisée par des algorithmes de synthèse sonore de plus en plus aboutis, mobilisant pour certains d'entre eux des réseaux de neurones artificiels. L'opération de simulation vocale conserve la référence à la voix, en tant que vocalité naturelle, qui lui sert de modèle, mais à la différence de la manipulation, la vocalité artificielle qui résulte de la simulation est un objet encore plus paradoxal : une voix sans corps.

Comment la vocalité artificielle travaille-t-elle le corps ?

Dans *La Voix et la Machine*, l'objet d'étude de Bruno Bossis est bien cette vocalité artificielle, ou plutôt ces ensembles de vocalités artificielles créés par les compositeurs et compositrices à partir de la seconde moitié du XXe siècle. Je ne vais pas reprendre ici l'intégralité des arguments de Bruno Bossis, car cela m'emmènerait bien loin de mon propre objet d'étude et de mes pratiques. Néanmoins, un des points sur lequel le chercheur insiste en conclusion de son ouvrage est particulièrement

59 Je ne m'essaierai pas à l'énumération de l'intégralité des manipulations vocales. D'abord parce qu'un tel exercice serait voué à l'échec, tant les pratiques vocales, qu'elles soient musicales, artistiques, récréatives, etc... sont légion. D'importants travaux, tels que ceux du laboratoire AAU et en particulier de l'équipe CRESSON, ont déjà montré la difficulté de compiler des effets sonores pour tenter de cartographier une ou des cultures sonores. Ensuite parce que, si l'on voulait malgré tout s'y frotter, la production d'une typologie des manipulations vocales constituerait un sujet de thèse à part entière, voire même un axe de recherche interdisciplinaire. Le travail qui va suivre, sur les figures vocales vidéoludiques, peut être envisagée comme une esquisse, cantonnée et circonscrite au jeu vidéo, d'un tel projet.

important pour comprendre en quoi les pratiques de la vocalité artificielle rendent le concept de vocalité pertinent et transposable à d'autres champs d'étude que la musique. Selon Bruno Bossis, la vocalité artificielle crée une rupture nouvelle :

> *« [La rupture] qui surgit avec le principe même de la vocalité artificielle : ce n'est plus la voix qui signe la singularité de l'homme, mais l'homme qui fabrique la voix qu'il désire, par transformation ou par synthèse. Les procédés techniques en tant que tels ne créent pas de véritables ruptures dans l'évolution des courants artistiques. Les lignes de fracture sont d'un autre ordre. Ce n'est pas sur le plan des techniques mais sur celui de l'imaginaire que se situent les véritables oppositions.*[60] »

Les pratiques de la vocalité artificielle, de par leur capacité à actualiser et creuser les lignes de fracture qu'évoque Bruno Bossis, rappellent que la voix est un objet sonore particulier, aussi familier, personnel et intime qu'insaisissable et évanescent. Dans ce sens, le concept de vocalité présente le double intérêt d'intégrer celui de voix tout en le problématisant via un axe allant du « franchement vocal, » la vocalité naturelle, au non-vocal.

Par la suite, aborder le jeu vidéo par la vocalité plutôt que simplement par la voix va me permettre, en quelque sorte, de me distancier de la matérialité brute de la voix pour considérer les sons vocaux non seulement pour leur plasticité, mais aussi pour leur situation sur le continuum de la vocalité. C'est à partir de cette légère prise de recul que je vais étudier l'expressivité des vocalités vidéoludiques, mais aussi mettre en évidence les stratégies de mise en voix dans lesquelles ces vocalités s'insèrent. Par l'analyse des successions d'agents ayant produit les vocalités vidéoludiques étudiées, j'expliciterai les enjeux ludiques, immersifs, expressifs et narratifs qu'elles servent. J'écouterai alors plus finement les tactiques vocales qui leur répondent et je présenterai celles que j'ai développées dans le cadre de mes pratiques performatives.

60 Bossis, Bruno, 2005, *op. cit.*, pp. 289-290.

Le concept de vocalité étant présenté, je vais à présent débuter un parcours théorique qui va m'éloigner de la musique pour revenir, en définitive, au jeu vidéo, après avoir circulé entre la philosophie, les pratiques vocales artistiques et les études cinématographiques. Pour commencer ce parcours, je vais m'appuyer sur le concept de vocalité artificielle pour construire un outil central à ce premier chapitre : le concept de figure vocale.

I.1.B) <u>Vers les figures vocales : comment la vocalité artificielle questionne-t-elle l'ambiguïté de la voix</u> ?

Bruno Bossis l'indique, la vocalité artificielle constitue un des points de focalisation des avant-gardes musicales qu'il étudie, dans la mesure où elle est le support d'une remise en question de propriétés de la voix jugées intrinsèques. En effet, dans la création musicale occidentale, mais aussi dans un ensemble de pratiques culturelles plus large, la voix (vocalité naturelle), est un phénomène sonore particulier. L'histoire culturelle des pratiques vocales humaines n'étant pas non plus l'enjeu principal de cette thèse, je vais condenser, dans les paragraphes qui suivent, des travaux issus de plusieurs disciplines, dans le but d'identifier des traits et des effets fréquemment associés à la voix, et de délimiter par la même occasion mon champ d'étude des vocalités vidéoludiques.

À cette fin, je vais m'inspirer en partie des travaux de Jonathan Sterne sur ce qu'il nomme la « litanie audiovisuelle. » Dans son ouvrage *Une Histoire de la Modernité Sonore*, l'historien culturel canadien utilise cette expression pour désigner l'ensemble des processus d'idéalisation de l'ouïe au détriment de la vue, qu'il synthétise sous la forme d'une liste d'assertions récurrentes qui opposent ces deux sens. Dans la mesure où je vais revenir à plusieurs reprises à cette litanie au cours de cette partie, je vais la reproduire ci-dessous :

1. *« L'ouïe est sphérique ; la vision est directionnelle ;*
2. *L'ouïe immerge son sujet ; la vision offre une perspective ;*
3. *Le son nous parvient ; la vision se transporte vers l'objet ;*
4. *L'ouïe est affaire d'intériorité ; la vision est affaire de surface ;*
5. *L'ouïe implique un contact physique avec le monde extérieur ; la vision exige une distance vis-à-vis du monde ;*
6. *L'ouïe nous place au cœur d'un événement ; la vue nous le met en perspective ;*
7. *L'ouïe tend vers la subjectivité ; la vision tend vers l'objectivité ;*
8. *L'ouïe nous amène vers le monde vivant ; la vue nous conduit vers l'atrophie et la mort ;*
9. *L'ouïe est une question d'affect ; la vision est affaire d'intellect ;*
10. *L'ouïe est avant tout un sens temporel ; la vision est avant tout un sens spatial ;*
11. *L'ouïe est un sens qui nous immerge dans le monde ; la vision nous en arrache.*[61] »

61 Sterne, Jonathan, 2015 [2003] *op. cit.*, pp. 26-27.

Le terme *litanie* choisi par Jonathan Sterne n'est pas innocent, dans la mesure où il confère une connotation religieuse à cette série d'oppositions entre la vision et l'ouïe. Ce choix de mot lui permet ainsi de formuler une critique cruciale : si la litanie audiovisuelle est ancrée dans de nombreuses théories culturelles du son qui se présentent comme transhistoriques et transculturelles, et suggèrent donc une sorte de sujet sonore universel, la litanie audiovisuelle est en réalité façonnée par la spiritualité chrétienne et par l'influence de celle-ci sur les pensées occidentales. Dès lors qu'elle est identifiée, la litanie audiovisuelle, qui des mots de Jonathan Sterne « dérive du dogme religieux[62] », peut être envisagée comme un ensemble d'écueils et de stéréotypes qu'il s'agit, en tant que chercheur·se étudiant le sonore, de garder à l'esprit pour mieux les éviter.

Pour autant, cette dynamique d'évitement et de remise en question de ces prémisses sur la relation entre ouïe et vue est relativement récente, puisque des textes de références en la matière, dont l'important *Oralité et Écriture* de Walter Ong, publié en 1982, perpétuent la litanie audiovisuelle et cimentent la conception des interactions entre l'ouïe et la vue, mais aussi entre la parole et le texte, à l'aide d'une sorte de “mortier intellectuel” occidental influencé par le christianisme.

Une opposition ancrée entre la vue et l'ouïe

Dans cet ouvrage, deux thèses soutenues par Walter Ong sont importantes pour entamer le parcours théorique grâce auquel je vais circonscrire mon étude des vocalités vidéoludiques.

La première thèse envisage l'évolution d'une culture orale vers une culture écrite comme un mouvement vers la modernité dans lequel la lettre et donc la vue prendrait le pas sur la voix et donc l'ouïe. C'est principalement au travers de cette thèse que les travaux de Walter Ong entretiennent la litanie audiovisuelle. En effet, il la met à l'épreuve de façon paradoxale en se focalisant explicitement sur les sociétés chrétiennes occidentales tout en présupposant une universalité des modes

62 *Ibidem*, p. 28.

d'appréhension du sonore. C'est pour cette raison que j'aborderai succinctement cette première thèse, et les prémisses qui lui sont sous-jacents, en gardant à l'esprit les mises en garde de Jonathan Sterne. Puis, par l'étude d'un corpus théorique et artistique, je vais identifier un premier ensemble de propriétés couramment attachées à la voix et formuler une première définition du concept de figure vocale.

La deuxième thèse défendue par Walter Ong dans *Oralité et Écriture* est celle de l'existence d'oralités secondes (*secondary orality*) qui caractériseraient les pratiques orales dépendantes de dispositifs scripturaux, souvent électroniques ou informatiques. Les exemples fournis par Walter Ong sont issus de pratiques médiatiques, telles que celles de la télévision ou de la radio, dans lesquelles la production et la transmission de la parole reposent sur un écosystème de technologies et de pratiques qui sont le produit d'une culture lettrée. Si ce concept d'oralité seconde fait l'objet de critiques et de nuances,[63] y compris par Walter Ong lui-même, il peut à mon sens être pertinent pour étudier les pratiques médiates de la vocalité. Je l'emploierai, non sans précaution, pour questionner les dynamiques de reconfiguration des figures vocales pour les adapter à un média, et en particulier au jeu vidéo. Ce concept sera aussi très utile pour expliciter les nombreux allers-retours entre supports audiovisuels, textuels et exclusivement sonores, dans le flux d'une partie comme autour de celle-ci.

63 Par Thomas Pettitt par exemple. Voir Pettitt, Thomas, 2012, « Bracketing the Gutenberg Parenthesis » in *Explorations in Media* Ecology, Volume 11, Numéro 2, pp. 95-114 ou encore Pettitt, Thomas, 2013 « Media Dynamics and the Lessons of History : The 'Gutenberg Parenthesis' as Restoration Topos, » in Hartley, Johhn, Burgess, Jean et Bruns, Axel (dir.) *A Companion to New Media* Dynamics, Blackwell Publishing, pp. 53-72. L'auteur observe un retour à une forme de quasi-oralité ou de littératie seconde avec les téléphones mobiles et l'écriture massive de textos.

I.1.B.a) Derrida et la remise en question des dichotomies Vue/Ouïe et Parole/Texte

Dans *Oralité et Écriture*, Walter Ong explique, en disciple de Marshall McLuhan[64], pourquoi l'invention de l'imprimerie, plutôt que celle de l'écriture, serait au centre des importantes transformations des sociétés européennes à partir de la Renaissance. Selon Walter Ong, « là où l'écriture était une reconstitution de l'oral, du mot parlé dans l'espace visuel, l'imprimerie a plus définitivement incorporé le mot à l'espace.[65] » L'idée qui est sous-jacente ici, est particulièrement importante : l'écriture était subordonnée à la parole jusqu'au développement de l'imprimerie, et cette dernière a conféré, en décuplant la reproductibilité du texte, une forme d'autonomie de l'écrit à l'égard de l'oral. Si cette affirmation est nuancée par Walter Ong, qui précise bien à quel point le passage d'une culture orale à une culture écrite consiste en un processus dynamique et non pas en un bouleversement abrupt, les effets qu'il associe au passage du texte manuscrit au texte imprimé sont aussi nombreux qu'intenses.

En étudiant les effets du développement de l'imprimerie, Walter Ong superpose ainsi la transition d'une culture orale vers une culture écrite non seulement avec une transition de l'espace sonore vers l'espace visuel[66], mais aussi avec une transition d'une société de l'écoute vers une société du regard (*« Hearing-dominance yields to sight dominance[67] »*). Si dans les propos de Walter Ong, ce ne sont pas la vue et l'ouïe qui sont opposées, mais bien l'oral et l'écrit, cette thèse de Walter Ong n'en est pas moins très proche des assertions 4 et 10 de la litanie audiovisuelle, dans lesquelles l'ouïe est associée à l'intériorité et au temps, tandis que la vision est liée à l'espace et à la notion de surface. Ceci n'a rien d'étonnant, comme l'explique Jonathan Sterne, puisque la phénoménologie de la voix que développe Walter Ong[68] est elle-

64 Si Ong, s'appuie également sur les travaux d'autres chercheurs et chercheuses, l'influence des travaux de McLuhan est très prégnante dans *Oralité et Écriture*.

65 Ong, Walter, 2012, *Orality and Literacy ; The technologizing of the word , 30th anniversary edition with additional chapter by John Hartley*, Routledge, New York. p. 121 [*« Writing had reconstitued the originally oral, spoken word in visual space. Print embedded the word in space more definitively. »*]

66 *Ibidem*, p. 115

67 *Ibidem*, p. 115

68 Celle que Jonathan Sterne critique, justement, puisqu'elle entretient et justifie la litanie

même imprégnée d'une tradition métaphysique occidentale dans laquelle la voix est centrale. Cette métaphysique, abondamment étudiée par Jacques Derrida, est une métaphysique de la présence, dans laquelle la voix est chargée, du fait de son évanescence, d'un ensemble d'attributs quasiment mystiques et dans laquelle elle constitue un moyen pour être à la fois présent à l'autre et présent à soi-même.

Dans *La Voix et le Phénomène*, Derrida démontre ce caractère central de la voix dans la métaphysique occidentale en se concentrant sur la phénoménologie de Husserl et sur le concept de présence. Le philosophe français vise alors à déconstruire la phénoménologie de la voix élaborée par Husserl à partir de la possibilité d'entendre sa propre voix, dans le but de remettre en question la subordination de l'écrit à la parole. Derrida étudie donc, à la suite d'Husserl, le fait de s'entendre parler dans un cadre particulier, celui du monologue intérieur. Cette situation est envisagée par les deux philosophes comme tout à fait particulière puisqu'elle fait appel au langage à une autre fin que la communication interpersonnelle.

Selon Husserl, lorsque l'on se parle à soi-même intérieurement, dans « la vie solitaire de l'âme,[69] » le langage n'est plus utilisé pour manifester ou indiquer, mais pour produire une représentation de soi parlant à soi-même. Dans ce contexte, en l'absence d'altérité, il n'y aurait pas de communication, seulement une production fictionnelle et, toujours selon Husserl, le langage serait alors expressif sans être indicatif. Il ne serait alors plus effectif mais serait uniquement un opérateur de représentation.

Problématiser la voix à partir de l'expérience de s'entendre-parler

C'est précisément autour de ce premier argument, autour de cet effacement du « vouloir-dire » dans le « s'entendre-parler » intérieur, que Derrida articule sa mise en évidence de la centralité de la voix dans la métaphysique de la présence. En analysant rigoureusement la démonstration de Husserl, le philosophe français identifie un paradoxe. Comment le langage pourrait-il soudainement cesser de

audiovisuelle.

69 Derrida, Jacques, 1967, *La voix et le phénomène, Introduction au problème du signe dans la phénoménologie de Husserl*, Paris, Presses Universitaires de France, [4e édition Quadrige de 2009], p. 57.

fonctionner comme un système de signes dans le monologue intérieur ? L'absence d'altérité suffit-elle vraiment à faire basculer le langage de l'indication vers l'expression ?

Pour Derrida, il y a deux éléments de réponses à ces questions. D'abord, le langage ne fonctionne pas différemment au cours d'une communication interpersonnelle comme au cours d'un monologue intérieur. C'est-à-dire qu'il ne fonctionne pas sur le mode de l'indication pure dans la première situation et sur le mode de la représentation purement fictionnelle dans la seconde, comme le sous-tend Husserl. Au contraire, Derrida insiste, « le signe est originairement travaillé par la fiction,[70] » dans la mesure où son utilisation dans le langage repose sur une répétitivité potentielle qui suppose qu'en plus d'être un indice, un signe est également une représentation. Dès lors, le second élément de réponse avancé par Derrida est que ce n'est pas le langage qui permet de dissocier le monologue intérieur de la communication interpersonnelle, mais bien l'utilisation de la voix et ce que la voix fait au signe.

Derrida démontre donc, en reprenant la terminologie de Husserl, que le signe indique en même temps qu'il exprime, dans le monologue intérieur comme dans la discussion. Or Husserl considère le monologue intérieur comme une situation d'expression pure sans indication, par laquelle le sujet se rend présent à lui-même, si bien que Derrida développe ici deux arguments successifs.

Il affirme d'abord que ce qui distingue l'expression de l'indication chez Husserl est précisément le concept de présence, dans la mesure où, selon Husserl, le médium de l'expression doit rendre impérativement présent le sens « donné actuellement à l'intuition.[71] » Autrement dit, l'enjeu fondamental de l'expression est de « protéger, respecter, restituer la présence du sens[72] » et de le rendre présent dans son entièreté, sans l'altérer et en toute transparence, comme s'il n'avait pas quitté l'idéalité.

70 *Ibidem*, p. 67.
71 *Ibidem*, p. 88.
72 *Ibidem*, p. 89.

Dans son second argument, Derrida démontre que ce qui sous-tend cette conception de l'expression chez Husserl n'est autre qu'une conception de la voix comme médium de l'expression par excellence. En effet, selon Husserl, l'enjeu principal de l'expression est de rendre présent le sens de ce qui est exprimé dans sa totalité, tel qu'il a été donné à l'intuition. Dans la perspective de l'expression, la voix absente du monologue intérieur, permet de manifester dans le monde quelque chose qui appartient à l'idéalité sans pour autant lui faire quitter le domaine de l'idéal.

Aux yeux de Derrida, cette capacité de la voix à exprimer dans le monde ce qui appartient à l'idéalité tout en le préservant est ce qui fait d'elle un objet philosophique aussi particulier et central dans la métaphysique occidentale :

> *« La 'transcendance apparente', donc, de la voix tient à ce que le signifié, qui est toujours d'essence idéale, [...] est immédiatement présent à l'acte d'expression. Cette présence immédiate tient à ce que le 'corps' phénoménologique du signifiant semble s'effacer dans le moment même où il est produit. Il semble appartenir d'ores et déjà à l'élément de l'idéalité. Il se réduit phénoménologiquement lui-même, transforme en pure diaphanéité l'opacité mondaine de son corps. Cet effacement du corps sensible et de son extériorité est* pour la conscience *la forme de la présence même du signifié.*[73] »

Dans cette citation, Derrida formule un des attributs attachés à la voix. Si j'ai précédemment qualifié ces attributs de pouvoirs quasiment mystiques, c'est notamment en référence à ce qui est mis en évidence ici par Derrida : la voix permet de rendre présent ce qui appartient au domaine des idées d'une manière que ne permet pas le texte, parce que le phonème, en tant que signe évanescent, préserve la vivacité de ce qui est exprimé, là où le texte le fige et l'extirpe de l'idéalité pour le maintenir dans le mondain.

73 *Ibidem*, pp. 91-92.

La voix et le signe en tension

Il faut bien comprendre ici deux choses. D'une part que ce qui est ici mis à jour par Derrida n'est autre que la proposition 8 de la litanie audiovisuelle de Sterne, dans laquelle la vue est associée à l'atrophie et à la mort, et l'ouïe à la vie. Et d'autre part que cette vivacité de la voix par rapport à l'inanimation du texte est ce qui sous-tend les arguments de Walter Ong sur le rôle de l'imprimerie dans le passage d'une culture orale à une culture écrite : en fixant le signe grâce aux caractères typographiques, l'imprimerie fige le signifié, bien davantage que le signe manuscrit.

Qui plus est, selon Derrida, ce qui caractérise la voix, au-delà de sa capacité à rendre présent ce qui est exprimé, c'est qu'elle suppose que l'on se rende présent·e à soi-même dès lors que l'on parle. C'est ce qu'il développe, toujours dans *La voix et le phénomène*, lorsqu'il écrit :

> *« Quand je parle, il appartient à l'essence phénoménologique de cette opération que* je m'entende dans le temps *que je parle le signifiant animé par mon souffle et par l'intention de signification [...] est absolument proche de moi. [...] Cette présence à soi de l'acte animateur dans la spiritualité transparente de ce qu'il anime, cette intimité de la vie à elle-même, ce qui a toujours fait dire que la parole est vive, tout cela suppose donc que le sujet parlant s'entende au présent.*[74] »

Dans cette citation, en complément de l'association de la voix à la vie, se retrouve l'association de la parole au temps (là où la vue est liée à l'espace), présentée ici à la fois comme intrinsèque au phénomène de la voix et comme ancrée dans les approches philosophiques de la voix. Pour aller plus loin et continuer de développer les implications métaphysiques de la double présence rendue possible par la voix (présence à soi-même et présence au monde de l'exprimé), Derrida envisage alors, dans une étape cruciale de son argumentation et toujours à partir de Husserl, le fait de s'entendre parler comme une « autoaffection pure.[75] »

74 *Ibidem*, p. 92.
75 *Ibidem*, pp. 93-94.

Il explique :

> *« En tant qu'autoaffection pure, l'opération du s'entendre-parler semble réduire jusqu'à la surface intérieure du corps propre, elle semble, dans son phénomène, pouvoir se dispenser de cette extériorité dans l'intériorité, de cet espace intérieur dans lequel est tendue notre expérience ou notre image du corps propre. C'est pourquoi elle est vécue comme autoaffection absolument pure, dans une proximité à soi qui ne serait autre que la réduction absolue de l'espace en général. [...] Mais l'unité du son et de la voix, ce qui permet à celle-ci de se produire dans le monde comme autoaffection pure, est l'unique instance qui échappe à la distinction entre l'intramondanité et la transcendantalité ; et qui du même coup la rend possible. C'est cette universalité qui fait que structurellement et en droit, aucune conscience n'est possible sans la voix. [76] »*

Cette citation permet de mieux comprendre, sans pour autant se plonger plus longuement dans *La Voix et le Phénomène*, comment Derrida démontre la centralité de la voix dans la métaphysique occidentale. La voix, du fait de son intimité avec le concept de présence, est à la fois ce qui fonde la conscience ainsi que le signifiant expressif idéal. C'est, selon Derrida, ce qui explique les traditions philosophiques de subordination de l'écrit à la parole et ce qui l'amène à affirmer que la métaphysique occidentale est phonocentrique et non pas vidéocentrique.[77]

Du vidéocentrisme au phonocentrisme

Ce retournement est particulièrement important pour Derrida puisqu'il sert de support au développement d'une critique de cette subordination de l'écrit à la parole. En effet, comme l'explique avec rigueur la philosophe Adriana Cavarero, « Derrida n'expose pas le phonocentrisme de la métaphysique dans le but de le défendre, mais plutôt pour montrer qu'il tente vainement de masquer le travail de la différance, de l'écriture, qui se situe en son cœur.[78] »

76 *Ibidem*, p. 94.
77 Cavarero, Adriana, 2005 [2003], *For more than one voice : Towards a philosphy of vocal expression*, Stanford University Press, Stanford, California [Première édition en italien en 2003], p. 222
78 *Ibidem*, p. 225.

Ce que rappelle et souligne ici Cavarero, c'est que le véritable objet d'étude de Derrida, dans sa déconstruction de la phénoménologie d'Husserl, n'est autre que le signe. De fait, si l'analyse par Derrida du S'entendre-parler aboutit à la mise en évidence de l'importance de la voix dans la métaphysique, la voix est surtout un moyen de travailler le concept de sine. C'est pour cette raison que la mise en évidence du phonocentrisme est suivie, immédiatement, d'une critique de l'idéalisation de la voix comme signifiant expressif.

Dans cette dynamique, le concept de différance est essentiel, puisqu'il permet à Derrida d'expliquer que la parole est certes un médium de l'expression, mais qu'elle est un médium qui ne fonctionne pas sur un mode strictement monologique. En s'appuyant sur le fait que le signe est travaillé par la fiction, Derrida explique que le « s'entendre-parler, » en tant qu'autoaffection pure, n'est pas une affirmation spontanée de soi, mais la production de soi par différance[79] : « L'autoaffection n'est pas une modalité de l'expérience caractérisant un étant qui serait déjà lui-même (*autos*). Elle produit le même comme rapport à soi dans la différence d'être avec soi, le même comme le non-identique.[80] »

La voix et la conscience de soi

Cette affirmation est particulièrement radicale à l'égard des implications d'une métaphysique phonocentrique. Derrida remet ici en question l'affirmation *la voix est la conscience* qui fonctionne, comme le souligne Adriana Cavarero, comme une conception sollipsistique de la subjectivité et de la conscience.[81] Il affirme, au contraire, grâce au concept de différance, que le monologue et l'autoaffection n'excluent pas l'altérité.

79 La différance est un concept typiquement Derridien qui met en jeu simultanément les verbes différer (dans le temps) et différencier pour signifier l'absence de transcendantalité dans la production de sens, puisque le sens d'un signe n'est pas produit que par lui-même, mais aussi par ses relations aux autres signes.

80 Derrida, Jacques, 1967, *op. cit.*, pp. 97-98.

81 Cavarero, Adriana, 2005, *op. cit.*, p .219.

À rebours de Husserl et de son exemple du monologue intérieur « dans la vie solitaire de l'âme, » Derrida affirme enfin : « le s'entendre-parler n'est pas l'intériorité d'un dedans clos sur soi, il est l'ouverture irréductible dans le dedans, l'œil et le monde dans la parole.[82] »

Ces arguments sont particulièrement importants pour la suite du parcours théorique dans lequel je me suis engagé, car ils mettent une première fois en évidence l'ambiguïté de la voix : c'est à la fois la manifestation sonore d'une intériorité, mais aussi un moyen d'entrer en relation avec le monde, et d'être affecté en retour par celui-ci. Cette approche et cruciale pour comprendre la conception de la voix comme ouverture d'une béance que je vais développer par la suite.

Enfin, avec ces derniers arguments, Derrida défait les liens de subordination entre l'écrit et la parole. Il montre bien, en ce sens, que dans le même temps que la parole travaille le signe écrit, celui-ci travaille aussi la parole et qu'il est réducteur de considérer le mot écrit simplement comme un signifié graphique d'un signifié acoustique.[83]

Ce dernier argument me ramène finalement aux deux thèses de Walter Ong. D'abord, cette dissection de la métaphysique de la présence montre à quel point celle-ci informe la première thèse. Puis, par sa déconstruction de la relation entre oralité et écriture, Derrida critique l'opposition de ces deux concepts et montre que la parole et le texte se travaillent mutuellement. Les nuances apportées au concept d'oralité seconde de Walter Ong et brièvement évoquées plus tôt apparaissent d'autant plus bienvenues. Par la suite, dans le contexte du jeu vidéo, je conserverai donc à l'esprit le travail de Derrida pour envisager non seulement ce que l'écrit fait à la parole, mais aussi ce que la parole fait à l'écrit.

82 Derrida, Jacques, 1967, *op. cit.*, p. 102.
83 Caravero, Adriana, 2005, *op. cit.*, p. 227.

I.1.B.b) Le S'entendre-parler *et l'extime : questionner l'ambiguïté de la voix*

J'ai expliqué à quel point le retournement opéré par Derrida dans *La Voix et le Phénomène* est important pour comprendre l'importance de la voix dans la métaphysique occidentale. Adossé à une tradition philosophique vidéocentrique, le philosophe de la déconstruction démontre, je le rappelle, que la métaphysique occidentale est en réalité phonocentrique. Ceci est dû, selon Derrida, à la proximité du signifiant sonore avec le concept de présence d'une part ainsi qu'avec l'idéalité d'autre part.

Dans le parcours théorique que j'ai engagé, le S'entendre-parler étudié par Husserl puis Derrida constitue une première étape importante. Plus précisément, cette situation particulière, qualifiée d'autoaffection pure par Derrida, constitue la toute première figure vocale de cette thèse.

En désignant le S'entendre-parler comme une figure vocale, j'entends signifier que ce phénomène fonctionne, dans les argumentations de Husserl, de Derrida, puis d'autres chercheur·se·s à leur suite, comme une manière remarquable et reconnaissable de questionner la voix. Le phénomène associé au S'Entendre-Parler, entendre sa propre voix, a été ainsi interrogé dans le cadre de nombreux travaux, jusqu'à constituer un moyen identifié et reconnu de se saisir de la vocalité et de l'interroger.

Dans ce sens, dire que le S'Entendre-Parler est une figure vocale revient à dire qu'il constitue une saillance,[84] c'est-à-dire un concept dont on peut s'emparer, à la suite d'autres avant nous, et qui permet de penser et de travailler la vocalité. Ce concept est devenu saillant, au fil du temps parce qu'il a été façonné par des discours successifs sur la vocalité. Ceux-ci ont précisé, codifié ou au contraire redéfini les façons de questionner la vocalité à partir de l'expérience d'entendre sa propre voix. En tant que figure vocale, le S'entendre-parler est le résultat de la consolidation,

84 Barnabé, Fanny, 2017, *Rhétorique du détournement vidéoludique : Le cas de Pokémon,* Thèse de doctorat en Langues et Lettres, sous la direction de Bertrand, Jean-Pierre et Dozo, Björn-Olav, Université de Liège, Liège. p. 56

autour de cette expérience connue et reconnaissable, d'un ensemble de discours produits à son sujet.

Pour qualifier ce processus de consolidation, je vais par la suite parler de cristallisation discursive, d'une part en référence au travail de Fanny Barnabé, qui mobilise le terme de cristallisation à plusieurs reprises pour expliquer les processus de formation des figures. D'autre part, avec ce terme, je fais également référence aux travaux de Dominic Arsenault[85] et de Maxime Deslongchamps-Gagnon,[86] qui emploient tous deux le concept de cristallisation pour désigner les processus par lesquels des communautés de joueur·se·s identifient et reconnaissent des genres vidéoludiques. Selon ces deux chercheurs, les genres prennent forme, en tant que formes ludiques reconnaissables, grâce à des contributions successives des joueur·se·s à des ensembles collectifs de définitions qui finissent par se sédimenter et se solidifier autour de consensus. Ainsi, pour le dire autrement, les figures vocales sont formées par la cristallisation de façons de se saisir de la vocalité, de la questionner, de la travailler ou encore de la donner à entendre.

À ce titre, le S'entendre-parler est convoqué puis mis en jeu par Husserl puis Derrida pour faire de la voix un objet philosophique. Ce faisant, les deux philosophent s'emparent d'un fait vocal qu'ils jugent exemplaire puis le rendent plus remarquable encore, au point d'en faire un motif récurrent et saillant : une figure, susceptible d'être redéployée, retravaillée, reconfigurée, réactualisée.

Définir les figures vocales

Cette définition du concept de figure vocale s'appuie, comme je viens de le suggérer, sur les recherches de Fanny Barnabé. Dans sa thèse et à partir, entre autres, des travaux de Marc Bonhomme sur l'emploi de figures en rhétorique (par exemple

85 Arsenault, Dominic, 2011, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, Thèse de doctorat en Études Cinématographiques, Université de Montréal.

86 Deslongchamps-Gagnon, Maxime, 2019, « Amour et haine de la marche : Évolution et cristallisation discursives sur le *walking simulator*, » *Kinephanos*, Montembeault Hugo, Morin-Simard, Andréane, Ray, Jean-Charles, Thériault, Pascale et Perron Bernard (dir.) Numéro Spécial *Splendeur(s) et misère(s) des genres vidéoludiques,* pp. 137-164, URL : https://www.kinephanos.ca/2019/amour-et-haine-de-la-marche-evolution-et-cristallisation-discursives-sur-le-walking-simulator/ (consulté le 09/04/22)

de figures de style), cette chercheuse a construit un ensemble d'outils grâce auxquels elle étudie des pratiques vidéoludiques de réappropriation et de transformation.

Au cours de son étude de plusieurs formes de détournement de la franchise *Pokémon*, Fanny Barnabé applique une méthodologie qui lui permet d'identifier deux « fonctions transversales[87] » des figures du détournement vidéoludique : la production d'un effet d'écart, par laquelle un détournement s'autonomise vis-à-vis de l'œuvre détournée, et la production d'un effet de médiation « par laquelle l'œuvre [le détournement] est plutôt présentée comme une ré-énonciation du jeu.[88] »

Au-delà de ces fonctions qui indiquent deux modalités d'interaction de détournements, envisagés comme des œuvres secondes à l'égard d'œuvres premières, la méthodologie de Fanny Barnabé me semble d'autant plus pertinente que la chercheuse « [a] choisi de ne pas [se] livrer à la constitution d'un inventaire abstrait, hors contexte, des constructions figurales, mais plutôt de les étudier au sein d'œuvres précises, en questionnant les fonctions pragmatiques qu'elles assurent dans la communication.[89] » Dans cette dynamique, l'étude par Fanny Barnabé des figures du détournement vidéoludique n'a pas pour but de produire une typologie exhaustive de toutes les figures possibles et imaginables, mais bien de considérer les figures observées au cours d'études de cas précises « comme autant de questions à poser aux œuvres, comme autant de prises pour appréhender le détournement et, à travers lui, le jeu.[90] »

Dans le cadre de mon travail de thèse, la méthode que j'applique est similaire, dans la mesure où j'envisage les figures vocales telles que le S'entendre-parler de Derrida et Husserl comme des catalyseurs de ma réflexion et comme des outils d'analyse de jeux vidéo. Dans mes pratiques de création sonore, de développement de jeu et de performance, je mets également en jeu les figures vocales pour leur expressivité, ainsi que pour leur capacité à servir de support à des discours sur le jeu vidéo ou sur les interactions du jeu vidéo avec d'autres médias. Dans cette

87 *Ibidem*, p. 393.
88 *Ibidem*, p. 393.
89 *Ibidem*, p. 392.
90 *Ibidem*, p. 392.

dynamique, aussi créative que récréative, je vais constituer, au fil du présent texte, un ensemble de figures vocales que je vais dans un premier temps introduire dans mon propre travail et mettre au service de mes analyses. Dans un second temps, cet ensemble de figures vocales sera mis à la disposition de mes lecteurs et lectrices, comme autant d'outils de recherche et de création. À ce titre, parmi les vingt deux figures que je vais identifier, je vais plus particulièrement me concentrer sur des figures ciblées, que je vais mobiliser dans le cadre d'analyse de cas. Les autres figures, qui seront identifiées mais ne feront pas l'objet d'une application dans le contexte d'une analyse, pourront être retrouvées dans une série de tableaux de synthèse, en conclusion du présent mémoire.

Se saisir de la figure du S'Entendre-parler

Maintenant que cette première figure vocale du S'entendre-parler est posée, je vais à mon tour m'en emparer pour continuer de la travailler. En effet, si c'est à partir du travail de Derrida sur le S'entendre-parler que j'ai pu formuler une définition du concept de figure vocale, les arguments que le philosophe de la déconstruction développe dans la *Voix et le Phénomène* sont avant tout focalisés sur le concept de signe plutôt que celui de voix. Dans ce sens, la voix est certes un objet d'étude important pour Derrida, mais il la travaille principalement pour critiquer d'abord la métaphysique phonocentrique de la présence puis pour redonner de la valeur au langage écrit, qui l'intéresse bien plus que la voix.

Autrement dit, ce mouvement argumentatif de Derrida a pour enjeu de défaire les liens de subordination de l'écrit à la parole, et il s'insère à ce titre dans une critique des principes de la litanie audiovisuelle. Cependant, l'opposition de la vue à l'audition qui est sous-jacente à l'opposition de l'oral à l'écrit n'est pas remise en question par Derrida. Au contraire, selon Jonathan Sterne, « la déconstruction renverse, investit et réanime la dichotomie son/vision en privilégiant l'écriture au détriment de la parole [...].[91] »

Cette remarque de l'historien culturel canadien est cruciale à deux égards.

91 Sterne, Jonathan, 2015 [2003], *op. cit.*, p. 31.

D'abord parce qu'à l'échelle de l'ouvrage *Une histoire de la modernité sonore*, elle conclut la critique par Sterne de la litanie audiovisuelle en rappelant à quel point il est indispensable de s'extraire de conceptions simplistes et agonistiques de la relation vue/audition, ce qui est un des points de départ de la démarche de Jonathan Sterne.

Ensuite, cette remarque met en évidence le paradoxe du travail de Derrida sur la voix : dans le même temps qu'il démontre sa centralité dans la métaphysique occidentale, il la disqualifie au profit du langage écrit.

Le problème soulevé ici par l'intermédiaire de Jonathan Sterne a été plus longuement développé par Adriana Cavarero. Très tôt dans son analyse des écrits de Derrida sur la voix, la philosophe démontre l'ambivalence de ces travaux. Elle critique notamment le fait que l'association de la voix à la métaphysique par Derrida, par l'intermédiaire de la notion de présence, a freiné des recherches ultérieures sur le « potentiel antimétaphysique de la voix. » Elle écrit, dans une forme synthétique :

> *« Pour le dire plus simplement, Derrida ouvre la thématique philosophiquement dérangeante de la voix tout en l'emprisonnant, dans le même temps, exactement dans la boîte métaphysique qu'elle était sensée perturber.*[92] *»*

À la lecture de cette citation, je trouve précisément l'intérêt du concept de figure vocale. Celui-ci invite à ne pas considérer la voix comme irrémédiablement bloquée dans cette boîte métaphysique. Au contraire, la remarque de Cavarero me donne une occasion de préciser ma définition des figures vocales comme résultat de cristallisations discursives successives.

La boîte de Derrida

Les figures vocales sont autant de manières de questionner la vocalité, de la représenter ou de la donner à entendre dans le cadre d'une écriture sonore.

92 Cavarero, Adriana, 2005 [2003], *op. cit.*, p. 215. [*« Put simply, Derrida opens the philosophically disturbing theme of the voice and, at the same time, imprisons it in the very metaphysical box that it was meant to disturb. »*]

Elles constituent des outils qui ont pris forme parce que d'autres, chercheur·se·s comme artistes, se sont préalablement saisi·e·s de la vocalité et ont consolidé des façons particulière de la travailler. De fait, pour prendre la suite de ces personnes, je peux, à mon tour, m'approprier ces outils et les utiliser d'une part pour continuer de questionner la vocalité, et d'autre part pour faire résonner mon travail avec les usages précédents qui ont été faits des figures vocales.

Ainsi, puisque j'ai défini les figures vocales comme des résultats de cristallisations discursives, travailler avec ces figures revient à sortir la voix de sa boîte pour l'écouter avec attention, puis pour identifier de nouvelles figures ou refaçonner des figures pré-existantes, pour se demander dans quelles autres boîtes la voix pourrait entrer, ou plus simplement pour la déposer de nouveau dans sa boîte, là où Derrida l'avait laissée.[93]

Cette métaphore de la boîte, filée de la sorte, peut sembler hasardeuse. Elle permet néanmoins d'expliquer comment j'utilise les figures vocales dans mes recherches pour travailler la vocalité : elles sont tantôt une boîte à outils, tantôt une boîte à jouets, voire même une boîte à jouer. À partir du S'entendre-parler et des travaux de Fanny Barnabé, le concept de figure vocale a d'abord pour moi une valeur heuristique. Par l'intermédiaire des figures vocales, j'écoute la vocalité dans d'autres contextes que la métaphysique déconstruite par Derrida. J'identifie alors de nouvelles strates que je peux à mon tour appliquer aux figures, par exemple en les appliquant à une démarche d'analyse de jeux vidéo, ou en les utilisant comme des supports de création.

Du monologue intérieur à la vocalité artificielle

Dès lors, avant de quitter une fois pour toute Derrida, il me semble important d'appliquer en retour le concept de différance à la figure vocale du S'entendre-parler. Pour ce faire, je vais m'extraire de la situation du monologue intérieur pour envisager celle du monologue à voix haute, puis celle de l'écoute d'un enregistrement de sa voix.

93 Mais en prenant bien soin de ne pas la verrouiller à nouveau.

Pour servir sa critique du phonocentrisme de la métaphysique de la présence, Derrida se concentre sur « la vie solitaire de l'âme » de Husserl, si bien qu'il ne fait qu'esquisser le travail de différance à l'œuvre dans le fait d'entendre, physiquement et matériellement, sa propre voix. Lorsque Derrida écrit que l'autoaffection « produit le même comme rapport à soi dans la différence d'être avec soi, le même comme le non-identique[94] », il suggère bien que la différance opère dans la mesure où lorsque je dis « je suis » et que je m'entends le dire, le « je » auquel je fais référence n'existe déjà plus, et que c'est un nouveau « je » qui est ainsi produit. Seulement, dans cette approche, la voix est envisagée exclusivement en tant que signe, en tant que vecteur de parole, dont le but n'est autre que l'adresse à soi-même. La matérialité et la plasticité sonore de la voix ne sont pas étudiées par Derrida qui est bien davantage préoccupé par le signe vocal.

Or, un trouble résulte souvent de la confrontation de deux expériences d'écoute : celle de notre propre voix alors même que nous parlons ; celle de notre voix enregistrée, entendue *a posteriori* grâce à un dispositif de reproduction sonore. Pour le dire autrement, la comparaison de notre vocalité naturelle avec son enregistrement, notre voix devenue vocalité artificielle, suscite parfois l'étonnement, « C'est donc ainsi que je sonne ? » voire le rejet, « Cette voix, ce n'est pas moi. » La disjonction entre ces deux expériences s'explique par le fait que ces deux situations d'écoute présente des modes d'incarnation différents. Lorsque nous entendons notre voix alors même que nous nous exprimons, nous l'entendons avec nos oreilles, mais aussi avec le reste de notre corps. Les sons que nous produisons résonnent en nous, dans notre boîte crânienne, dans notre cage thoracique. Ils parcourent nos os en les faisant vibrer, apportant par là-même une rondeur et une profondeur qui sont généralement absentes des enregistrements de notre voix. Ce que nous entendons, lorsque nous parlons à voix haute, ce n'est pas seulement notre voix, mais c'est aussi notre corps en train de la produire. Si la boucle de rétroaction qui se crée ainsi entre notre expression et notre écoute est essentielle à la maîtrise de notre voix, elle nous fait également entendre, en plus des sons que nous produisons pour nos

94 Derrida, Jacques, *op. cit.* pp. 97-98.

interlocuteur·rice·s, des sons que nous sommes seul·e·s à percevoir. Ainsi, ce que nous entendons de nous est différent de ce que l'autre entend de nous. Lorsque nous écoutons une vocalité artificielle produite à partir de notre vocalité naturelle, nous entendons soudainement ce que nous tendons aux autres, dépourvu de cette coquille sonore d'intériorité. C'est précisément cet interstice, entre l'intériorité et son extériorisation que la différance creuse dans la figure vocale du S'entendre-parler.

Questionner la vocalité avec la ventriloquie

En tenant compte du travail de Derrida et des limites de celui-ci, des chercheur·se·s et des artistes se sont emparé·e·s de cette dimension interstitielle et ambiguë de la voix pour l'explorer, tantôt théoriquement, tantôt plastiquement. En particulier, au début des années 2000, les travaux des philosophes Mladen Dolar, Adriana Cavarero et Steven Connor ont grandement contribué à actualiser et renouveler les approches philosophiques de la vocalité. Dans son ouvrage *Dumbstruck : A Cultural History of Ventriloquism*, le dernier de ces trois auteur·rice·s saisit la pratique de la ventriloquie comme point d'accroche avec la thématique de la vocalité. Son étude débute par une introduction poétique des spécificités de la voix, dans laquelle Steven Connor insiste précisément sur les paradoxes et les ambiguïtés de la voix. Il écrit : « Ma voix va et vient. Pour vous, elle émane de ma personne. Pour moi, elle s'en échappe. Entre ce point de départ et cette destination se trouvent tous les problèmes et tous les émerveillements causés par la voix dissociée.[95] »

C'est à partir de ces quelques phrases que Steven Connor construit une série d'arguments qui reprennent et développent ceux de Derrida. Il explique ainsi que dans le S'entendre-parler du monologue intérieur, nous nous dissocions mentalement entre deux entités, l'une qui parle et l'autre qui écoute. Cependant, Steven Connor nuance les conclusions de Derrida.

95 Connor, Steven, 2000, *Dumbstruck : A Cultural History of Ventriloquism*, Oxford, Oxford University Press, p. 3. [*« My voice comes and goes. For you, it comes from me. For me, it goes out from me. Between this coming from and going towards lie all the problems and astonishments of the dissociated voice. »*]

Plutôt que de considérer le monologue intérieur à partir du langage et du signe en tant qu'opérateurs de différance, il explique que c'est en créant un espace, un écart, entre la partie de nous qui parle et la partie de nous qui écoute, que la voix travaille : « Dire que nous nous produisons dans la vocalité revient à dire que nous installons, au sein même de notre voix, la distinction entre parler et entendre qui établit une configuration dans laquelle la voix peut résonner.[96] »

Considérer la voix indépendamment des messages verbaux qu'elle peut permettre de transmette et comme un phénomène avant tout spatial est, à mon sens, l'argument le plus percutant de Steven Connor. D'abord, cette démarche désamorce l'un des préceptes de la litanie audiovisuelle, qui associe la vue à l'espace et le son au temps. Mais surtout, penser la voix en terme d'espace met l'accent sur la matérialité de la production vocale, qui se déploie depuis notre corps vers l'extérieur, en s'inscrivant dans le temps, certes, mais aussi dans l'espace. Steven Connor précise :

> *« Une voix m'établit comme une intériorité capable de reconnaître et d'être reconnue par une extériorité. Ma voix émerge de l'intérieur d'un corps et se propage dans un espace extérieur qui s'étend au-delà de ce corps. En se déplaçant d'un intérieur vers un extérieur, marquant par la même occasion les relations entre cet intérieur et cet extérieur, une voix annonce et vérifie la co-opération des corps et des environnements dans lesquels ils se trouvent. La voix quitte le corps pour un espace, mais dans son appel à être entendue, voire dans sa nécessité d'être entendue, elle ouvre aussi un espace pour elle-même, dans lequel elle peut se loger et résonner, puis qu'elle peut quitter pour retourner vers son point d'origine.[97] »*

Ainsi, la voix, c'est ce qui déborde, et ce qui dans ce débordement crée la condition même de son existence aux oreilles des autres.

96 Connor, Steven, 2000, *op. cit.* p. 6 [*« To say that we produce ourselves in voice is to say that we stage in our voice the very distinction between speaking and hearing which provides the setting in which the voice can resound. »*]

97 Connor, Steven, 2000, *op. cit.* p. 6 [*« A voice also establishes me as an inside capable of recognizing and being recognized by an outside. My voice comes from the inside of a body and radiates through a space which is exterior to and extends beyond that body. In moving from an interior to an exterior, and therefore marking out the relations of interior and exterior, a voice also announces and verifies the co-operation of bodies and the environments in which they have their being. The voice goes out into space, but also always, in its calling for a hearing, or the necessity of being heard, opens a space for itself to go out into, resound in, and return from. »*]

Lorsqu'elle quitte mon corps, ma voix me déborde en créant et en occupant un espace dans lequel elle peut être à la fois moi, et à la fois quelque chose qui m'est distinct. Comme le formule si élégamment Steven Connor :

> *« Comme une sorte de projection, la voix me permet de me retirer ou de me rétracter. Ceci peut faire de ma voix un persona, un masque ou un écran. Dans le même temps, ma voix est la mise en avant d'une partie de moi, un dévoilement par lequel je deviens exposé, exposé à la possibilité de l'exposition. Je peux m'abriter derrière ma voix, à la condition que ma voix soit moi. Mais ma voix ne peut être moi que si elle présente la sensibilité et la ductilité qui m'est propre et qu'elle est, elle aussi, sujette à l'érosion et à la douleur. Ma voix peut mugir et se faire sentir seulement parce qu'elle peut également flancher et tressaillir. Ma voix peut être un gant, ou un mur, ou une égratignure, une zone d'inflammation, une cicatrice ou une blessure.*[98] *»*

La voix est une intériorité projetée vers l'extérieur, qui nous présente tout autant qu'elle nous représente. Dans ce mouvement de projection, la voix dépasse le signe pour signifier, parce qu'elle porte la signature du corps qui l'a façonnée[99] ainsi que les traces de l'intimité dont elle est une extériorisation. C'est donc précisément parce qu'elle est une intimité qui est partagée lorsqu'elle est projetée à l'extérieur du corps qui parle, c'est-à-dire parce qu'elle est extime, qu'une voix peut creuser par différance un interstice, non seulement entre moi et les autres, mais aussi entre moi et ce que j'entends de moi. Voilà, selon Steven Connor, le « paradoxe essentiel de la voix,[100] » qui permet d'appréhender son ambiguïté : nous sommes défini·e·s par nos

98 Connor, Steven, 2000, *op. cit.* p. 5 [*« As a kind of projection, the voice allows me to withdraw or retract myself. This can make my voice a persona, a mask, or sounding screen. At the same time, my voice is the advancement of a part of me, an uncovering by which I am exposed, exposed to the possibility of exposure. I am able to shelter behind my voice, only if my voice can be me. But it can be me only if it has something of my own ductility and sensitivity : only if it is subject to resion and to harm. My voice can bray and buffet only because it can also flunch and wince. My voice can be a glove, or a wall, or a bruise, a patch of inflammation, a scar or a wound. »*]

99 C'est précisément l'argument de Roland Barthes dans son texte *Le Grain de la Voix*

100 Connor, Steven, 2000, *op. cit.* p. 7. « Ma voix me définit parce qu'elle m'amène à coïncider avec moi-même et parce quelle m'accomplit au-delà de son usage et de sentiments d'appartenance ou d'association. Et pourtant, ma voix est tout à la fois à moi et elle-même, essentiellement parce qu'elle est définie, comme aucun autre trait qui me caractérise, par le fait qu'elle se meut depuis moi vers le monde et qu'elle me meut par là même occasion dans le monde. » [traduction personnelle]

voix, mais dans le même temps, leur extimité fait de chaque vocalisation un départ de nous-même. Lorsque notre voix s'échappe de nous, elle nous échappe dans le même mouvement. Notre intimité est alors altérée sans être tout à fait détachée de nous en gagnant une matérialité nouvelle ainsi qu'une inscription dans l'espace.

Le paradoxe de la voix : quitter le corps sans tout à fait s'en séparer

Cet argument développé par Steven Connor est également avancé par le philosophe Mladen Dolar dans son ouvrage *A Voice and Nothing More*. Dans le chapitre *Physics of the Voice*, Dolar questionne à son tour la voix au travers du corps qui la produit. Il y écrit notamment que « la voix est un missile charnel qui s'est détaché de sa source et s'en est émancipé, tout en restant corporel.[101] » L'ancrage psychanalytique lacanien de cet auteur pourrait m'amener à faire un important détour par la place de la voix dans la théorie des pulsions de Lacan, mais je ne me lancerai pas dans une telle digression tant la psychanalyse est éloignée des préoccupations premières de mon travail. Je vais plutôt m'appuyer sur les arguments avancés par Mladen Dolar pour expliquer comment la voix travaille le corps comme nul autre son, et comment la vocalité artificielle accentue des ruptures entre la voix et le corps qui l'a produite.

Selon Mladen Dolar, la voix donne, du fait de son extimité, une matérialité à l'âme tout en imprimant sur celle-ci des traces ineffaçables du corps.[102] Ce paradoxe, rencontré initialement chez Connor, est donc également questionné par Dolar qui démontre que le corps qui produit une voix n'est plus un simple corps, mais « un corps tronqué, fendu par l'impossible faille entre un intérieur et un extérieur.[103] » Dans la figure du S'entendre-parler, la voix creuse un interstice entre le corps et la trace de ce même corps dans le son, tandis que dans le même temps la voix est elle-même façonnée par le corps.

---

101 Dolar, Mladen, 2006, *A Voice and Nothing More*. MIT Press. Short Circuits. Cambridge, Massachusetts, p.73 [*« It is a bodily missile which has detached itself from its source, emancipated itself, yet remains corporeal. »*]

102 *Ibidem*, p. 71.

103 *Ibidem*, p.71. [*« […] it is a truncated body, a body cloven by the impossible rift between an interior and an exterior. »*]

La vocalité artificielle, dès lors, amplifie ce paradoxe puisqu'elle dissocie dans le temps, dans l'espace, mais aussi dans le champ de vision, le corps qui produit la voix du corps qui est inscrit dans la voix.

Lorsque j'écoute une vocalité artificielle produite à partir d'un enregistrement de ma voix, je ne perçois pas ces traces de mon corps qui accompagnent d'habitude chacune de mes expressions. Je n'entends plus que ce que les autres entendent de moi. Cette vocalité artificielle m'apparaît alors comme doublement désincarnée : d'abord, parce que je n'y retrouve pas l'empreinte sonore de mon corps et ensuite parce que cette vocalité artificielle est une voix dont je ne peux pas visualiser la source, qui en est en apparence dépourvue. Dans une telle situation, comment l'extimité de la voix est-elle travaillée par la technique ?

Pour répondre à cette question, je vais poursuivre mon parcours théorique en considérant deux types de techniques vocales, d'abord celles qui sont immédiates puis celles qui sont médiates. Pour éviter toute confusion, il me semble important d'expliciter cette dichotomie immédiate/médiate. Dans le cas d'une technique vocale immédiate, la voix est utilisée telle quelle, sans un autre appareil que le corps. Dans le cas d'une technique vocale médiate, le corps, et donc la voix, sont augmentés par un outil externe. Ces deux types de techniques vocales ne sont pas mutuellement exclusifs. Bien au contraire, les vocalités qui parviennent aux joueur·se·s en cours de partie résultent aussi bien du jeu des comédiens et comédiennes qui prêtent leurs voix aux personnages que des processus d'enregistrement, d'altération et de spatialisation opérés par l'équipe de création sonore. Comme je vais l'expliquer dans les paragraphes qui suivent, cette segmentation immédiate/médiate offre la possibilité d'identifier les différents éléments qui construisent la matière d'une vocalité, entre maîtrise du corps et maîtrise de la machine, mais aussi de comprendre les rétroactions entre techniques du corps et techniques instrumentées.

I.1.C) Figures et techniques vocales : le corps et l'instrument

I.1.C.a) L'extime à l'épreuve de la ventriloquie

Quand j'entends un enregistrement de ma voix, je suis confronté à une vocalité artificielle qui semble ne plus m'appartenir. La rencontre de ma voix avec un outil a produit de l'altérité. Elle a créé un personnage vocal qui n'est pas tout à fait moi, mais qui n'est pas non plus véritablement incarné tant qu'il reste dépourvu de corps. La vocalité artificielle, en tant que technique vocale médiate, produit donc des fantômes qui s'épanouissent dans cette désincarnation[104] ou, au contraire, ne demandent qu'à trouver un corps pour apparaître. Dans le cas du jeu vidéo, ou avant cela du cinéma d'animation, les vocalités artificielles d'acteurs et d'actrices sont ainsi associées par le montage à des corps de couleurs, de pixels et de textures, si bien que la réincarnation des fantômes vocaux est un procédé fondamental de ces formes.

Mais l'enregistrement sonore et le montage ne sont pas les seuls processus par lesquels une voix s'extirpe d'un premier corps pour en habiter un second. La pratique de la ventriloquie, plus ancienne que les dispositifs d'enregistrement sonore, repose sur l'acquisition par le·la ventriloque d'une maîtrise de sa voix lui permettant d'en exploiter la plasticité. En contrôlant la matière de sa voix, le·la ventriloque lui donne une nouvelle empreinte corporelle puis l'incarne dans un corps secondaire, souvent de marionnette. En ce sens, la ventriloquie est un exemple remarquable de technique vocale immédiate : aucun outil ne sépare la vocalité produite et la vocalité entendue, mais un travail de la voix par l'artiste transforme sa voix en celle d'un·e autre et en repositionne la source non pas dans son corps, mais dans ce corps secondaire.

Mladen Dolar et Steven Connor se rejoignent dans leurs travaux respectifs autour de la pratique de la ventriloquie. Le premier explique en quoi le paradoxe fondamental de la voix, que je peux résumer par la formule « ma voix m'échappe dans le même temps qu'elle s'échappe de moi », n'a pas seulement des conséquences pour la personne qui s'exprime. En effet, ce paradoxe frappe aussi les personnes qui entendent une voix dans son extimité et pour qui l'association entre cette voix et un

104 Je préciserai ceci plus longuement dans la sous-partie suivante et au sujet des figures vocales d'Acousmêtre et de Démiurge.

corps n'est jamais tout à fait irrémédiable. Pour Dolar, « jusqu'à ce qu'on s'y adapte, il y a toujours quelque chose de résolument incongru entre l'apparence, l'aspect d'une personne et sa voix.[105] » Ceci amène l'auteur à une affirmation radicale selon laquelle toutes les productions vocales relèveraient essentiellement de la ventriloquie. Dolar précise sa pensée en faisant une analogie entre le rapport entretenu par les ventriloques avec leur marionnette à celui que nous entretenons avec le corps d'une personne en train de parler. Comme les praticien·ne·s qui cherchent à duper leur auditoire en faisant croire que la voix émane bien de la marionnette et non de leur corps, nous cherchons à nous convaincre que la source de la voix que nous entendons est bien la bouche de la personne qui parle. Seulement voilà, « la voix vient de l'intérieur du corps, du ventre, de l'estomac, de quelque chose qui est incompatible et irréductible à l'activité d'une bouche. Le fait de voir l'orifice ne démystifie pas la voix, au contraire ; cela renforce l'énigme.[106] » La voix crée et occupe son propre espace lorsqu'elle me déborde, mais l'empreinte corporelle qu'elle acquiert dans ce même mouvement la rend également impossible à associer, sans l'ombre d'un doute, à mon corps. C'est précisément sur ce point que Mladen Dolar et Steven Connor se rejoignent.

Explorer le paradoxe de la voix : le corps qui parle et la possession

En introduction de *Dumbstruck*, ce dernier développe en effet le concept de corps vocalique pour rendre compte de cette empreinte corporelle qui rend une voix paradoxale non seulement pour la personne qui la produit, mais aussi pour les personnes qui l'entendent. Ce concept repose sur l'idée paradoxale que les voix, qui sont des productions corporelles, peuvent elles-mêmes produire des corps. Connor précise ainsi que « le corps vocalique est l'idée d'un corps de substitution ou d'un corps secondaire, une projection d'une nouvelle manière d'avoir ou d'être un corps, qui serait formé et entretenu par les opérations autonomes de la voix.[107] » Dans le

105 Dolar, Mladen, 2006, *op. cit.*, p. 70. [*« there is always something totally incongruous in the realtion between the appearance, the aspect, of a person and his or her voice, before we adapt to it. »*]

106 *Ibidem*, p. 70. [*« [...] the voice comes from inside the body, the belly, the stomach – from something incompatible with and irreductible to the activity of the mouth. The fact that we see the aperture does not demystify the voice ; on the contrary, it enhances the enigma. »*]

107 Connor, Steven, 2000, *op. cit.*, p. 35. [*« The vocalic body is the idea – which can take the form of*

contexte de la ventriloquie, ou *a fortiori* lorsque nous donnons des voix à des objets moins anthropomorphes qu'une marionnette, nous créons de l'incarnation, y compris contradictoire, en tirant profit de ce corps présent en creux dans la vocalité. Ainsi, « la voix ventriloque fonctionne comme une médiatrice entre le monde humain (caractérisé par la voix, ou le son en tant qu'expression de la vie animée) et l'inhumain.[108] » Dans le cadre de son histoire culturelle de la ventriloquie, Steven Connor démontre l'attribution à la voix de ces pouvoirs d'incarnation comme de désincarnation et de ce potentiel de médiation entre l'animé et l'inanimé par l'étude de l'évolution de la réception de la ventriloquie et en particulier de l'association de ces techniques vocales immédiates au surnaturel. En effet, dans les premières parties de son texte, il se concentre longuement sur des récits de cas de divination ou de possession dans lesquels les voix des personnes officiant en tant qu'oracle ou étant supposément possédées étaient complètement altérées, dans leur matérialité comme dans leur manière de signifier.

Parmi les cas étudiés par Steven Connor, celui de la possession de Nicole Obry, en 1565 dans la ville de Laon en Picardie, peut aisément être rapproché de la ventriloquie. Au-delà de la dimension spectaculaire[109] des récits de cette possession et des exorcismes qui l'ont suivie, je suis frappé, à la suite de Steven Connor, par la description de certaines vocalisations de la possédée par l'exorciste Jean Boulaese . Celui-ci raconte comment, dans les premiers temps de sa possession, les paroles prononcées par la jeune Nicole ne semblaient pas émaner de ses lèvres, qui restaient immobiles, mais d'un œdème dans sa gorge. Dans cette situation, la ventriloquie prend une tournure pour le moins horrifique puisque c'est le corps d'une humaine qui sert à la fois de réceptacle et de marionnette à une entité invisible, intangible et malveillante. La voix qui s'exprime alors par le corps mais pas par la bouche qui est à peine entrouverte, est plus ambivalente encore que les voix que j'ai étudiées

dream, fantsay, ideal, theological doctrine, or hallucination – of a surrogate or secondary body, a projection of a new way of having or being a body, formed and sustained out of the autonomous operations of the voice. »]

108 *Ibidem*, p. 42. [*« As such, the ventriloquial voice functions as a mediator between the human world (characterized by voice, or sound as the expression of animated life) and the inhuman. »*]

109 Dans les différentes sources documentaires étudiés par Steven Connor, la jeune Nicole Obry aurait été possédée par près de trente de démons, dont Belzébuth lui-même.

jusqu'alors. Comme l'indique Steven Connor, cette voix « outrepasse les limites du corps pour produire une parole qui est moins altérée par celui-ci tout en étant, dans le même temps, plus entravée et contenue par le corps que la voix naturelle.[110] » Dans les récits de possession, les corps des victimes sont des sources de vocalités paradoxales, qui sont à la fois circonscrites à ces corps tout en étant des manifestations et des incarnations audibles d'une altérité inhumaine ayant pris la place de la victime dans son propre corps.

Dans le cas de la possession de Nicole Obry, cet Autre est d'autant plus troublant qu'il est pluriel, comme en atteste les passages du récit de l'exorciste dans lesquels il décrit certains cris de Nicole comme les hurlements simultanés de trois entités différentes. En plus de l'étrangeté d'être produite par une autre partie du corps que la bouche, cette voix trouble et terrifie parce qu'elle transcende une autre limite du corps en signifiant la présence de plusieurs entités dans un seul corps. Steven Connor précise justement que de tels cris « présentent le potentiel de déranger et d'horrifier, dans leur pur excès, dans leur transcendance des capacités corporelles normales et du principe économique qui détermine qu'il ne doit y avoir qu'une seule voix pour chaque corps.[111] »

Dans ces cris inarticulés, il n'y a pas de parole. Pour autant, il n'y a pas d'absence totale de signification : par leur impossible matérialité et par leur transcendance, ces voix signifient l'Autre, dans le sens de ce qui nous est distant au point d'être impossible à appréhender.

110 *Ibidem*, p. 125. [*« [...] a voice that bypasses the bodily appartus for producing speech is in one sense less contaminated by the body, and in another sense, more detained within it than the natural voice. »*]

111 *Ibidem*, p. 128. [*« At the same time, sucj a cry possesses a potential to disturb and horrify, in its sheer excessiveness, in its transcendence of normal bodily capacities and the economic principle that derermines that for each body there will be only one voice. »*]

Le son du *shofar* comme expression vocale mythologique du divin

Selon Mladen Dolar, un autre son, tout aussi mystique que les vocalisations de l'oracle de Delphes, de la sorcière d'Endor ou des victimes de possession, présente cette propriété de signifier l'altérité absolue sans la signifier par le langage. Dans le cadre de rituels de la religion juive, le son du *shofar* est généralement produit par un instrument éponyme, qui prend la forme d'une corne dans laquelle une personne souffle. À partir des travaux du théoricien Theodor Reik, Mladen Dolar remarque que dans la Bible, ce son du *shofar* se fait entendre à des instants cruciaux pour les communautés de croyant·e·s. Tout particulièrement, lorsque Moïse reçoit les Tables de la Loi sur le mont Sinaï, le son du *shofar* surmonte celui du tonnerre pour communiquer avec Moïse. Dans sa brève étude de ce son, Mladen Dolar lui associe plusieurs propriétés qui sont très proches de celles que Steven Connor associé aux voix d'oracles et de possédé·e·s. Notamment, ce qui caractérise le son du *shofar*, c'est le fait qu'il est une vocalité si inarticulée et si éloignée dans sa matérialité d'une vocalisation humaine qu'il ne peut renvoyer qu'au divin. Dans l'approche psychanalytique lacanienne qui est la sienne, Mladen Dolar est plus explicite encore, puisqu'il associe le son du *shofar* à la voix du Père, « la voix qui commande et relie, la voix de Dieu.[112] » Au cours de l'épisode des Tables de la Loi, le son du *shofar* est la voix qui inscrit des commandements sur la pierre tout en distinguant Moïse du reste de son peuple : là où le prophète parvient à comprendre et interpréter le texte en quelque sorte encodé dans le son du *shofar*, ce son n'est pour le peuple qu'une manifestation vocale brute et sans parole de la présence divine.

Dans une explication qui résonne profondément avec les travaux de Derrida sur la métaphysique occidentale, Mladen Dolar affirme que c'est par l'écoute de cette voix que la communauté des croyant·e·s est nouée et que, dans ce sens, cette voix a un véritable pouvoir de fondation et d'instauration. Il précise, pour expliquer comment ce pouvoir passe par l'incarnation vocale : « La loi elle même, dans sa forme la plus pure, avant même de formuler le moindre commandement, est incarnée par la voix,

112 Dolar, Mladen, 2006, *op. cit.*, p. 52. [*« […] the voice that commands and binds, the voice of God. »*]

la voix qui exige l'obéissance absolue, tout en étant, en elle-même, dépourvue de sens.[113] » Puis dans un passage suivant qui est tout aussi réminiscent de *La Voix et le Phénomène* de Derrida, Mladen Dolar opère une généralisation de ces pouvoirs d'instauration à la voix dans son ensemble, en décrivant le rapport entre la voix et le signe. Il affirme ainsi que c'est la voix qui donne son autorité au signe, qui transforme son statut pour faire du signe un acte et non plus seulement un signifiant. Il résume : « la voix semble posséder le pouvoir de transformer les mots en actes, la vocalisation emplissant les mots d'une efficacité rituelle. » Dans le cas du son du *shofar*, il n'y a pas de mot à emplir d'une autorité par la voix, si bien que cette autorité se donne à entendre dans tout ce qu'elle a de transcendant et d'inhumain, indépendamment du signe.

Identifier la figure de l'Autre à l'aide de la possession et du *shofar*

Les deux exemples d'incarnations vocales que je viens de présenter, celui des cris de Nicole Obry et celui du son du *shofar*, présentent le point commun d'être des vocalisations inarticulées (dans le sens où elles ne sont pas des paroles) qui expriment une altérité radicale. Dans la perspective d'identifier des figures vocales, je remarque dans ces deux dynamiques de signification d'une altérité profonde par l'inarticulation, une différence de traitement entre le divin et le démoniaque. Là où la voix divine s'incarne de manière diffuse dans l'espace, et s'impose aux oreilles sans nécessiter d'enveloppe corporelle, les voix malveillantes investissent et envahissent le corps de leurs victimes, pour en prendre possession depuis l'intérieur. Il se crée ainsi une dialectique des corps particulière autour de ces deux modes différents d'incarnation vocale, avec d'un côté des corps sur lesquels la voix s'applique et s'exerce et de l'autre des corps que la voix corrompt, à la manière d'un parasite. Ce sont aussi deux rapports à la ventriloquie qui diffèrent par leur mode d'emprise, puisque l'un s'appuie sur une logique d'obéissance tandis que l'autre repose sur un assujettissement insidieux, mais qui aboutissent à un même résultat, à savoir l'accomplissement par les corps de la volonté du·de la ventriloque. J'insiste sur cet

113 *Ibidem*, p. 53. [*« The law itself, in its pure form, before commanding anything specific, is epitomized by the voice, the voice that commands total compliance, although it is senseless in itself. »*]

ultime point de jonction entre ces deux modes d'incarnation vocale parce qu'ils seront tous deux cruciaux dans l'étude des dynamiques de communication d'un jeu vidéo avec ses joueur·se·s.

Comme l'explique Steven Connor, c'est du fait de sa résonance avec des phénomènes de possession que la pratique de la ventriloquie a été longtemps envisagée avec défiance, en particulier dans les sociétés chrétiennes sur lesquelles il se concentre. L'illusion et l'étrangeté de cette pratique par laquelle l'inanimé devient investi d'une vie apparente, par la voix du·de la ventriloque, troublent parce qu'elles brisent la relation entre le corps et la conscience qui l'habite. Le chercheur identifie cependant un tournant dans la conception de la ventriloquie, au XVIIIe siècle, au cours duquel « l'explication dominante de la ventriloquie en tant qu'appropriation de la voix d'une personne par une autre évolue vers l'idée d'une appropriation, pour soi, de la voix d'un·e autre.[114] » La différence peut sembler mince, mais elle a en réalité des implications particulières. Avec ce glissement dans l'approche de la ventriloquie, il n'est plus question de pouvoirs surnaturels investissant l'espace sonore au travers d'un corps possédé, mais d'une maîtrise technique et artistique du·de la ventriloque, « capable de capturer les voix des autres par imitation puis de projeter ces imitations hors de lui et de les placer dans le corps de l'autre.[115] » Cette nouvelle perception n'est pas totalement positive ni dissociée de la malveillance des possessions démoniaques, puisque les ventriloques sont considéré·e·s au mieux comme des illusionnistes et plus fréquemment comme des charlatans disposant d'un certain pouvoir de nuisance. Mais malgré cette mauvaise réputation des ventriloques, il devient plus clair que le principe de la ventriloquie est de saisir au vol une extimité, ou d'en inventer une, puis de l'incarner dans un nouveau corps secondaire. Cette technique vocale immédiate est progressivement présentée et reconnue dans des contextes spectaculaires, avec l'adjonction d'une dimension narrative permettant de mettre en valeur la virtuosité

114 Connor, Steven, 2000, *op. cit.*, p. 197. *[« During the 18th century the dominant explanation of ventriloquism as the appropriation of one's voice by another shifted to the idea of the appropriation of another's voice for oneself. »]*

115 *Ibidem*, p. 197. *[« During the eighteenth century, attention shifted away from the experience of the one possessed towards the powers of the ventriloquist who is believed to be capable of capturing others' voices through imitation and then 'throwing' his or her (but almost always his) imitations away from himself and into others. »]*

des ventriloques. Les formes alors prises par la ventriloquie deviennent plus proches de nos représentations contemporaines de cette discipline, avec une personne performant, une marionnette plus ou moins sophistiquée sur ses genoux, ou dans ses bras.

Synthèse : vers une figure de Ventriloque

J'ai choisi, dans cette sous-partie, de me concentrer sur la ventriloquie comme exemple de technique vocale immédiate, au détriment de pratiques plus évidentes telles que le chant lyrique. Ce choix délibéré est à la fois économique, puisque la porte de la ventriloquie était plus aisée à entrouvrir puis à refermer que celle des pratiques vocales musicales, mais il est aussi stratégique. La ventriloquie m'importe parce qu'elle permet de mettre en évidence comment la maîtrise vocale du·de la ventriloque lui permet de façonner sa voix, en tant que matière sonore plastique et malléable, et d'altérer en apparence la localisation de celle-ci. Me concentrer sur des pratiques vocales musicales ne m'aurait pas permis d'aborder de façon aussi frontale les dynamiques d'incarnation, et donc nécessairement de désincarnation, qui sont centrales dans la ventriloquie. Par la maîtrise de leur voix, les ventriloques façonnent une nouvelle extimité qu'il·elle·s octroient à un nouvel être pour lui donner vie et le signifier en tant qu'entité singulière. Ceci implique de se déposséder temporairement de sa propre voix pour habiter un corps secondaire. Cette relation entre le·la ventriloque et sa marionnette, qui fonctionne comme un réceptacle devenu un corps étendu, m'intéresse tout particulièrement du fait des similitudes qu'elle présente avec la relation entretenue par un·e joueur·se avec son avatar.

En effet, comme je l'expliquerai plus longuement dans la troisième partie de ce mémoire de thèse, Steven Connor et Rune Klevjer décrivent respectivement la ventriloquie et la relation avatar-joueur·se par une même notion, la prothèse. Comme le ventriloque qui, par une technique vocale immédiate, se détache de son propre corps pour se projeter dans un corps secondaire, le·la joueur·se de jeu vidéo est en partie happé·e depuis le réel vers l'univers fictionnel dont il·elle fait l'expérience grâce à un corps virtuel fait de pixels, de sons et de textures.

Ceci m'amène, assez logiquement, à construire une nouvelle figure vocale (après le S'Entendre-Parler et l'Autre), celle du·de la Ventriloque. Cette figure, directement formée à partir de la pratique de la ventriloquie, a pour but de rendre compte des manières de travailler les expressions vocales qui consistent en une projection vocale vers un corps secondaire qui se met alors à fonctionner comme une extension d'un corps primaire.

Par ailleurs, la ventriloquie me fascine aussi de part les imaginaires auxquels elle est associée, tiraillée entre la divination d'un·e oracle, la possession maléfique et l'expression incorporelle d'une volonté divine. Dans le contexte du jeu vidéo, la figure vocale de l'Autre, que j'ai présentée comme une vocalité signifiant par l'inarticulation une altérité radicale, est particulièrement efficace pour matérialiser une forme quintessentielle d'altérité, définissant par là-même des antagonismes ou des mystères à élucider.

I.1.C.b) Extirper l'intime : techniques vocales de performance hors de soi

Au cours de cette brève analyse de la ventriloquie, j'ai identifié, pour faire suite au S'Entendre-Parler, deux nouvelles figures vocales, le·la Ventriloque et l'Autre. J'ai identifié ces deux figures à partir d'une considération de la ventriloquie comme une technique vocale immédiate, dans laquelle l'artiste ventriloque agit directement sur sa voix, sans l'intervention d'un outil, pour la projeter dans un autre corps. Dans l'idée de poursuivre mon parcours théorique en direction du jeu vidéo, je vais continuer d'apporter des réponses à la question « comment l'extimité de la voix est-elle travaillée par la technique ? »

Mais à cette fin, avant d'atteindre la vocalité artificielle, désormais comprise comme le produit de techniques vocales au moins partiellement médiates, je vais focaliser mon attention sur des pratiques artistiques de la vocalité qui relèvent de techniques immédiates, à l'instar de la ventriloquie, mais dont les enjeux sont résolument différents.

La vocalité dans la performance artistique : la bouche, le cri et le souffle

Dans *Freeing the Voice*, allongée sur le dos, la tête arrière, Marina Abramovic remplace chacune de ses expirations par une longue vocalisation. Durant plusieurs minutes, puis plusieurs heures, sa voix s'épuise progressivement, fluctuant entre hurlements et gémissements, jusqu'à la rupture. Après d'innombrables répétitions, toutes ces respirations devenues cris brisent finalement la voix de l'artiste qui, aphone, conclut la performance.

Freeing the Voice, fait partie, avec *Freeing the Body* et *Freeing the Memory*, d'un triptyque de performances créées en 1975 et ayant pour enjeu la libération par l'épuisement. Ce dernier terme doit être compris ici dans deux acceptions. L'épuisement comme fatigue physique extrême, d'abord, dans le sens où la fin de chacune de ces trois performances est marquée par un état d'abattement, de langueur, de l'artiste, ne lui permettant pas de continuer, si bien que ce sont les limites du corps de l'artiste qui définissent le cadre de la performance. Ensuite, l'épuisement est aussi entendu comme la création d'un vide par la dépense prolongée d'énergie. C'est principalement cette acception du terme qui prime, dans ce triptyque de performances puisqu'il s'agit, pour Marina Abramovic, de se vider totalement pour aborder librement sa longue collaboration à venir avec Ulay. En ce sens, ces trois performances constituent un moment charnière dans l'œuvre de Marina Abramovic, puisqu'elles marquent un basculement d'un art individuel du risque vers une pratique artistique bicéphale, dans laquelle l'identité et le corps restent centraux, mais ne sont plus interrogés de la même manière, puisque les enjeux de la mise en danger des artistes sont reconfigurés par leur dualité.

Dans le contexte de l'étude de techniques vocales immédiates, *Freeing the Voice* diffère totalement des pratiques de ventriloquie que j'ai étudiées jusqu'à maintenant : la voix n'y est pas utilisée pour désincarner puis réincarner ailleurs. Elle n'est pas non plus utilisée pour communiquer verbalement mais pour purger le corps, le débarrasser d'une intimité dont il s'agit de se défaire pour créer un vide et travailler ensuite avec une voix libérée du poids de cette intériorité accumulée.

Néanmoins, dans le même temps que ces vocalisations fonctionnent sur un mode de *catharsis*, comme l'affirme Brandon LaBelle,[116] elles sont également une expression extime brute qui, dans cette dépense physique intense et prolongée, débordent le corps dans une sur-expression de soi. Labelle écrit, à propos de la performance de l'artiste serbe mais aussi en généralisant aussi à l'intégralité de son œuvre, que « les performances de Marina Abramovic positionnent le corps de façon à transgresser ses propres limites.[117] »

Si cette synthèse est effectivement pertinente pour décrire l'œuvre d'Abramovic et en particulier ses performances durationnelles, je la nuancerai dans le contexte spécifique de *Freeing the Voice* en affirmant que le rapport au corps y relève bien plus de la transcendance que de la transgression. L'enjeu est le dépassement des limites du corps par la performance sans pour autant aller à l'encontre du corps.

C'est d'ailleurs, à mon sens, l'affirmation qui sous-tend une seconde synthèse de l'œuvre de Marina Abramovic par Brandon LaBelle, formulée un peu plus tôt dans *Background Noise*. Il explique en effet qu'il comprend le cathartique dans l'œuvre d'Abramovic « comme replié sur une croyance en un *ici et maintenant*, ce qui crée une zone d'échappement pour la mise en jeu de formes différentes de corporéité et de relations psychiques.[118] »

Ce deuxième trait remarquable identifié par Brandon LaBelle, le fait d'ouvrir une zone d'échappement, est plus spécifique à *Freeing the Voice* qu'aux autres performances de Marina Abramovic. La remarque de LaBelle est extrêmement pertinente mais elle n'est pas davantage développée par l'auteur.

Au contraire, celui-ci critique les performances de décharge cathartique d'Abramovic en expliquant que le corps et ses pratiques étant culturellement situés, ces exercices de transgression des limites du corps par une dépense expressive et

116 LaBelle, Brandon. 2015. *Background Noise : Perspectives on Sound Art - Second Edition*. Bloomsbury Academic. New York, p. 103.

117 *Ibidem*, p. 103, *[« Abramovic's performances position the body so as to transgress its own limitations. »]*

118 *Ibidem*, p. 103. *[« The cathartic, as I understand it in Abramovic's work, may be said to fall upon a belief in the 'here and now' 'creating a zone of escape for the play of different forms of corporeality and psychic relations. »]*

excessive seraient voués à l'échec. Pour le dire autrement, si Brandon LaBelle qualifie d'impasse ces pratiques performatives, c'est parce qu'il considère leurs tentatives de s'abstraire du social comme vaines.

Il faut comprendre ici que, chez LaBelle, la critique de ces pratiques vocales artistiques se fait au profit d'œuvres qui, « plutôt que de transcender les structures de l'identité, performent leur tensions inhérentes ; [qui] plutôt que de chercher la complétude par la dépense cathartique, se replient sur les difficultés intrinsèques de l'existence.[119] » Il me semble que Brandon LaBelle se distancie ici rapidement des pratiques performatives d'Abramovic.

Dans *Background Noise*, LaBelle focalise son travail sur des œuvres de Vito Acconci, d'Alvin Lucier et de Christof Migone dans lesquelles la vocalité est surtout prise comme un phénomène relationnel, comme une matière sonore qui est nécessairement tendue à l'autre. De fait, la vocalité joue un rôle différent dans les œuvres étudiées par LaBelle, parce que ce sont des œuvres qui jouent avec les pratiques sociales de la voix et leurs codifications. Je comprends l'intérêt de Brandon LaBelle pour le travail de la voix comme inéluctablement située dans les œuvres de Vito Acconci, d'Alvin Lucier et de Christof Migone. Mais son opposition du travail de ce dernier, en particulier, à celui de Marina Abramovic me semble trop frontale.

En effet, pour amorcer l'articulation de ses passionnantes analyses d'*Evasion, or how to perform a tongue escape in public,* de *South Winds,* et de *Snow Storm* autour de la place occupée par le corps dans ces trois œuvres, LaBelle compare l'œuvre de Migone à celle d'Abramovic. En particulier, il se focalise sur la place de l'orifice buccal dans *Evasion*. Dans cette œuvre, un·e performeur·se tire la langue, aussi longtemps et aussi fort que possible. Des enregistrements audiovisuels de cette performance ont été produits par Migone lui-même pour servir de cadre à *Evasion* : pendant la performance un de ces enregistrements que le·la performeur·se puisse tenter de tirer la langue pendant toute la durée de l'enregistrement de référence.

119 *Ibidem*, p.103. [*« where artists give voice to psychic intensities that rather than transcend the structures of identity, perform their inherent tensions ; rather than find completion through cathartic release, fall back on the intrinsic difficulties of being. »*]

Filmée en très gros plan et enregistrée en hyper-proximité, la langue de Migone produit des sons, à la fois moites et claquants qui sont des bruits de bouche caractéristique de sa performance. Au cours des performances d'*Evasion*, un micro est tendu au·à la performeur·se pour capter également ses bruits de bouche. La langue étant un ensemble de muscles essentiel à l'articulation de la parole, se focaliser sur la langue et sur la bouche revient, chez Migone, à se focaliser sur les moyens de produire des vocalités.

Afin d'expliquer comment l'orifice est écouté, enregistré et amplifié chez Migone pour donner à entendre la voix en train de se faire et non son épuisement, LaBelle explique :

> *« En contraste avec Marina Abramovic et sa dilapidation de la voix dans* Freeing the Voice*, Migone met en scène des* tentatives *de trouver sa voix – on pourrait même dire que sa voix est* la découverte de la voix*, en tant que processus [...]. Là où Abramovic croit en la possibilité de la catharsis, de la révélation de la tension au cœur de la corporéité, dans la gorge elle-même, Migone performe le corps sans parvenir à cette décharge, sans transgresser jusqu'à atteindre un point de libération.*[120] *»*

Dans cette citation, l'idée centrale est que Migone « performe la voix » tandis que Marina Abramovic l'utilise pour sa performance, sans la mettre en question ou la problématiser. Faire ainsi abstraction du social dans lequel la voix baigne serait ce qui mène *Freeing the Voice* vers une forme d'impasse. Seulement, lorsque Brandon LaBelle définit ce processus de performance de la voix qui distingue le travail de Migone de celui d'Abramovic, une tension importante apparaît.

D'abord, lorsque l'auteur indique que « performer la voix met en scène la voix pour parler de la parole, pour mettre en acte les périphéries de la présence

120 *Ibidem*, p. 134, *[« In contrast to Marina Abramovic and her expenditure of the voice in* Freeing the Voice*, Migone stages* attempts *to find his voice – one could say, his voice is* the finding of the voice *as a process, enacting the grappling with the fact that we speak, fashioning aesthetics out of paradox. Whereas Abramovic belives in the possibility of catharsis, of the enacting of the very tension at the heart of corporeality, in the throat itself, Migone performs the body without ever arriving at release, without transgressing to a point of liberation. »*]

individuelle par l'insertion de la voix dans des outils électriques d'enregistrement,[121] » il semble suggérer que la performance de la voix ne peut être opérée que par des techniques vocales médiates. Le microphone et l'amplificateur sont alors deux outils par lesquels ces émanations périphériques de l'individu, telles que le son d'une bouche en train de s'ouvrir ou celui d'une langue peinant à se maintenir à l'extérieur de la cavité buccale, sont rendues audibles.

Ensuite, LaBelle définit le fait de performer la voix comme une forme de « pillage du langage » permettant de réinventer la voix.[122] Cette logique de pillage est construite en opposition à un assujettissement de la voix au texte, que ce soit pour déclamer un texte dramatique ou pour développer une narration.

Cette deuxième approche du processus de performance de la voix, si elle considérée isolément de la première, est très riche. Elle suggère une appropriation de la voix par les artistes, pour sa matérialité sonore, pour sa capacité à activer, investir ou dépasser le corps dans un même souffle. La distinction entre voix et parole (c'est-à-dire les usages verbaux de la voix) est ici réaffirmée pour pouvoir se concentrer sur les productions vocales et leur potentiel expressif indépendamment du langage.

Alors, si on la détache de la première définition du fait de performer la voix, cette seconde dynamique de pillage du langage à des fins de réinvention semble réunir aussi bien les pratiques artistiques de Migone que celles d'Abramovic.

Cependant, lorsque l'on considère conjointement ces deux approches définies par Brandon Labelle, il apparaît que la profanation du langage au profit d'une vocalité nouvelle ne peut être opérée que par l'intermédiaire de techniques médiates, par lesquelles un enregistrement ou une altération électronique de la vocalité a lieu. Ceci tend d'une part à exclure *Freeing the Voice*. Mais d'autre part, et c'est à mon sens ici que réside la tension dans la définition du processus de “performer la voix,” ceci tend aussi à exclure les pratiques vocales théâtrales à partir desquelles LaBelle élabore sa conception de la performance de la voix comme pillage du langage.

121 *Ibidem*, p.134 [*« 'performing the voice' stages the voice to speak* about *speech, to enact, through lodging the voice into the electric devices of recording, the peripeheries of individual presence. »*]
122 *Ibidem*, p.134.

Vocalités théâtrales et proférations

En effet, pour caractériser le refus de la parole et du langage au profit de la voix dans le fait de performer la voix, LaBelle évoque la création radiophonique d'Antonin Artaud, *Pour en finir avec le jugement de dieu,* enregistrée en 1947 et diffusée à deux reprises en 1948 à Paris dans des contextes très confidentiels. Si Brandon LaBelle souligne la transformation et la sublimation de l'esthétique vocale d'Artaud par le dispositif radiophonique ainsi que l'intérêt d'Artaud pour les techniques vocales médiates, il n'empêche que l'influence qu'il attribue à cette pièce sonore sur l'art sonore doit être tempérée.

En effet, après l'annulation de la diffusion sur les ondes de *Pour en finir avec le jugement de dieu,* décrétée le 1er février 1948, soit la veille de sa diffusion, la création sonore d'Artaud est diffusée à des invité·e·s trié·e·s sur le volet, à la demande du poète, dans un studio de la rue François 1er le 5 février, puis dans un cinéma le 23 février, mais elle ne sera jamais diffusée à la radio du vivant d'Antonin Artaud. Il faudra attendre 1973 pour que France Culture diffuse la désormais célèbre pièce radiophonique. De fait, il est important de nuancer l'influence de *Pour en finir avec le jugement de dieu* sur les pratiques vocales artistiques des années 50 et 60, y compris sur la poésie sonore de Henri Chopin et l'utilisation par celui-ci de techniques d'enregistrement et de montage.

Comme le montrent très bien Douglas Kahn dans *Noise Water Meat*[123] et Cristina De Simone dans sa thèse de doctorat[124] et dans son ouvrage *Proféractions !*[125], l'influence d'Artaud résulte bien davantage de ses performances théâtrales et de ses écrits. En particulier, la prolifération aux États-Unis de *Le théâtre et son double*, initialement publié en 1938, est méticuleusement documentée.[126] Dans

123 Kahn, Douglas, 2001 [1999], *Noise Water Meat*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, voir p. 326-331.

124 De Simone, Cristina, 2016, *Proféractions ! : poésie en action à Paris (1946-1969)*, Thèse de doctorat en Études Théâtrales, sous la direction de Biet, Christian, Université Paris Nanterre (Paris 10).

125 De Simone, Cristina, 2018, *Proféractions ! : poésie en action à Paris (1946-1969)*, Les Presses du réel, Dijon.

126 David Tudor s'est ainsi intéressé au *Théâtre et son double* suite à la lecture d'un article de Pierre Boulez, puis a encouragé John Cage à lire à son tour les écrits d'Artaud. Ces lectures ont ensuite eu un impact important sur le travail de Cage et sur les recherches artistiques développées au Black

ce ouvrage dont je viens de souligner l'importance, Antonin Artaud développe, au fil des différents textes qui le composent, une théorie et une esthétique théâtrales fondées sur le concept de cruauté et qui s'incarnent, notamment, par deux manifestes pour un Théâtre de la Cruauté. Par ailleurs, dans ses autres écrits, dans ses correspondances et dans sa propre pratique, Artaud construit et met en œuvre une technique vocale immédiate, la profération, par laquelle les acteurs et actrices opèrent le pillage du langage dont parle Brandon LaBelle, en mettant en voix le langage dans sa matérialité et dans sa dimension physique et non plus seulement signifiante.

« Le théâtre, comme la parole, a besoin qu'on le laisse libre,[127] » écrit Artaud, mais cette libération par la profération requiert un entraînement rigoureux. Dans le texte *Un athlétisme affectif*, Antonin Artaud détaille la centralité du souffle dans le travail de l'acteur·rice. Il confère au souffle une aura mystique et alchimique grâce à laquelle il détaille comment l'acquisition d'une discipline corporelle par l'acteur·rice est la clé de son expression vocale. Du souffle au cri, Artaud affirme que « c'est en cultivant son émotion dans son corps que l'acteur en recharge la densité voltaïque. Savoir par avance les points du corps qu'il faut toucher, c'est jeter le spectateur dans des transes magiques.[128] » À ce titre, plus qu'une technique de projection, la profération est une technique de perforation, par laquelle l'acteur·rice ouvre son propre corps et déverse tout son être avec autant de maîtrise que de violence.

Avec cette ouverture, idéalement sur un « corps sans organe », horizon de la profération chez Artaud,[129] je trace un parallèle avec l'expression « zone d'échappement » que Brandon LaBelle utilise pour décrire ce que produisent les vocalisations de Marina Abramovic dans *Freeing the Voice*. Cette expression, à mon sens remarquable, renvoie à une béance, une déchirure, que j'ai déjà présentée : celle

Mountain College.

127 Artaud, Antonin, 2014 [1964], *Le théâtre et son double*, Gallimard, Collection Folio Essais, n°14, p. 184.

128 *Ibidem*, p. 210.

129 De Simone, Cristina, 2019 « La recherche du dernier Artaud et le développement à Paris de la poésie en action », in *Revue Sciences/*Lettres, N°6|2019, mis en ligne le 27 mai 2019, consulté le 13/09/2021 [URL : https://journals.openedition.org/rsl/2373 DOI : https://doi.org/10.4000/rsl.2373]

de l'extimité de la voix. Dans la performance de Marina Abramovic, le souffle de la performeuse est mis au service d'un travail de sa voix en tant que moyen d'expression poussé dans ses retranchements, certes, mais surtout en tant qu'outil de l'artiste incorporé à ses processus de création. À mon sens, Marina Abramovic performe la voix dans *Freeing the Voice* en l'exposant dans son ambivalence : à la fois à l'intérieur et à l'extérieur ; à la fois elle et une autre ; à la fois expression incarnée et médium artistique distancié. Qui plus est, cette performance de la voix par Abramovic est plus manifeste lorsque *Freeing the Voice* est bien envisagée comme une œuvre de transition vers la collaboration de l'artiste avec Ulay. Dans sa performance, par le souffle et le cri, elle donne à entendre la discipline corporelle par laquelle elle entend se défaire de ce qu'elle a construit au cours de ses performances précédentes et ainsi retrouver un vide propice à la création. *Freeing the voice* peut ainsi être comprise comme une session publique d'athlétisme affectif pendant laquelle la voix, outil et médium, est épuisée par un travail intense pour lui rendre sa souplesse, comme une pièce de métal que l'on refondrait pour mieux la reforger.

Considérer *Freeing the Voice* comme une exploration vocale des limites du corps mais aussi comme une étape dans une dynamique de travail permet de faire apparaître que ce n'est pas seulement la voix qui est épuisée dans cette performance, mais aussi, sur un second niveau, son extimité. Par ces longues vocalisations, véritable technique vocale du souffle et du cri, la tentative est double : sortir de soi tout en sortant le soi. Évacuer l'intime totalement, avec violence, pour créer en soi un espace dans lequel une nouvelle intériorité pourra prendre forme.

De la profération au chant plastique : vers des voix résonantes

Dans les performances de l'artiste et chercheuse Hélène Singer, cette dialectique entre l'intérieur et l'extérieur est d'autant plus développée que ces techniques du souffle et du cri sont confrontées à celles du chant lyrique. Sa thèse de doctorat[130] ainsi que son ouvrage *Expressions du corps interne : la voix, la*

130 Singer, Hélène, 2005, *Expressions du corps interne*, Thèse de doctorat en Arts et Sciences de l'art, Arts Plastiques, sous la direction de Cohen, Jacques, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne.

performance et le chant plastique,[131] documentent ses productions et présentent son parcours personnel, en tant que praticienne vocale maîtrisant ces deux registres expressifs. Hélène Singer développe ainsi le concept de chant plastique pour décrire ses performances vocales et nommer sa technique vocale, « à la croisée du chant et du cri[132]. » Cette technique vocale immédiate est la dernière sur laquelle je vais me concentrer avant d'étudier des exemples de techniques vocales médiates et d'écouter ce que le microphone, l'enregistreur et le haut-parleur font à l'extime. Qui plus est, cet ultime exemple de technique vocale immédiate va me permettre d'identifier une nouvelle figure vocale.

Le chant plastique est pensé par Hélène Singer comme extérieur au langage d'une part, et d'autre part comme le résultat d'un apprentissage et d'efforts permettant à l'artiste de façonner la vocalité en puisant dans sa plasticité. C'est une technique structurée, qui tire sa puissance du corps, maîtrisé par l'artiste comme le suggérait Artaud, mais à la différence du chant lyrique, le chant plastique conserve « un caractère pulsionnel, improvisé et sauvage.[133] » En confrontant de la sorte le chant et le cri, le chant plastique suscite deux mouvements contraires. Le premier, celui du chant, qui rentre de l'extérieur vers l'intérieur, est superposé au second, celui du cri, qui s'échappe de l'intérieur vers l'extérieur.[134] Cette ambivalence du chant plastique n'aboutit pas à une annulation de ces deux mouvements, au contraire, elle exacerbe l'extimité de la voix avec un enjeu plastique essentiel pour Hélène Singer : exprimer le corps interne.

La particularité de ce corps, qualifié par l'artiste « d'intra-corpus » et de « sous carné[135] », réside dans son opposition à un corps externe, qui serait vu par l'autre. En ce sens, le principe du chant plastique est de rendre visible le corps interne par la voix, de lui conférer une « visibilité auditive[136]. » Cette aporie initiale permet à Hélène Singer de signifier que la radicalité du chant plastique dépend de sa construction

131 Singer, Hélène, 2012a, *Expressions du corps interne : La voix, la performance et le chant plastique*, L'Harmattan, collection Arts et Sciences de l'Art, Paris.
132 *Ibidem*, p. 13.
133 *Ibidem*, p. 13.
134 *Ibidem*, pp. 52-53.
135 *Ibidem*, p. 12.
136 *Ibidem*, p. 14.

comme recherche de matérialisation d'un impossible et que le creuset dans lequel ce paradoxe prend forme et par lequel il s'exprime n'est autre le corps de l'artiste en performance.

Mais alors, pourquoi la voix, plutôt que le geste pour mettre le corps au service de l'expression d'une intimité ? Selon Hélène Singer, « la mise en image de l'intimité est une mise en spectacle de celle-ci,[137] » tandis que « la mise en son de l'intimité semble donner davantage force et réalité à cette dernière.[138] » Ainsi l'artiste continue : « La matière vivante qu'est la voix touche directement le spectateur/auditeur dans son propre corps, le fait résonner. Le but serait de toucher l'autre par la voix, pour troubler son intimité.[139] »

Si je retrouve bien ici la dimension transperçante de la profération d'Artaud, j'entends aussi dans le chant plastique une résonance avec la litanie audiovisuelle de Sterne. En particulier, le chant plastique, dans sa sensorialité tendant vers le tactile et cherchant à rendre visible l'intime par la voix, neutralise les trois préceptes qui opposent une ouïe sphérique, immersive et intérieure à une vision directionnelle, perspective et superficielle. Par l'alliance du cri et du chant, la voix devient perforante, un véritable faisceau acéré d'extimité, qui fracture le corps visible des spectateur·rice·s pour bousculer leur propre intimité. Le chant plastique contraint à une écoute directionnelle, par un transpercement qui connecte brutalement des intériorités. Dans ce soudain jaillissement, le son n'est pas exploité pour ses propriétés immersives et englobantes, puisque la voix est utilisé comme un outil qui aiguise l'extime et en fait une aiguille par laquelle le corps interne de l'artiste se déverse dans celui des spectateur·rice·s.

137 *Ibidem*, p. 40.
138 *Ibidem*, p. 40.
139 *Ibidem*, p. 40.

Autour de performances d'Hélène Singer

Dans les performances vocales d'Hélène Singer, le chant plastique se développe sans le langage, voire contre le langage, dans la création de « discours sans parole » projetés par exemple en réaction à des œuvres d'art.

Au cours de sa *Performance en seize tableaux*,[140] activée pendant le vernissage d'une exposition de peintures, l'artiste produit ainsi des discours plastiques sur les seize œuvres exposées, par la production de cris spontanés qui expriment sa réaction à chacune des peintures, sans langage ni concept. Au cours de cette performance, le chant plastique donne une visibilité à la réaction viscérale et sensible de l'artiste. Dans le même temps, cette technique vocale immédiate trace une correspondance par laquelle les tableaux strictement visuels gagnent une nouvelle dimension sonore.

Dans le contexte d'une série de performances au musée Paul Belmondo, cette pratique de discours plastiques se mue en chant magnétique. La réaction vocale spontanée n'est alors plus seulement stimulée par la perception visuelle des œuvres, mais par une expérience tactile de celles-ci. Au contact des sculptures anthropomorphes de Paul Belmondo, les improvisations vocales de l'artiste visent « à apporter une forme de réponse à l'incapacité de la critique non pas à analyser, mais à rendre compte de ce que l'œuvre dégage *pour soi*, de cette sensation première et singulière difficilement explicable.[141] » Le chant magnétique résonne avec les premiers discours plastiques d'Hélène Singer mais aussi, et surtout, avec la sculpture que l'artiste parcourt de ses mains, devenue selon ses termes « spectatrice performante. » Cette idée de résonance est essentielle au chant magnétique, puisqu'elle conditionne les ondulations entre artiste et œuvre, entre sujet et objet, entre appréhension tactile et projection vocale. La résonance et le magnétisme sont les deux concepts qui créent et soutiennent une boucle sensorielle, absorbante et sensible, entre les vocalisations libres de l'artiste et le contact de ses mains sur les corps de marbre et de bronze.

140 Performance activée en 2000.

141 Singer, Hélène, 2012b, « Le chant magnétique : une pratique vocale d'immersion dans la masse. À propos d'une performance au musée Paul-Belmondo », in Bouko, Catherine & Bernas, Steven, *Corps & immersion*, L'Harmattan, collection Champs Visuels, Paris, pp. 139-149.

Ces deux performances de discours plastique sur l'œuvre et de chant magnétique constituent des exemples de techniques vocales immédiates par lesquelles l'extimité vient déborder le langage pour exprimer ce que ce dernier ne permet pas de communiquer. Dans ces deux œuvres, les limites du discours critique artistique sont contournées par la vocaliste pour rendre compte de mouvements internes et les mettre en son en conservant leur caractère viscéral. Ce rapport au langage est particulier, dans le sens où l'inarticulation des improvisations vocales de l'artiste est un refus du langage au profit d'un nouveau mode d'expression tandis que l'inarticulation du son du *shofar* renvoyait plutôt à une impossibilité d'appréhender le divin, à une parole présente mais indéchiffrable. Le chant plastique apparaît ainsi comme une technique vocale qui exprime sans recourir à des signifiants reconnaissables et qui projette des vocalités pour toucher en perçant, plutôt que par l'écrasement assourdissant.

Dans les autres pratiques vocales performatives d'Hélène Singer, le débordement du langage par le chant plastique est également un enjeu central, mais cette technique vocale n'est pas systématiquement confrontée au discours situé de la critique artistique. Plus fréquemment, ce sont les techniques codifiées du chant lyrique et en particulier de l'opéra qui sont détournées par le cri. Et lorsque le langage est mobilisé par l'artiste, il est souvent vidé de sa substance par la répétition ou l'hyper-expressivité. Dans *Télé-commande*, performance au cours de laquelle l'artiste habillée en avocate se meut sur la place de la Sorbonne grâce à un piédestal mobile piloté par deux complices masculins et entonne avec théâtralité un air d'opéra italien, le langage et les codes du chant lyrique sont également détournés d'abord par une articulation critique du sonore avec le visuel puis par l'instauration d'une dynamique de pouvoir entre l'artiste et les deux hommes qui contrôlent son perchoir motorisé. L'artiste, devenue « oratrice marionnette[142] », ne dispose plus que de son expressivité vocale, de sa gestuelle et de ses expressions faciales pour interagir avec le public sur la place. Par cette renonciation au verbal et par la construction de cette dépendance vis-à-vis de ses « télé-commandeurs », elle rappelle l'importance du non-verbal et du

142 Singer, Hélène, date de mise en ligne inconnue, « Performances, » *HeleneSinger.net*, http://www.helenesinger.net/performances2.html (consulté le 13/05/2021)

para-verbal dans la communication, mais aussi que ces échanges sont façonnés par leur contexte et par des rapports de force voire de domination. Dans ce cadre, l'expressivité vocale est conditionnée par la contrainte.

Au contraire, dans des performances plus récentes, créées en solo, avec le groupe Naked Tears ou avec l'artiste Frédéric Mathevet, cette expressivité est décuplée par l'utilisation de technologies d'amplification et de manipulation du son. Tournées vers l'hybridation du chant lyrique avec des sonorités plus électriques, voire explicitement punk, les performances *Crash Jung*,[143] *The Queen Mary is dead*,[144] *Let's Eat a Voyager Golden Record (#Cum Vox Sanguinis Mix)*[145] et *Hunteress*[146] présentent une transfiguration de la voix et du chant plastique par une chaîne de dispositifs, allant du microphone au haut-parleur en passant par l'amplificateur et par les modules de traitement du son. En particulier, au cours des vingt minutes de la performance *Hunteress*, la voix de l'artiste louvoie entre le cri et le chant lyrique, dans un incessant dialogue avec les interventions tantôt instrumentales, tantôt bruitistes de Frédéric Mathevet. Une tension se crée entre toutes ces matières vocales et musicales qui deviennent de plus en plus ambiguës au gré des applications successives d'effets de distorsion, de réverbération ou d'élongation et de contraction temporelles. Au centre de ce maelstrom sonore, l'artiste incarne les figures d'Artémis et de Diane chasseresse, manifestation d'une ambivalence entre divinité et sauvagerie.

Synthèse : des techniques immédiates aux techniques médiates

Dans ces derniers exemples, l'articulation d'une technique vocale immédiate avec une technique vocale médiate transforme le chant plastique. Le micro et le haut-parleur détachent la voix de l'orifice buccal, et plus largement du corps, pour lui donner une nouvelle incarnation. À la différence des œuvres sonores de Christof Migone dans lesquelles le corps producteur de son est sublimé par la prise de son et

143 Performance réalisée en 2012 à La Rotonde Stalingrad, Paris.
144 Performance réalisée en 2014 dans le cadre du colloque Bruit, École Nationale Supérieure Louis Lumière, Saint-Denis.
145 Performance réalisée en 2016 dans le cadre de la Nuit Blanche.
146 Performance réalisée le 11 janvier 2018 dans le cadre du vernissage de l'exposition *La Louve*, Centre d'art contemporain Aponia.

la manipulation sonore et dans lesquelles l'orifice corporel fait l'objet d'une hyper-focalisation qui provoque une forme d'hyper-incarnation, les performances amplifiées d'Hélène Singer dissocient le corps interne de sa source en le maximalisant. Ce corps interne, initialement une expression extime contrôlée, prend une forme nouvelle, qui n'est plus seulement humaine mais en partie électronique, machinique, numérique. Le micro désincarne par la capture du son puis le haut-parleur réincarne, donnant une nouvelle spatialité et de nouvelles textures à la vocalité produite avec maîtrise par l'artiste.

J'ai abordé, dans cette partie, les techniques vocales immédiates seulement à partir des champs de la pratique théâtrale et de la performance artistique ainsi qu'en faisant le choix, pour ce mémoire de thèse, de laisser de côté les pratiques vocales musicales. J'ai néanmoins pu effleurer ces dernières par l'intermédiaire du chant plastique qui allie explicitement l'art du chant lyrique à celui du cri. Dans ce sens, l'étude du travail d'Hélène Singer m'a permis de développer le propos de Steven Connor sur la voix qui peut se faire blessure comme elle peut se faire gant. J'ai ainsi précisé comment, par l'exercice et par l'auto-discipline corporelle (l'athlétisme affectif d'Artaud) les artistes peuvent garder le contrôle de la trajectoire du missile charnel qu'est leur voix. De la ventriloquie au chant plastique, les techniques vocales immédiates sont des pratiques de soi-même par lesquelles ce qui s'échappe de nous à chaque vocalisation est sculpté avec une maîtrise qui nous permet de réduire la part incertaine et indomptable de l'extime. La ventriloquie repose sur une transformation de notre voix en celle d'un·e autre pour la projeter dans un corps secondaire, tandis que le chant plastique permet de mettre en forme le corps interne pour en faire une extimité acérée, transperçante, à même de perforer l'autre et de toucher son intériorité. Je vais à présent me concentrer sur des exemples de techniques vocales médiates, qui sont omniprésentes dans les espaces sonores vidéoludiques, et interroger plus longuement ce que provoque l'artificialisation de la vocalité.

I.1.C.c) Techniques vocales médiates et extimité : creuser l'étrangeté, exprimer l'altérité

Pour envisager ce que les techniques vocales médiates font à la vocalité, et en particulier à l'extime, je vais mettre en dialogue deux pièces sonores que près de cinquante ans séparent.

Faire résonner *ULTRACHUNK* et *I am sitting in a room*

La plus récente, *ULTRACHUNK*, résulte de la collaboration de la chanteuse et compositrice Jennifer Walshe avec l'artiste et chercheur Memo Akten. Elle consiste en une improvisation vocale réalisée en duo par Jennifer Walshe et par une intelligence artificielle. Celle-ci a été entraînée à chanter grâce à un dispositif d'apprentissage automatique alimenté par des vidéos d'improvisations vocales que la chanteuse a enregistré quotidiennement au fil d'une année. Au cours de la performance, Jennifer Walshe, seule sur scène, chante avec son double numérique qui se manifeste par une vocalité synthétique diffusée par un système de haut-parleurs, mais aussi par un flux visuel généré par l'intelligence artificielle en temps réel à partir des nombreuses heures de vidéos d'improvisations vocales à sa disposition. C'est, à ce titre, une composition « pour voix et réseau de neurones.[147] »

L'œuvre que je vais mettre en dialogue avec *ULTRACHUNK* n'est autre que la célèbre pièce *I am sitting in a room* d'Alvin Lucier, dans laquelle il enregistre un texte prononcé avec un ton plutôt neutre et fluide, ré-enregistre cet enregistrement, puis répète cette opération à de maintes reprises jusqu'à ce que les seuls éléments reconnaissables de sa voix soient le bégaiement de Lucier ainsi que la mélodie interne de sa parole (sa prosodie). Dans le même temps, ces cycles d'enregistrements successifs entretiennent une boucle de rétroaction sonore qui révèle et exacerbe les fréquences de résonance de la pièce dans laquelle la lecture et les enregistrements ont lieu. Pour reprendre l'expression de Brandon LaBelle, Alvin Lucier performe la voix dans cette œuvre en « disant son bégaiement[148] » et en dissolvant le corps dans l'acoustique pour donner un volume architectural à sa voix. Une partition est associée

147 https://milker.org/jenniferwalsheworklist (consulté le 19/05/2021)
148 Labelle, Brandon, 2015, *op. cit.*, p .129 [« Speaks his stutter »]

à cette composition musicale expérimentale, mais elle ne comporte pas de notation musicale. La partition de *I am sitting in a room* consiste en une série d'instructions sur le texte à lire[149] et à enregistrer, mais aussi, et surtout, sur le processus d'enregistrement et sur les innombrables possibilités de reconfigurer ce processus en changeant de salle, en déplaçant le micro, en traduisant le texte, etc...

Si je souhaite dans cette partie faire se rencontrer ces deux œuvres, c'est d'abord parce que toutes deux mobilisent par la répétition l'enregistrement de la voix de l'artiste. Dans le cas de *I am sitting in a room*, l'enregistrement devient, par sa cyclicité, une méthode de manipulation de la voix et non plus seulement une méthode de capture et de collecte de celle-ci. Avec *ULTRACHUNK*, la répétition donne à l'enregistrement une dimension rituelle qui va participer à la mise en forme future de la performance.

Il y a bien une différence entre ces deux pièces, cependant, dans la mesure où l'intelligence artificielle créée par Jennifer Walshe et Memo Akten produit du son à partir d'enregistrements *a priori*, tandis que l'œuvre d'Alvin Lucier donne à entendre, sur le champ, les effets des enregistrements successifs sur la matière sonore.

Ensuite, l'autre lien que je souhaite tisser entre ces deux œuvres découle directement de leur dimension conceptuelle. *ULTRACHUNK* et *I am sitting in a room* sont toutes les deux conditionnées par une procédure dont chaque nouvelle actualisation produit une pièce sonore différente, dépendant dans les deux cas du·de la performeur·se ; de la pièce et de la méthode d'enregistrement dans *I am sitting in a room* ; des données audiovisuelles fournies au réseau de neurones et de la forme de l'improvisation vocale dans *ULTRACHUNK*.

J'insiste à dessein sur l'importance de la procédure dans le processus de création de ces deux œuvres pour deux raisons. D'une part, parce que Jennifer

149 Voici le texte en question, reproduit ici en anglais : *« I am sitting in a room different from the one you are in now. I am recording the sound of my speaking voice and I am going to play it back into the room again and again until the resonant frequencies of the room reinforce themselves so that any semblance of my speech, with perhaps the exception of rhythm, is destroyed. What you will hear, then, are the natural resonant frequencies of the room articulated by speech. I regard this activity not so much as a demonstration of a physical fact, but more as a way to smooth out any irregularities my speech might have. »*

Walshe a indiqué dans un entretien[150] avec son complice Memo Akten qu'elle abordait les œuvres récentes intégrant des réseaux de neurones comme des œuvres d'art conceptuel, du fait de l'imperfection des technologies actuellement disponibles. Elle explique :

> *« À un certain point, oui, les machines devraient être en mesure de créer une symphonie qui sonnera comme une symphonie de Mozart, mais nous n'en sommes pas encore là. Donc nous pouvons voir ce qui se passe quand c'est [la technologie] est encore malhabile, quand les choses sont peut-être imprévisibles. Il me semble, alors, que je juge une grande partie des œuvres que je vois, qui sont faites avec de l'apprentissage automatique ou de l'intelligence artificielle, par le prisme de l'art conceptuel, parce que les gens ne sont pas en train d'essayer de vous montrer « voilà une toile de maître parfaite », ils essayent de vous montrer ce que ça signifie de vouloir créer une toile de maître parfaite et de l'insérer dans le marché de l'art.[151] »*

Garder cet éclairage en tête offre de nouvelles clés de compréhension et d'analyse d'*ULTRACHUNK*. Il faut ainsi comprendre que l'enjeu de cette œuvre n'est pas uniquement de chanter en duo avec un double numérique de soi-même mais surtout d'interroger le processus d'apprentissage et d'entraînement du réseau de neurones utilisé. Quelle est la place de Jennifer Walshe et, plus largement, de l'humain dans cette entité numérique qui se construit à partir d'un programme informatique et de vidéos d'improvisations vocales ? Que reste-t-il de la chanteuse dans la façon d'agir et de chanter de l'intelligence artificielle ? Quelle est la part d'incertitude et d'imprévisibilité qui subsiste dans leur duo vocal ? Au cours du même entretien, Memo Akten et Jennifer Walshe s'accordent à dire que ce qui les intéressait

150 Dans le cadre d'un podcast produit par Somerset House Studios autour du festival ASSEMBLY oraganisé par cette institution culturelle. C'est au cours de ce festival que la première performance publique d'*ULTRACHUNK* a eu lieu, si bien que ce podcast est à la fois un outil de communication pour Somerset House Studios, mais aussi une ressource intéressante pour appréhender le travail de Walshe et Akten.

151 [*« There will be a point where, yes, the machines should be able to make a symphony that sounds like a Mozart symphony but we're still not at that point yet. And so we get to sort of see what's happening when it's clunky, when things maybe are unpredictable. And it seems to me, right now, that a lot of the art that I see, that's made with machine learning or artificial intelligence, I judge it almost from a conceptual art perspective because people are not trying to show you « here's a perfect old master painting », they're trying to show you what it means to try to make an old master painting or insert it into the art market. »*]

dans ce travail avec un réseau de neurones chanteur était justement de solliciter, d'invoquer, de canaliser la part d'imprévu qui est intrinsèque au fonctionnement de leur partenaire numérique, de continuer de poser des questions musicales à la boîte noire, aux algorithmes et autres logiques de fonctionnement non cartographiées.

Un premier lien en pratiques vocales et pratiques ludiques

Je souligne l'importance de la procédure dans *ULTRACHUNK* et dans *I am sitting in a room* aussi parce que dans ces deux œuvres, les dynamiques d'utilisation par les artistes de technologies de synthèse vocale et d'enregistrement sonore combinent à la fois la maîtrise de ces outils par les artistes, un recours à l'improvisation ainsi qu'une acceptation, voire une recherche, de l'imprévu, de l'accident ou de la surprise dans l'interaction. À mon sens, cette façon de s'approprier la technique pour s'exprimer et pour créer en composant avec l'incertitude est très proche de la pratique du jeu vidéo. Comme le formule élégamment Sébastien Genvo à la suite de Jacques Henriot : « Jouer, c'est faire l'exercice du possible.[152] » Pour expliciter ce lien que je crée entre ces artistes et ces auteurs, je reviendrai plus longuement dans les chapitres suivants de cette thèse sur le travail de Sébastien Genvo, mais aussi sur celui de Rémi Cayatte qui conçoit le récit vidéoludique sous la forme d'un lien cybernétique entre une expérience-cadre proposée par le dispositif ludique et une procédure de jeu créée par le·la joueur·se.

La vocalité artificielle comme moyen de sublimer le grain de la voix

Pour revenir plus directement à la problématique de cette partie, c'est-à-dire ce que les techniques vocales médiates font à la voix et ce que la vocalité artificielle fait à l'extime, *I am sitting in a room* et *ULTRACHUNK* sont deux œuvres importantes pour moi parce qu'elles travaillent toutes les deux l'extimité de la voix, qui s'entend sous la forme d'une intériorité qui déborde ou sous la forme de traces audibles du corps de celui ou celle qui s'exprime. Dans ce sens, l'extime vocal s'apparente au concept de grain de la voix, élaboré par Roland Barthes à partir de son

152 Genvo, Sébastien, 2013a, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu* [En ligne], 1 | 2013, mis en ligne le 01 octobre 2013, consulté le 20 mai 2021. URL : http://journals.openedition.org/sdj/251 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.251

écoute d'œuvres lyriques russes. Pour synthétiser le propos de cet auteur, celui-ci explique que « le grain, c'est le corps dans la voix qui chante, dans la main qui écrit, dans le membre qui exécute.[153] » En ce sens, ce qui est commun aux deux œuvres de Lucier et de Walshe et Akten, c'est précisément leur sublimation du grain de la voix des artistes par l'enregistrement.

J'ai déjà évoqué les lectures passionnantes par Brandon LaBelle de *I am sitting in a room*, mais je voudrais revenir sur une idée forte et marquante développée par LaBelle. Dans la performance par Alvin Lucier de sa propre procédure, il y a un double mouvement remarquable. Dans un premier sens, l'enregistrement produit, cycle après cycle, une dissolution de l'individu et du texte dans le son. Les fréquences de résonance de la salle d'enregistrement engloutissent la parole et absorbent la signification des mots prononcés. Dans le même temps, les enregistrements successifs accentue la façon de parler d'Alvin Lucier, que ce soit sa prosodie ou son bégaiement jusqu'à ce que la mélodie et le rythme de la composition soient portés par cette extimité irréductible. Brandon LaBelle indique ainsi que « le bégaiement devient une forme de musique par une forme de recontextualisation – du corps vers la pièce, de l'individu unique vers un hybride multiple, il est projeté au-delà de l'architecture et contre elle, depuis une organisation psychique du langage (intérieur) vers de nouvelles possibilités compositionnelles (extérieur).[154] » Dans le même temps qu'Alvin Lucier s'évanouit dans le son, l'enregistrement et la projection de celui-ci dans une acoustique donnent une forme d'hyper-incarnation au grain de la voix de Lucier.[155] La vocalité artificielle opère ici une magnification de la voix par la maximalisation de ses spécificités, en l'occurrence les effets du bégaiement de Lucier sur sa vocalité. L'extime est réaffirmé et amplifié par l'enregistrement, comme pour insister sur un surplus de sens qui signifierait toujours un corps au travers du son.

153 Barthes, Roland, 2002, « Le grain de la voix », in Œuvres *complètes, vol. IV, livres, textes, entretiens, 1972-1976*, nouvelle édition revue, corrigée et présentée par Éric Marty, Seuil, Paris, pp. 148-156

154 LaBelle, Brandon, 2015, *op. cit.*, p .130. [*« In effect, stutter becomes music through a kind of recontextualization – from body to room, from single individueal to hybrid multiple, it is thrown beyond and agaisnt architecture, and in the process, pas the psychic ordering of language (interior) and into compositional possibility (exterior). »*]

155 C'est aussi dans ce sens que LaBelle rapproche *I am sitting in a room* des créations sonores de Migone.

Comment une intelligence artificielle écoute-t-elle ?

Puisqu'une étape de synthèse vocale est ajoutée à l'étape d'enregistrement dans *ULTRACHUNK*, le rapport au grain de la voix n'est pas tout à fait le même que dans la composition d'Alvin Lucier. Les enregistrements sont utilisés pour entraîner le réseau de neurones avec lequel Jennifer Walshe chante, si bien que le moment de l'improvisation vocale est autant un moment d'écoute que d'expression. Pour performer et adapter son chant à celui son double numérique, Jennifer Walshe doit prêter l'oreille à ce que la machine a retenu de son style d'improvisation vocale et du grain de sa voix. C'est donc précisément dans la temporalité même de la performance que se loge l'incertitude que Walshe et Akten cherchent à canaliser dans leur travail avec l'intelligence artificielle. Et c'est aussi dans ce moment que la chanteuse peut jouer avec ce que le réseau de neurones fait de ses respirations, de ses claquements de langues, de ses glissements du cri articulé à la note tenue.

Sobrement qualifiée d'IA doppelgänger, la machine prend les traits de la chanteuse, mais adopte la forme d'un flux composite d'images changeantes, produites à partir de sa base de données d'improvisations vocales filmées. Le visage de la chanteuse à l'écran est reconnaissable, mais entouré d'un fin brouillard qui fourmille à chaque changement de source vidéo. La vocalité artificielle synthétisée par la machine présente un flottement similaire, audible par son timbre harmonique métallique qui confère une rugosité absente de la voix originale de Jennifer Walshe. Ces résonances granuleuses sont le résultat de la méthode de synthèse sonore choisie par Memo Akten, qui cherche explicitement à produire un son qui n'est pas fidèle au matériau avec lequel le réseau de neurones a été formé. Au contraire, le son produit est volontairement entre l'humain et l'inhumain, pour que « la Walshe originale et la Walshe virtuelle habitent ensemble la vallée de l'étrange.[156] »

Au cours de la présentation d'*ULTRACHUNK* aux Somerset House Studios, le 17 novembre 2018, après quelques minutes de duo, Jennifer Walshe se met progressivement à chanter en sollicitant sa gorge et en produisant des sons qui

156 Akten, Memo, « ULTRACHUNK, » *Memo.tv,* https://www.memo.tv/works/ultrachunk/ consulté le 20/05/2021.

relèvent du râle ou de la nausée. Les sonorités que la chanteuse crée alors retrouvent et imitent la granularité de la vocalité de synthèse qui l'accompagne, par un étirement rythmique de plausives et de sifflantes ou par une densification du timbre harmonique des sons produits. Jennifer Walshe tâtonne avec une grande maîtrise et une grande agilité vocales pour trouver un terrain d'entente avec son double vocal.

Tout au long de la performance, ces explorations sont données à entendre et à voir, tandis que la proximité entre les vocalités des deux Walshe évolue sans cesse, entre des oppositions franches, des complémentarités sonores mais aussi des points d'accords qui ne sont jamais dénués de frottements.

La performance se conclut à ce titre sur plusieurs minutes de notes tenues par Jennifer Walshe, autour de laquelle la vocalité artificielle de la machine oscille jusqu'à se stabiliser et perdre, progressivement, sa rugosité et sa granularité.

La technologie au service d'une poésie de l'extime

Les deux œuvres étudiées ici sont deux exemples d'utilisation artistique de la vocalité artificielle pour souligner et questionner l'extimité de la voix. Les dispositifs d'enregistrement et de synthèse sonore y sont déployés pour mettre en évidence ce qu'ils ne peuvent pas totalement effacer et ce qu'ils ne peuvent pas reproduire. *I am sitting in a room* amplifie l'extime par les enregistrements successifs, jusqu'à ce que le langage s'évanouisse pour céder l'espace sonore à cette hyper-extimité résonante. *ULTRACHUNK* utilise une vocalité synthétique et adaptative pour créer un dialogue expressif avec une vocalité naturelle, soulignant à la fois l'extimité de la voix, mais aussi les marqueurs sonores de la machine. Ce rapport à l'outil électronique ou informatique est l'ultime élément qui suscite ma fascination pour ces œuvres. La machine n'est pas utilisée pour détruire ou effacer la voix, mais pour développer une relation quasiment symbiotique avec elle. Dans cette osmose entre deux vocalités artificielle et naturelle se crée une poésie de l'extime, comme je l'ai déjà expliqué, mais aussi, dans le même temps, une poésie de l'inextime.

Ce que j'entends avec ce nouveau terme n'est autre qu'une nouvelle figure vocale. L'Inextime cristallise un horizon sonore inatteignable, celui d'une vocalité absolument désincarnée. Je ne parle pas ici de ce que Bruno Bossis oppose à la vocalité, c'est-à-dire les sons qui n'ont rien de vocal, mais de sons qui seraient identifiés comme vocaux tout en ne suggérant aucun corps, aucun être. L'Inextime correspond à une expérience de pensée par laquelle on parviendrait à résoudre le paradoxe de la voix par la création d'une vocalité parfaitement neutre, n'offrant aucune accroche à l'imagination pour produire une représentation mentale de la source de cette vocalité. L'Inextime correspond au fantasme de la voix non seulement sans corps, mais sans source. Dans ce sens, l'Inextime présente d'importantes affinités poétiques avec la figure de l'*Autre*, qu'elle pousse à son extrême en tendant vers une altérité sans être. Dans ces deux figures vocales, on retrouve l'idée d'une altérité radicale, qui passe par l'inarticulation ou par l'impossibilité de comprendre une éventuelle parole. La figure de l'Inextime développe en un sens la figure de l'*Autre* en visant à effacer totalement toute trace corporelle dans la vocalité, jusqu'à rendre inaudibles et inaccessibles les affects que cette vocalité pourrait porter.

L'Inextime comme horizon d'une vocalité qui ne suggérerait aucun être

Pour appréhender cette nouvelle figure, l'article *Vocalizing the Posthuman* de Philip Brophy est particulièrement pertinent. En effet, l'auteur y développe un argumentaire qui rejoint celui de Bruno Bossis. Selon Brophy, l'association systématique de la voix à l'humanité serait réductrice et il appelle donc dans son texte à la reconsidérer, à la lumière de la plasticité de la vocalité. À ce titre, les deux enjeux de son article sont en accord avec cette approche radicale, puisqu'il s'agit d'envisager la vocalité d'une part comme « la signification audible des limites de sa propre présence dans la zone humaine,[157] » et d'autre part comme une « preuve matérielle de la facilité avec laquelle les traces reconnaissables et identifiables de l'humanité peuvent se dissoudre devant nos oreilles.[158] »

157 Brophy, Philip, 2010, « Vocalizing the Posthuman, » dans Neumark, Lorie, Gibson, Ross et van Leeuwen, Theo (dir.),*VØICE : Vocal Aesthetics in Digital Arts & Media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, pp. 361-382, p. 361. [*« as auditory signification of the limits of its presence in the human zone. »*]

158 *Ibidem*, p. 361. [*« as materal evidence of how recognizable and indentifiable traces of the human*

Du fait de ses pratiques de composition musicale de création sonore, Brophy approche cette dissociation de la vocalité vis-à-vis de l'humanité comme une opération artistique et conceptuelle nécessaire pour vocaliser la posthumanité et permettre à notre écoute de « se développer au-delà du plaisir procuré par le fait d'entendre des reflets dans le miroir de versions idéalisées de nous-mêmes.[159] » Explorer les limites de la vocalité et les territoires dans lesquelles la technique repousse l'humanité hors de la matérialité du son serait alors un moyen de créer et de faire entendre de nouvelles altérités.

Au travers de l'étude de la démultiplication inhumaine de voix enregistrées, de l'altération de la spatialité d'une vocalité ou encore du développement de techniques vocales immédiates poussant la vocalité hors de « la zone humaine, » Philip Brophy questionne le potentiel expressif de ces nouvelles vocalités et travaille ces figures de l'Autre et de l'Inextime. Ceci lui permet de construire une définition du posthumanisme fondée sur la vocalité : à l'instar de la vocalité posthumaine, le posthumanisme correspondrait au résultat de l'effacement de « tout ce qui a toujours été décrit, proscrit ou inscrit comme indélébilement humain.[160] »

Néanmoins, dans l'introduction de son texte, Brophy admet l'existence d'un son vocal irrémédiablement et inextricablement attaché à l'humain : la respiration. Présentée par l'auteur comme « le rythme audible qui accompagne l'être au monde ainsi que l'inhalation et l'exhalation du cosmos spatial de l'échange social,[161] » la respiration est une manifestation sonore de vie qui incarne toute l'ambivalence de la voix en étant le son à la fois corporel et incorporel par excellence.

Dans ce sens, la respiration correspond à ce que le théoricien et compositeur Michel Chion nomme un indice sonore matérialisant, dans le sens où une respiration « fait ressentir plus ou moins précisément la nature matérielle de sa source et

---

can dissolve before our very ears. »]

159 *Ibidem*, p. 382. [*« Yet our aural perception can advance beyond being pleased by mirror images of our idealized selves.*]

160 *Ibidem*, p. 381. [*« It is all that has ever been described, proscribed, and inscribed as indelibly human – erased. »*]

161 *Ibidem*, p. 362 [*« It is the audible rythm of living in the world, of ingaling and exhaling the spatial cosmos of social exchange. »*]

l'histoire concrète de son émission.[162] » Dans le contexte de la création cinématographique, « les voix entendues dans [un] film peuvent être plus ou moins 'matérialisées' par des détails tels que : légers clics buccaux, bruits de respiration entre les phrases et les mots, toux, voix éraillées, etc., ou au contraire plus ou moins épurées.[163] » Créer les vocalités d'entités inhumaines est fréquent au cinéma, en particulier dans le genre de la science-fiction. Dans le même ouvrage, Michel Chion compare justement deux ordinateurs cinématographiques dont les vocalités sont diamétralement opposées à partir de ce concept d'indice sonore matérialisant.

Le cas de deux vocalités cinématographiques : Alpha 60 et HAL 9000

Dans le film *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*, réalisé par Jean-Luc Godard et sorti en 1965, l'ordinateur central qui régit la ville fictionnelle d'Alphaville dispose d'une vocalité au timbre harmonique très riche, rocailleux et profond. Au-delà de cette texture sonore, très granuleuse et vivante, Alpha 60 respire, avec force et régularité, ce qui le distingue d'autres personnages cinématographiques de robot ou de cerveau électronique, qui se taisaient ou étaient beaucoup moins organiques. Michel Chion écrit : « Ambigu, ce souffle [...] semble nous dire que la voix provient d'un corps, mais comme il est régulier, il nous rappelle que le corps est lui aussi une machine.[164] » Ainsi, en soulignant cette respiration comme vocalité minimale et par le choix d'un comédien disposant d'une voix très rugueuse, la vocalité d'Alpha 60 joue avec l'ambivalence de la voix et avec ses modes d'incarnation paradoxaux.

En 1968, *2001, L'Odyssée de l'espace*, réalisé par Stanley Kubrick, sort en salles et présente le célèbre HAL 9000. Celui-ci est, comme Alpha 60, un ordinateur central contrôlant le vaisseau qui sert d'environnement principal au film, et donc les vies de ses membres d'équipage. Comme Alpha 60, HAL9000 ne dispose apparemment pas de corps, mais à la différence de l'ordinateur de Godard, HAL9000 n'a pas de corps et rien, dans sa manière d'être au film, ne permet de penser que cet

162 Chion, Michel. 2010 [2003], *Un art sonore, le cinéma : histoire, esthétique, poétique*. Cahiers du cinéma. Paris, p. 324.
163 *Ibidem*, p. 220.
164 *Ibidem*, p. 297.

ordinateur est incarné. Son apparence visuelle est celle d'une diode rouge statique, qui évoque un œil cyclopéen, panoptique et omniprésent, tandis que sa vocalité est, justement, dépourvue de tout indice sonore matérialisant. Par le jeu du comédien qui prête sa voix à HAL9000, Douglas Rain, mais aussi par le montage, la vocalité de l'ordinateur est neutre, « douce, sans emphase, ni, bien entendu, aucun indice physique de respiration, déglutition, raclement, etc...[165] »

On pourrait entendre dans ce personnage de HAL 9000 un aboutissement de la figure de l'*Inextime*. En effet, d'importants efforts ont été faits, dans la mise en son du film, pour que ce personnage soit aussi désincarné que possible, afin de renforcer l'impression d'omnipotence qu'il dégage et sa dimension menaçante. Mais malgré ces efforts, il n'empêche que la vocalité d'HAL 9000 portes des traces de vie et d'humanité, de part le genre de la personne qui lui prête sa voix, qui permet d'identifier HAL 9000 comme plutôt masculin, mais aussi de part la langue avec laquelle HAL 9000 s'exprime. L'anglais parlé par l'ordinateur, bien que neutre, n'en est pas moins ancré dans le contexte de production du film. À ce titre, la chanson entonnée par HAL 9000 lorsqu'il est désactivé, *Daisy Bell*, résonne également avec l'actualité relativement récente de *2001, L'Odyssée de l'espace* puisque cette chanson est une des premières a avoir été reproduite par un système informatique de synthèse vocale en 1961 dans les laboratoires Bell.

Dans l'écriture de la parole comme dans le travail de l'expressivité du son, HAL 9000 est un exemple remarquable pour comprendre comment l'Inextime constitue un horizon esthétique à la différence de figures plus clairement délimitées comme celle de l'Autre. La figure de l'Inextime présente des marqueurs sonores sur lesquels il est possible d'agir pour rapprocher une vocalité de l'humanité, ou au contraire la projeter dans la direction opposée, au-delà même de l'altérité radicale de l'Autre, vers une vocalité sans corps, sans source, absolument désincarnée voire même décontextualisée. Dans ce sens, c'est une figure vocale particulièrement propice à la création, tout le long de l'axe de la vocalité décrit par Bruno Bossis.

165 Chion, Michel. 2010 [2003], *Un art sonore, le cinéma : histoire, esthétique, poétique*. Cahiers du cinéma. Paris, p. 297.

À la suite de ces études de cas d'utilisation de techniques vocales médiates, je vais à présent m'éloigner des champs de la performance et de la musique expérimentale pour me diriger vers des médias qui vont continuer de me rapprocher du jeu vidéo : le cinéma et la radio.

I.1.C.d) Vocalités acousmatique et artificielle, entre emprise et incarnation.

En travaillant la figure du S'entendre-parler, la ventriloquie et ses vocalités aux puissantes modalités d'incarnation et de désincarnation, puis en étudiant le chant plastique d'Hélène Singer ou le questionnement de l'extime par la vocalité artificielle, j'ai interrogé à plusieurs reprises l'idée d'une voix intra-corporelle ou d'une voix sans corps. Pour progresser vers l'étude des vocalités vidéoludiques, je vais continuer d'envisager cette vocalité sans source dans les contextes du cinéma et de la radio pour considérer une nouvelle figure vocale, la vocalité acousmatique, que je vais pouvoir décliner en deux figures importantes : l'acousmêtre et le démiurge.

L'adjectif acousmatique est initialement utilisé pour désigner un méthode supposément créée par Pythagore pour s'adresser à ses disciples. Ceux-ci étaient contraints, au début de leur apprentissage, à suivre les enseignements de leur maître sans pouvoir le voir, séparés de lui par un rideau occultant. Ainsi déconnectée visuellement de son point d'origine, la voix du maître était par la même occasion dissociée de toute source de distraction et gagnait, comme l'indique Mladen Dolar[166], un pouvoir supplémentaire de fascination et de signification.

Les espaces sonores cinématographiques : où situer les vocalités ?

Bien plus récemment, l'adjectif acousmatique est notamment associé aux travaux du compositeur de musique concrète Pierre Schaeffer et à leur étude par Michel Chion. Ce dernier, également compositeur mais aussi théoricien du cinéma, a transposé à l'étude du son cinématographique le concept d'écoute acousmatique de Schaeffer, qui décrit une situation dans laquelle « on entend le son sans voir la cause

166 Dolar, Mladen, 2006, *op. cit.*, pp. 61-62 [*« […] it was the voice itself which acquired authority and surplus-meaning by virtue of the fact that it's source was concealed ; it seemed to become omnipresent and omnipotent. »*]

dont il provient.[167] » Dans son ouvrage de synthèse, *Un art sonore, le cinéma*, Michel Chion décrit longuement la situation d'écoute acousmatique cinématographique en relation avec les limites visuelles du cadre. Il identifie ainsi trois zones dynamiques dans lesquelles se situent les sources des sons que nous entendons face à un film. Le *in*, zone visualisée, évolue en fonction du cadre de la caméra et contient les sons dont la source est visible. Les deux autres zones, le hors-champ et le *off*, sont tout aussi mobiles et sont qualifiées d'acousmatiques par Michel Chion. Si la zone hors-champ rassemble, assez intuitivement, les sons produits dans l'espace fictionnel des personnages mais dont la source n'est pas visible, la zone *off* est plus complexe. Celle-ci réunit en effet les sons qui « émanent d'une source invisible située dans un autre temps et/ou un autre lieu que l'action montrée dans l'image.[168] »

Pour comprendre ce qui fait la spécificité de cette zone à l'égard des deux autres, je dois m'appuyer sur un concept fréquemment employé en études cinématographiques et en narratologie, mais qui l'est moins dans le champ des arts plastiques, celui de diégèse. La personne qui me lit l'aura certainement perçu, c'est avec une certaine prudence que je m'apprête à introduire dans ma thèse ce concept de diégèse. Son utilisation est en effet d'autant plus épineuse que sa généalogie est tortueuse et que l'emploi de cette notion dans plusieurs disciplines, voire parfois au sein d'une même discipline, dans des acceptions différentes, tend à rendre le terme de diégèse difficile à manipuler. Seulement, la diégèse m'est utile dans ce chapitre et elle sera indispensable dans le deuxième puis le troisième chapitre de cette thèse pour analyser les écritures sonores vidéoludiques et rendre compte des controverses scientifiques qui contribuent à leur étude. Je vais donc utiliser ce concept pour formaliser cette nouvelle figure de vocalité acousmatique.

167 Chion, Michel. 2010 [2003], *Un art sonore, le cinéma : histoire, esthétique, poétique*. Cahiers du cinéma. Paris, p. 411.
168 *Ibidem*, p. 224.

Un détour important : quelle définition pour la diégèse ?

Dans les ouvrages de Michel Chion, la diégèse est un terme utilisé pour qualifier l'univers de l'œuvre cinématographique visionnée et écoutée, dans un sens qui est plus proche de celui d'Étienne Souriau, dans lequel la diégèse est « tout ce qui appartient dans l'intelligibilité à l'histoire racontée, au monde supposé ou proposé par la fiction du film,[169] » que de celui de Gérard Genette.[170] Comme l'indique Alain Boillat, l'expression « dans l'intelligibilité » dans la définition de Souriau signifie que la diégèse est co-construite avec le·la spectateur·rice, dans le sens où celui·celle-ci continue de faire et de défaire le monde fictionnel dans son imagination, à partir de ce qui est supposé ou proposé par le film.

Chez Chion, la diégèse est un espace-temps dans lequel les personnages évoluent et dans lequel leurs actions se déroulent. Les sons diégétiques prennent place dans une forme d'ici et maintenant, tandis que les sons non-diégétiques sont situés dans un monde à part, hors-lieu et hors-temps.[171] Celui-ci est situé quelque part entre la diégèse et le monde réel, à la manière d'un sas de décompression plus ou moins poreux, plus ou moins stable et dont les limites sont incessamment actualisées par les spectateur·rice·s grâce aux informations distillées par le film. C'est précisément dans ces dynamiques d'actualisation que l'on retrouve la logique de co-construction de la définition de la diégèse par Étienne Souriau.

Plus fréquemment que les vocalités sur lesquelles je me concentre, ce sont les musiques qui sont situées hors de la diégèse cinématographique.[172] Dans le cas de ce type de sons, ce sont souvent les personnages qui nous servent de point d'ancrage, du fait de leur capacité ou au contraire de leur incapacité à entendre avec nous ces musiques.

---

169 Souriau, Étienne, 1953, *L'univers filmique*, Flammarion, Paris, p. 7.

170 Si Gérard Genette a fourni plusieurs définitions de la diégèse dans le cadre de ses travaux en narratologie, il a, à plusieurs reprises, associé la diégèse à la seule histoire racontée, au détriment de la notion de monde et en mettant de côté la participation du·de la lecteur·rice ou du· de la spectateur·rice à la construction de la diégèse.

171 Chion, Michel. 2010 [2003], *op. cit.*, p. 233.

172 Ce que Michel Chion qualifie de musique de fosse, en opposition à la musique d'écran qui, elle, est diégétique.

Ce sont donc les personnages qui nous permettent de localiser la musique dans la diégèse ou dans l'interstice limbique[173] qui nous en sépare.

À ce titre, le franchissement par la musique de la frontière qui sépare l'espace non-diégétique des espaces diégétiques, ou l'entretien d'une incertitude quant à la localisation de la musique sont des procédés de mise en son très bien documentés et étudiés en études cinématographiques, par exemple par Anahid Kassabian.[174] Ces procédés, en complément des implications narratives qu'ils peuvent avoir et qui sont propres à chaque film, ont aussi un effet sur nous, en tant que spectateur·rice·s, et plus précisément sur notre manière de nous situer par rapport aux espaces du film. Lorsque des personnages réagissent à une musique qui, jusqu'alors, n'était pas explicitement diégétique, nous sommes attiré·e·s à leurs côtés, par un effet de traction qui nous happe vers la diégèse. La confirmation que nous entendons la même chose que les personnages, et donc que nous vibrons au même rythme[175], peut ainsi encourager notre plongée dans l'univers du film en construisant l'illusion selon laquelle nous partageons un même espace sonore avec les personnages.

Les vocalités cinématographiques servent également de support à ces stratégies illusionnistes. La plupart des films narratifs nous laissent en effet entendre les paroles prononcées par leurs personnages grâce à la construction d'un point d'écoute, pendant sonore du point de vue, qui nous situe, au moins partiellement et métaphoriquement, dans la diégèse. Mais les vocalités peuvent aussi nous faire accéder à l'intériorité d'un personnage ou, au contraire, nous extraire de l'espace des personnages et nous en éloigner, au-delà du hors-champ, vers le *off*.

---

173 En référence à Sarah Kozloff et à son travail sur l'introduction de *Annie Hall* de Woody Allen. (Voir Kozloff, Sarah, 1988, *Invisible Storytellers : Voice-Over Narration in American Fiction Film*, University of California Press, Oakland.)

174 La typologie musicale créée par cette chercheuse est fondée sur l'appartenance évidente ou non (pour les spectateur·rice·s) de la musique à la diégèse. Anahid Kassabian identifie ainsi les partitions dramatiques, qui correspondent à la musique de fosse de Chion, les musiques-sources, qui sont clairement diégétiques et les partitions-sources dont l'origine est, au contraire, ambigue. Lire à ce sujet Kassabian, Annahid, 2001, *Hearing Film : Tracking Identification in Contemporary Hollywood Film Music*, Routledge, New York & Londres.

175 J'esquisse ici une référence au processus de mise en phase théorisé par Roger Odin (dans Odin, Roger, 2000*, De la fiction*, De Boeck Université, Bruxelles) de et par un de ses pendants vidéoludiques, la mise en onde, que je développerai dans le troisième chapitre de cette thèse.

Les vocalités acousmatiques et le champ : vers la figure de l'Acousmêtre

Pour en revenir aux travaux de Michel Chion, c'est justement par le travail de la figure de la vocalité acousmatique que ces deux zones, le hors-champ et le *off*, sont problématisées. Les vocalités dépourvues de source visible, posent systématiquement la question des entités qui peuvent les entendre et donc des véritables localisations de leurs sources. Comme pour la musique, cette question trouve parfois une réponse lorsque les personnages réagissent à une vocalité acousmatique, confirmant ainsi que celle-ci appartient au hors-champ plutôt qu'au *off* non-diégétique. Dans ce type de cas, la vocalité acousmatique se précise et devient, selon Michel Chion, une nouvelle figure vocale : l'Acousmêtre. Ce terme décrit un personnage vocal qui est diégétique mais qui reste acousmatique et qui est donc sans cesse « en instance d'apparaître[176] », ou, pour le dire autrement, en attente d'incarnation. Ainsi mis en suspens, le personnage qui s'exprime sans être vu ni visible acquiert bien souvent des pouvoirs et des effets très puissants sur le reste de la diégèse et qui renvoient à l'association des voix ventriloques au surnaturel voire au divin : l'omniscience, l'omnipotence, l'ubiquité et le panoptisme. Les deux exemples fréquemment cités par Michel Chion pour illustrer cette figure de l'Acousmêtre sont la mère de Norman Bates dans *Psychose* ou encore le sinistre Docteur Mabuse de Fritz Lang, mais d'autres exemples, plus récents, permettent de réaliser à quel point les acousmêtres sont implantés dans nos imaginaires cinématographiques et d'apprécier l'actualité de cette figure.

À ce titre, l'acousmêtre est une figure fréquemment convoquée dans la saga *Star Wars*. Dans son premier épisode, *Un Nouvel Espoir*,[177] avant de se laisser mourir sous les coups de Dark Vador, Obi Wan Kenobi avertit son adversaire qu'il va devenir bien plus puissant une fois terrassé. Lorsqu'il meurt et se fond dans la Force, son corps disparaît et le personnage d'Obi Wan devient un acousmêtre qui se manifeste sous la forme d'une voix qui semble en effet transcender l'espace, accéder à l'intériorité des personnages qui l'entendent tout en étant inatteignable pour ces derniers. Dans le dernier épisode de la saga, *L'Ascension de Skywalker*,[178] cette

176 Chion, Michel, 2010 [2003], *op. cit.*, pp. 411-412.
177 Sorti en 1977, réalisé par Georges Lucas.
178 Sorti en 2019, réalisé par Jeffrey Jacob Abrams.

logique, par laquelle les personnages qui retournent à la Force deviennent des acousmêtres aux pouvoirs incommensurables, atteint son paroxysme. L'éternelle lutte entre le côté lumineux et le côté obscur de la Force trouve ainsi sa résolution dans un ultime tour de passe-passe scénaristique et formel qui n'est autre qu'une confrontation d'acousmêtres. Dans la dernière partie de ce film, de nombreux protagonistes défunts, réunis en ensemble vocal, tourbillonnent dans l'espace sonore qui entoure l'héroïne, Rey, puis focalisent sur elle leurs pouvoirs d'acousmêtres. Face à elle, l'Empereur Palpatine concentre en lui l'énergie des autres incarnations malveillantes qui l'ont précédé, au point de devenir une figure encore plus caricaturale de Mal incarné, transformant ainsi cet ultime affrontement en une représentation, plus littérale et manichéenne que jamais, du combat du Bien contre le Mal.

Harold Crick et la narratrice qu'il ne devrait pas entendre

Dans *Stranger Than Fiction*[179] la figure vocale de l'acousmêtre est également associée à d'importants effets sur la diégèse mais son emploi est beaucoup plus réflexif que dans la saga *Star Wars*. Dans ce film de Marc Forster, un percepteur d'impôt plus que banal est soudainement confronté à une vocalité de narratrice qui décrit ses faits et gestes, connaît ses motivations comme ses doutes et qu'il est le seul à entendre. Lorsqu'il rencontre enfin la source de cette vocalité, qui s'avère être une célèbre autrice contemporaine, celle-ci ne possède plus de pouvoir sur lui pendant leur conversation. Dans ses travaux, Michel Chion explique justement que l'acousmêtre perd généralement son emprise sur la diégèse et sur les autres personnages dès lors qu'il est désacousmatisé (ou pour le dire autrement : visualisé). L'ensemble voix-corps qui prend alors forme, lors de cette matérialisation dans le champ, entretient une tension, un trouble,[180] dans la mesure où il semble instable, à même de se disloquer de nouveau à tout moment.

179 Sorti en 2006, réalisé par Marc Forster.

180 Michel Chion décrit justement ces acousmêtre désacousmatisé par le terme d'anacousmêtre. Ce mot, volontairement ambigu et contenant une double négation, signifie l'instabilité de l'ensemble voix-corps reconstitué.

C'est précisément ce qui se produit dans le film de Marc Forster puisqu'à l'issue de sa discussion surréaliste avec le percepteur d'impôt, l'autrice reprend la rédaction de son roman, retrouve ses pouvoirs d'acousmêtre et recommence à dicter l'existence de son personnage. *Stranger Than Fiction* joue donc avec cette figure de l'acousmêtre, au point d'en faire le moteur principal de son scénario ainsi que le motif formel central du film. Ce procédé d'articulation du film autour de cette figure fonctionne parce que nous la maîtrisons, en tant que public, et que dans le processus de co-construction de la diégèse du film, nous comprenons et apprécions l'incongruité de cette situation dans laquelle une voix de narratrice omnisciente, habituellement cantonnée au *off* et à une position surplombante vis-à-vis de la diégèse, est entendue par les personnages dont elle narre les péripéties, au risque de perdre son emprise sur la narration.

À ce titre, cette mise en jeu de l'acousmêtre n'est efficace que parce que cette figure vocale est confrontée à une autre figure importante de vocalité acousmatique, celle du·de la Démiurge. Celle-ci renvoie à une entité qui possède les mêmes pouvoirs que l'acousmêtre sur la diégèse (omniscience, omnipotence, ubiquité, panoptisme) mais sans pour autant lui appartenir. Avant d'être identifié comme appartenant au même monde que Harold Crick et avant même d'être perçu comme un acousmêtre, le personnage de l'autrice Karen Eiffel nous est donné à entendre, comme je l'ai suggéré un peu plus tôt, à la manière d'une narratrice omnisciente extradiégétique. En effet, dans les toutes premières séquences du film, après un impossible travelling avant qui nous amène de l'espace intersidéral à la chambre d'un homme endormi, nous entendons une vocalité que nous entendons s'adresser à nous avec la phrase suivante, « ceci est l'histoire d'un homme nommé Harold Crick[181]. »

Chacun de ces deux procédés cinématographiques, ce travelling cosmique et ce recours à une vocalité de narratrice en *off*, produisent des effets différents. Le travelling établit dans un premier temps un point de vue transcendant à l'égard de la diégèse, nous plaçant dans une position de spectateur·rice·s omniscient·e·s et

181 En version originale : « This is the story of a man named Harold Crick. » J'insisterai prochainement sur la grande proximité de cette phrase introductrice avec celle qui ouvre le jeu vidéo *The Stanley Parable*.

ubiques. La vocalité confirme ensuite cette position tout en signifiant, par l'écriture de la réplique qui ouvre le film, que celui-ci est bien une œuvre de fiction. Cette vocalité démiurgique opère plusieurs fonctions qui établissent trois statuts : celui du film, en tant que fiction[182] ; celui de la narratrice, en tant qu'entité dépositaire de l'ordre du monde dans lequel nous somme invité·e·s ; le nôtre, en tant que spectateur·rice·s à la fois destinataires et complices de la narratrice. La figure de démiurge fonctionne ici sur le mode de l'instauration pour structurer notre expérience de rencontre avec le film précisément parce qu'elle est non-diégétique. Ce n'est qu'une fois la diégèse mise en ordre par la narratrice depuis la zone *off*, que le trouble entre les figures de Démiurge et d'Acousmêtre peut prendre forme et véritablement devenir le moteur du film.

Penser la figure de Démiurge par les vocalités du film documentaire

Pour préciser cette conception du Démiurge comme une figure de pouvoir, je tiens à préciser que cette figure ne se cantonne pas au cinéma de fiction. Au contraire, dans son article *Hitoricising the 'Voice of God ' : The place of vocal narration in classical documentary*, Charles Wolfe démontre, au travers d'une étude du cinéma documentaire des années 1930 à 1950, comment l'utilisation d'une vocalité situé dans le *off* et dans une posture surplombante était une pratique vocale dominante jusqu'à sa remise en question par de nouvelles conceptions du documentaire cinématographique. Il précise que cette 'voix de Dieu' était « désincarnée [et] interprétée comme fondamentalement impossible à représenter sous une forme humaine, connotant ainsi une position de maîtrise absolue et de connaissance allant bien au-delà des limites spatiales et temporelles du monde social dépeint par le film,[183] » ce qui tend bien à rapprocher cette vocalité des figures de l'Acousmêtre et du Démiurge. Par ailleurs, si l'article de Charles Wolfe a principalement pour but d'analyser des pratiques vocales du cinéma documentaire qui ont été moins décrites

182 J'aurais l'occasion de revenir sur le processus de fictionnalisation théorisé par Roger Odin dans le troisième chapitre de cette thèse.

183 Wolfe, Charles, 1997, « Historicising the 'Voice of God' : The Place of Vocal Narration in Classical Documentary, » in *Film* History, Volume 9, n°2, *Non-Fiction* film, pp. 149-167, p. 149. [*« Disembodied, this voice is construed as a fundamentally unrepresentable in human form, connoting a position of absolute mastery and knowledge outside the spatial and temporal boundaries of the social world the film depicts. »*]

et étudiées du fait de l'importance écrasante de la 'voix de Dieu'[184], ce texte est aussi une ressource importante pour appréhender l'histoire culturelle et médiatique de cette pratique vocale du documentaire.

En particulier, l'auteur se concentre dans un premier temps sur la série de films *The March of Time,* créés par le groupe Time et narrés par Westbrook Van Voorhis de 1935 à 1951, tout en insistant sur le fait que ce programme d'actualités est une adaptation d'un format radiophonique qui influence considérablement son esthétique vocale. Créée en 1931 par le groupe Time également, l'émission de radio *The March of Time* repose sur l'incarnation par des comédiens professionnels, Ted Husing et Harry Von Zell, d'un personnage allégorique, la Voix du Temps, s'exprimant d'une manière particulière, avec « une syntaxe excentrique, des inflexions étranges, une cadence de téléscripteur et un ton souvent ironique[185] » pour déclamer les informations. La posture vocale adoptée par ces comédiens, qui est reprise par la suite par Van Voorhis dans la déclinaison audiovisuelle du format, est celle d'un orateur tonitruant, à la voix profonde et grave et à l'élocution grandiloquente, dont le pouvoir d'emprise sur son auditoire découle de la fascination persistante du public pour les vocalités radiophoniques. Celles-ci, par essence acousmatiques, se propagent par les airs et de poste en poste, comme par magie, ce qui entretient, dans la première partie du XXe siècle, des analogies approchant les vocalités radiophoniques, dépourvues de corps ou même de support physique apparent, de forces surnaturelles.

Dans ce sens, ces pratiques vocales radiophoniques sont elles-mêmes également informées par des figures de voix sans corps issues de la littérature, de la religion ou de la mythologie. Cette digression succincte par le documentaire cinématographique et par la radio m'aura permis, je l'espère, d'expliciter comment la figure vocale du Démiurge développe et entretient une emprise sur ses auditeur·rice·s, mais aussi de fournir un exemple de construction d'une figure par cristallisations successives, de média en média.

184 Et donc de rappeler ce que cette figure vocale dominante avait masqué.

185 *Ibidem*, p. 153. [*« […] quickly mastering the eccentric (*Timespeak*) syntax, odd inflections, teletype cadence and often ironic tone that the part required. »*]

Retour à *Stranger Than Fiction* : des circulations de vocalités

L'exemple de *Stranger Than Fiction* étant à présent éclairé par ce bref détour documentaire et radiophonique, je peux me concentrer à nouveau sur les trois zones théorisées par Michel Chion et sur la circulation des vocalités acousmatiques dans l'espace tripartite qu'elles composent.

Le film de Marc Forster est un excellent cas d'étude des trois zones et des trois frontières décrites par le chercheur français, puisqu'il réunit de multiples franchissement de celles-ci. Pour mettre en tension les figures du·de la Démiurge et de l'Acousmêtre grâce au personnage de l'autrice Karen Eiffel, la vocalité de celle-ci louvoie entre le hors-champ et le *in*, franchissant au passage et dans un sens comme dans l'autre la frontière qui sépare ces deux zones. Ces franchissements de la frontière in/hors-champ sont les plus fréquents dans *Stranger Than Fiction*. Ils ont lieu à chaque fois que le personnage de l'autrice apparaît dans le champ ou s'en extrait, mais prennent une importance particulière lorsque Karen et Harold se trouvent ensemble dans le champ. Dans cette situation, l'appartenance de ces deux personnages à une même diégèse est enfin confirmée, aussi bien pour nous que pour le personnage de Harold.

Cependant, par rapport à des franchissements plus conventionnels de la frontière *in*/hors-champ, telles que de simples entrées et sorties de champ, les franchissements de cette frontière par la vocalité de Karen Eiffel sont rendus particuliers par le glissement de ce personnage de la figure de Démiurge vers celle de l'Acousmêtre. Ce glissement repose sur un franchissement de la frontière *off*/hors-champ, d'ordinaire d'autant plus rare que difficilement détectable. Puisque cette frontière sépare deux zones acousmatiques, aucune information visuelle ne peut confirmer son franchissement par un son et nous devons souvent nous contenter de spéculer sur sa localisation.[186]

186 C'est en partie pour cela que Michel Chion identifie cette frontière comme « la plus mystérieuse » des trois et qu'il considère que « l'ouverture de cette fronière, qui signifie la perte des limites, est bien ce que l'on faire de plus poétiquement mortifère au cinéma. » (Chion, Michel, 2010 [2003, *op. cit.*, p. 234)

Dans le contexte de *Stranger Than Fiction*, le personnage de Harold nous sert de point d'ancrage et nous savons que cette frontière a bel et bien été franchie dès lors qu'il est manifeste que Harold entend cette voix de narratrice qui décrit ses faits et gestes et connaît sa vie intérieure. Le film ne fournit jamais d'explication rationnelle au fait que Karen puisse faire de Harold un personnage de roman et contrôler son existence, mais c'est bien ce franchissement initial de la frontière *off*/hors-champ qui nous signifie la transformation figurale qui est le point de départ du film.

Préciser le concept de figure vocale avec *Stranger Than Fiction*

Au-delà de permettre la mise en jeu des travaux théoriques de Michel Chion, *Stranger Than Fiction* complète par l'exemple notre compréhension du concept de figure vocale. Pour prendre forme, ce film s'appuie sur les connaissances des spectateur·rice·s et en particulier sur leur maîtrise de figures narratives qui se manifestent fréquemment au cinéma sous la forme de personnages vocaux. Dans *Stranger Than Fiction*, les figures de Démiurge et d'Acousmêtre sont associées au personnage de Karen Eiffel pour construire l'intrigue du film d'une part, mais aussi pour structurer différents espaces cinématographiques, aussi bien diégétiques que non-diégétiques et aider les spectateur·rice·s à faire sens de ces espaces.

À ce titre, le film de Marc Forster illustre le caractère fondamentalement discursif des figures vocales, établi par cristallisations successives, ainsi que les fonctions discursives que celles-ci peuvent opérer pour produire les effets d'écart et les effets de médiation décrits par Fanny Barnabé. La figure vocale de Démiurge, telle qu'elle est activée par le personnage de Karen Eiffel, produit un écart par rapport à d'autres itérations de cette figure parce que ce personnage est situé dans la même diégèse que ceux dont il narre l'existence. Ce même écart discursif subvertit cette figure de *D*émiurge en figure d'Acousmêtre, ce qui produit un effet de médiation qui est le point de départ du film. Lorsque le film nous signifie que Harold et nous sommes les seul·e·s à entendre cette voix de narratrice acousmêtre, tous les enjeux sont simultanément définis : Harold est le protagoniste du film et nous allons le suivre tout au long du film pour élucider le mystère de cette voix omnisciente. En

somme, je retrouve bien avec cet exemple de *Stranger Than Fiction* les traits définitionnels de la figure vocale comme dispositif discursif, à la fois codifié et présentant des saillances qui sont autant de prises par lesquelles nous pouvons les saisir pour les retravailler, les problématiser, les reconfigurer.

Synthèse des figures vocales identifiées dans cette partie

En étudiant le film de Marc Forster, j'ai identifié la Vocalité Acousmatique et deux de ses déclinaisons, le·la Démiurge et l'Acousmêtre, comme trois nouvelles figures vocales qui rejoignent le S'entendre-parler, le·la Ventriloque, l'Autre et l'Inextime dans mon ensemble de figures vocales.

Cependant, à la différence de ces premières figures, qui n'étaient pas nécessairement associées à des pratiques vocales médiatiques, les figures de Démiurge et d'Acousmêtre sont définies par rapport aux concepts de narration et de diégèse d'une part et par rapport à des contextes médiatiques spécifiques d'autre part. La figure d'Acousmêtre en particulier, ne prend son sens que lorsqu'elle est instanciée dans un média audiovisuel comme le cinéma. Plus encore que l'Inextime que j'ai établi comme un horizon de techniques de la vocalité, ces deux nouvelles figures sont dépendantes de leur contexte de mise en œuvre.

Au contact de *Stranger Than Fiction*, j'ai également mis en évidence la capacité du Démiurge et de l'Acousmêtre à définir, instaurer et structurer des espaces. De la même manière que le S'entendre-parler et l'Inextime sont des figures qui permettent d'investir la brèche entre l'intériorité et l'extériorité, les déclinaisons de la figure de la Vocalité Acousmatique problématisent les espaces visuels par rapport aux espaces sonores, et questionnent dans le même mouvement différents types d'espaces narratifs les uns par rapport aux autres. Autour des personnages, les figures d'Acousmêtre et de Démiurge cristallisent et sédimentent les espaces, ou les rendent au contraire fluides ou instables par l'entretien d'une porosité entre le diégétique et le non-diégétique. Il apparaît une nouvelle fois que le dixième postulat de la litanie audiovisuelle,[187] selon lequel l'ouïe serait un sens temporel et la vue un

187 « L'ouïe est avant tout un sens temporel ; la vision est avant tout un sens spatial. » Voir l'introduction de la partie I)1)B) du présent mémoire de thèse.

sens spatial, est profondément réducteur. En m'appuyant sur les travaux de Steven Connor et de Brandon LaBelle, j'ai déjà expliqué à quel point la voix est un médium qui crée son propre espace dans le même temps qu'elle s'inscrit dans l'instant.[188] En identifiant les figures de Démiurge et d'Acousmêtre, j'ai montré que ces figures vocales constituent un support inestimable pour construire un discours de l'espace dans lequel personnages et autres entités narratives s'incarnent et se désincarnent au gré de leurs acousmatisations et désacousmatisations, gagnant ou perdant par la même occasion leurs pouvoirs d'emprise et d'instauration sur leurs mondes.

Catégorisation des figures vocales

Les figures repérées jusqu'alors sont au nombre de sept. Je peux, d'ores et déjà, créer des lignes de continuité et des regroupements pour les organiser les unes par rapport aux autres. Ces regroupements seront fondés sur les relations de ces figures à des techniques vocales médiates ou immédiates, voire à des écritures sonores particulières, associées à un ou des médias spécifiques.

Figures vocales fondamentales

En premier lieu, je vais identifier le S'entendre-parler et L'Autre comme les deux extrémités d'un premier axe intériorité/extériorité. En effet, la première de ces deux figures renvoie à une expérience intérieure de la vocalité ainsi qu'à l'écoute de sa propre voix. À l'inverse, j'ai défini la figure de L'Autre comme un moyen de signifier une altérité radicale, par l'inarticulation ou par des sonorités si éloignées de celles de la voix humaine que toute communication semble impossible. Ces deux figures appairées évoquent donc deux expériences de la vocalité qui sont diamétralement opposées : l'une comme manifestation vocale d'une intériorité, et l'autre comme une vocalité dont la matière est si distante de la matière de ma vocalité qu'elle m'apparaît comme l'expression d'une altérité radicale.

188 J'insisterai de nouveau sur cette dimension spatiale du son et de l'immersion sonore en étudiant la *Dream House* de La Monte Young et Marian Zazeela.

Entre ces deux figures, sur le même axe intériorité/extériorité, se trouve la figure de Vocalité Acousmatique. Le positionnement de cette figure entre le S'entendre-parler et L'Autre s'explique par le fait que la Vocalité Acousmatique introduit une tension et un trouble. Elle est à la fois un signe d'extériorité, une vocalité d'autant plus étrangère qu'elle n'a pas de source visible, mais aussi un son extime qui suggère un corps, qui porte la trace d'une intériorité. La Vocalité Acousmatique est située entre les deux figures du S'Entendre-Parler et de l'Autre aussi parce qu'elle est susceptible de creuser les failles ouvertes par ces figures.

Je vais répartir ces trois premières figures, le S'entendre-parler, la Vocalité Acousmatique et L'Autre, sur un premier niveau, afin de constituer une première catégorie de figures : les figures fondamentales. Je nomme cette catégorie de cette manière parce que les figures qu'elle réunit servent toutes les trois de point de départ à des explorations de la vocalité. J'ai longuement expliqué comment l'expérience d'entendre sa propre voix était au centre des argumentations successives de Husserl puis de Derrida. De même, l'Autre constitue, dans l'inarticulation et dans l'inhumanité un extrême opposé à l'intériorité du S'Entendre-parler. Entre les deux, la Vocalité Acousmatique est le figure de voix sans corps par excellence, à partir de laquelle il est possible d'envisager des pratiques médiates comme immédiates de productions de vocalités dont la source est invisible.

Ces figures fondamentales sont, pour l'instant, au nombre de trois, mais je vais plus tard compléter ce trio initial par une quatrième figure, le Daimon. L'axe intériorité/extériorité que j'ai utilisé pour préciser le positionnement de ces trois figures les unes par rapport aux autres est particulièrement important pour ce premier niveau, parce qu'il oppose deux des quatre figures fondamentales. Par la suite, il pourra orienter la représentation des autres catégories de figures vocales mais il ne sera pas aussi déterminant.

Figures vocales médiates

Sur un second niveau, justement, je positionne la figure de Démiurge, que je relie à celle de la Vocalité Acousmatique parce que la force de la figure de Démiurge réside précisément dans l'indétermination de l'espace depuis lequel cette vocalité émane. Dans ce même niveau, je situe aussi les figures du·de la Ventriloque et de l'Inextime. Celles-ci sont également reliées à la figure de la Vocalité Acousmatique, parce qu'elles reposent toutes les deux sur une séparation à l'égard d'un premier corps. Pour la figure du·de la Ventriloque, c'est du corps du·de l'artiste qu'il s'agit de détacher la vocalité pour la loger dans un autre corps, celui de la marionnette. Dans le cas de la figure de l'Inextime, c'est à la notion même de corps vocalique qu'il faut s'éloigner, pour atteindre une vocalité idéalisée qui ne suggérerait plus de corps ni même d'être.

Je qualifie les figures rassemblées dans ce second niveau de figures vocales de médiation. Celles-ci se distinguent des figures du premier niveau parce qu'elles sont associées à des pratiques vocales particulières qui mobilisent des techniques vocales, immédiates comme médiates, ou à des utilisations codifiées de la vocalité. Ces figures fonctionnent comme des intermédiaires qui facilitent l'interprétation de messages vocaux en prenant une certaine forme reconnaissable, en s'insérant dans un certain cadre identifiable.

Par exemple, du fait de ses pouvoirs d'instauration et d'emprise, la figure de Démiurge doit être envisagée comme un dispositif vocal qui permet de donner forme à un univers et de lui donner du sens, à la manière d'une instance narratrice omnisciente et omnipotente. Cette figure ne renvoie pas à une technique vocale particulière, mais plutôt à une façon de mettre la vocalité au service de la création d'un monde.

La figure de Ventriloque, elle, se trouve entre les figures de Vocalité Acousmatique et de L'Autre parce qu'elle consiste en deux opérations vocales simultanées : la projection d'une vocalité vers un autre corps que le sien et le camouflage de la source de cette vocalité faussement étrangère.

Là où la figure de Démiurge tend vers la narration, dans le sens où elle permet de disposer d'un univers, d'en définir les règles et de le rendre habité, la figure de Ventriloque relève davantage de l'illusion puisqu'elle vise à animer l'inanimé en lui donnant une vocalité. Dans la pratique de la ventriloquie, l'artiste use d'une technique vocale immédiate pour projeter sa voix et l'incarner dans un objet ou dans un corps prosthétique, tel que celui d'une marionnette.

Enfin, la figure de l'Inextime correspond, comme je l'ai expliqué, à un horizon esthétique. C'est un cas-limite, difficile à atteindre, celui d'un son qui n'aurait rien d'humain, ni même de corporel, mais qui pourrait tout de même être reconnu comme vocal. Cette figure est liée à celles de la Vocalité Acousmatique et de L'Autre parce qu'elle tend à être à la fois altérité radicale, extériorité totale et absence de corps. Cette figure appartient aux figures médiates parce que, comme je l'ai expliqué à partir du texte de Philip Brophy, *« Vocalizing the Posthuman, »* elle ne pourrait être accomplie que grâce à des techniques vocales médiates qui permettraient de détacher artificiellement un son vocal de toute entité reconnaissable.

Je vais ajouter à ces trois premières figures de médiation une quatrième figure, que je ne vais pas identifier à partir d'un exemple particulier, mais que je vais utiliser pour intégrer à mon ensemble de figures les pratiques instrumentales et musicales de la vocalité. J'ai brièvement parlé du chant au début de ce chapitre, à partir du texte de Bruno Bossis. Puis je suis revenu au chant lyrique et à sa confrontation au cri dans les performances d'Hélène Singer.

Pour tenir compte des pratiques musicales de la vocalité et des techniques vocales très diverses et souvent codifiées auxquelles elles sont associées, je vais ajouter une figure du Chant à la catégorie des figures de médiation. Si je ne vais pas développer cette addition pour l'instant, je me concentrerai plus longuement sur cette figure, ainsi que sur celles dont elle est la fondation, lorsque je vais étudier les vocalités vidéoludiques. Je vais me contenter, dans un premier temps, de lier cette figure du Chant à celle du S'entendre-parler pour insister sur l'importance des rétroactions[189] dans le développement d'une maîtrise du chant.

189 Ceci fait écho aux explications en page 24 de la présente thèse.

En effet, c'est par l'écoute de sa propre voix, avec ou sans enregistrement, que l'on peut faire évoluer sa pratique vocale instrumentale.

Figures vocales de médiatisation

Enfin, je vais ajouter à cette première synthèse un troisième niveau, qui réunit les figures que je vais qualifier de figures de médiatisation. Par cette appellation, j'entends signifier que ces figures sont liées à des dispositifs médiatiques particuliers auxquelles elles contribuent et dans lesquelles elles assurent des fonctions précises. Si les figures vocales de médiation ont pour enjeu d'utiliser la vocalité dans le cadre de pratiques particulières qui peuvent être codifiées mais qui ne sont pas pour autant associées à des supports médiatiques, les figures de médiatisation sont plus spécifiques. Elles désignent des usages de la vocalité comme intermédiaire dans l'écriture sonore d'un média. Elle permettent, à ce titre, d'utiliser la vocalité pour donner forme à des œuvres qui ont une composante sonore et qui présentent un support médiatique.

Par exemple, telle que je l'ai présentée, c'est-à-dire en m'appuyant sur le travail de Michel Chion, l'Acousmêtre est une figure vocale audiovisuelle qui dépend de l'existence d'un dispositif de création d'un champ et d'un hors-champ dans lesquels l'Acousmêtre peut se manifester ou être en instance d'apparition. Pour l'heure, j'ai principalement abordé cette figure à partir du cinéma, mais les écritures télévisuelles, riches en voix *over*, produisent également des Acousmêtres. Plus que le cinéma ou la télévision, c'est du dispositif de la caméra que dépend la figure de l'Acousmêtre. Dans le jeu vidéo, cette caméra est amenée à devenir virtuelle, si bien que le champ et le hors-champ seront susceptibles d'être actualisés par l'action des joueur·se·s.

Cette première figure de médiatisation est une déclinaison de la Vocalité Acousmatique, mais présente aussi des affinités avec la figure de Démiurge dans la mesure où les démiurges présents dans les médias audiovisuels se manifestent fréquemment sous la forme d'un acousmêtre.

Avec l'ajout de ce troisième niveau, je peux mettre en forme le schéma de synthèse suivant :

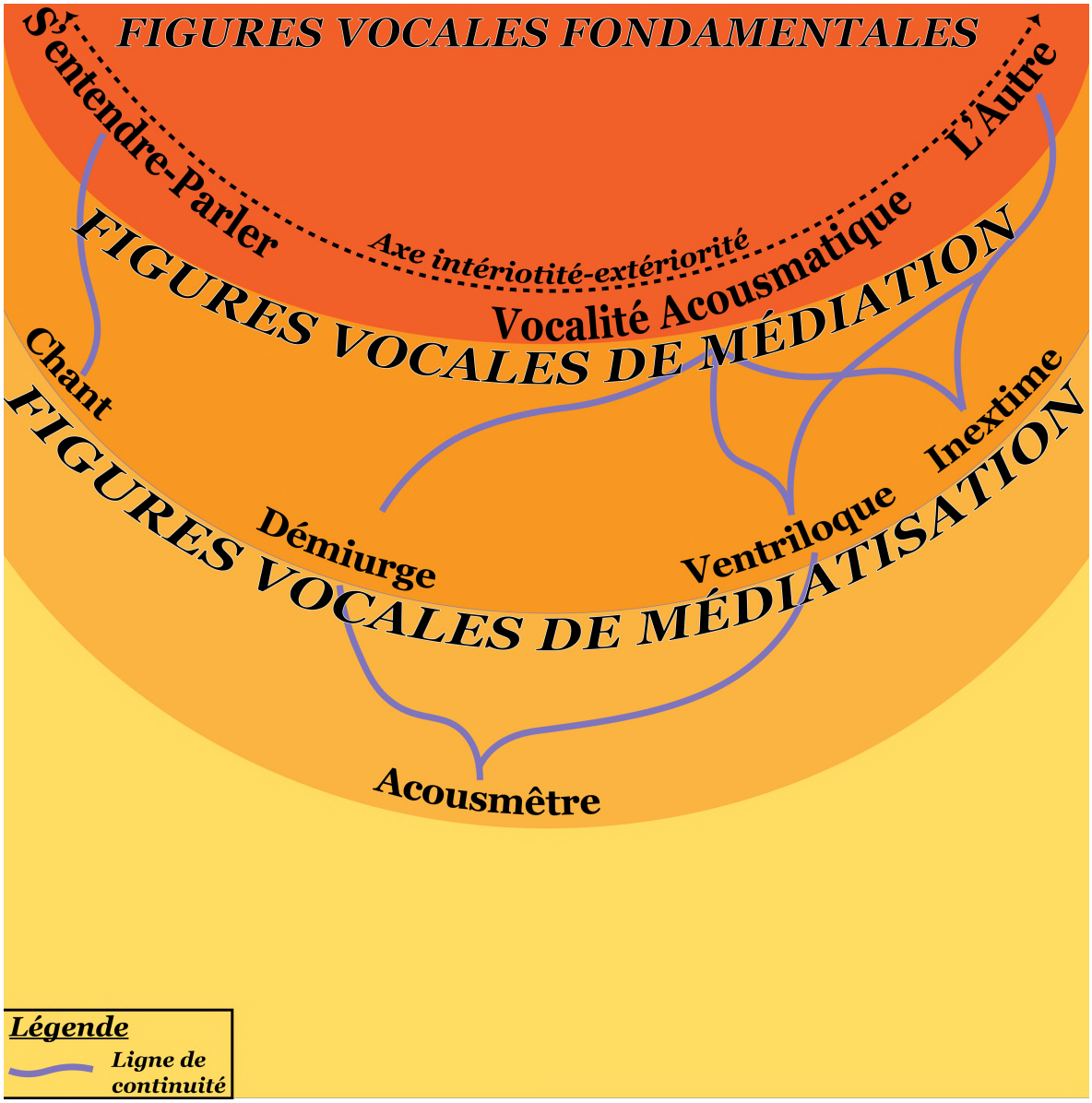


Illustration 5: Premier schéma de synthèse des figures vocales.

À présent, je vais focaliser mon attention sur le jeu vidéo pour en présenter une triple approche : historique, technique et esthétique. Ceci me permettra de présenter de nouvelles figures, dont la plupart seront plus spécifiquement vidéoludiques, et constitueront donc un quatrième et dernier niveau de catégorisation des figures vocales.

I.2) Le jeu vidéo parlant : une approche historique, technique et esthétique des vocalités vidéoludiques

Dans le titre de cette partie, l'expression « jeu vidéo parlant[190] » est, à dessein, quelque peu provocatrice. En faisant référence à la distinction cinéma muet/cinéma parlant, elle suggère l'existence d'un jeu vidéo muet. Seulement, l'histoire du cinéma nous a déjà appris que nous n'avons pas attendu que les salles obscures s'équipent de dispositifs de reproduction sonore synchronisés à la projection visuelle pour avoir une expérience sonore du cinéma. Que ce soit par la présence de musicien·ne·s en salle, par l'utilisation d'orgues à effets, ou par les interactions parfois nombreuses entre membres du public, de nombreux éléments tendent à montrer que la distinction muet/parlant doit être nuancée.

Par exemple, la sortie du *Chanteur de Jazz* d'Alan Crosland en 1927 n'est pas considérée comme une date charnière monolithique à laquelle le cinéma bascule tout à coup du muet au parlant. Au contraire, d'un côté, des expérimentations préalables de synchronisation de la diffusion sonore avec la projection sont aujourd'hui très bien documentées, tandis que de l'autre côté, des pratiques culturelles de mise en son des films sans diffusion synchrone ont perduré plusieurs années après le développement du procédé Vitaphone utilisé pour *Le Chanteur de Jazz*. Au Japon, notamment, les *benshi* lisaient les intertitres, incarnaient les dialogues, allant parfois jusqu'à réinterpréter la narration, et il arrivait que leurs performances vocales constituent l'attraction principale de la séance, au détriment du film. Celui-ci n'était alors plus qu'une matière première, un support pour l'art des *benshi* qui étaient des vedettes au même titre que certains acteur·rice·s ou cinéastes.

190 Cette expression est aussi une référence au texte de Germain Lacasse, Hubert Sabino et Gwenn Scheppler sur le doublage cinématographique et vidéoludique au Québec : Lacasse, Germain, Sabino, Hubert et Scheppler, Gwenn, 2013, « Le doublage cinématographique et vidéoludique au Québec : théorie et histoire, » *Décadrages : Cinéma, à travers champ*, n°23-24, mis en ligne le 10 avril 2014, URL : http://journals.openedition.org/decadrages/697 ; DOI : https://doi.org/10.4000/decadrages.697 (consulté le 25/04/2022)

En tenant compte de ces nuances, la distinction muet/sonore (plutôt que muet/parlant) reste pertinente pour envisager des évolutions progressives dans l'écriture cinématographique ainsi que des transformations des processus techniques et artistiques de réalisation des films entre les années 1920 et 1930. Ainsi, avant que le sonore ne deviennent dominant, certains cinéastes qui maîtrisaient les outils et les codes du muet ont pu craindre un rapprochement du cinéma avec le théâtre. Ces réserves étaient loin d'être infondées, dans la mesure où la lourdeur des premiers dispositifs de prise de son ont pu amener une certaine fixité à la mise en scène en contraignant les déplacements des comédien·ne·s. De même, les caméras, très bruyantes, devaient être maintenues dans des caissons insonorisés pour ne pas nuire à la prise de son, ce qui a pu restreindre les mouvements de caméra dans un premier temps. Au-delà de ces considérations techniques, les craintes de ces cinéastes avaient surtout trait à une subordination du langage cinématographique à la parole qui aurait été synonyme d'une perte de moyens d'expression strictement cinématographiques pour signifier le son et en particulier la parole sans avoir besoin de les faire entendre.[191]

Parler de jeu vidéo parlant, en opposition à un hypothétique jeu vidéo muet, présente pour moi l'intérêt de provoquer des interrogations. Les premières sont assez frontales et touchent principalement à l'histoire du médium vidéoludique : les jeux vidéo sont-ils tous sonores ? ; si oui, l'ont-ils toujours été ? ; si non, les jeux dépourvus de sons signifient-ils le son sans le faire entendre ?

Mais la seconde série de questions est plus directement liée aux figures vocales et au travail que j'ai effectué jusqu'alors : comment la parole est-elle intégrée aux interfaces et aux écritures sonores vidéoludiques ? ; existe-t-il des formes de paroles en creux, que des jeux vidéo nous signifieraient sans nous les faire entendre ? ; la parole vidéoludique fait-elle l'objet de frictions et de réticences similaires à la parole cinématographique ? Dans cette partie, je vais m'attacher à répondre à ces deux séries de questions.

191 Dans l'article « Pourquoi le cinéma devrait-il parler ? », publié en 2009 dans le N°4 de la *Nouvelle Revue d'Esthétique,* Mireille Brangé présente une synthèse passionnante des questionnements de cinéastes français à l'arrivée du sonore.

I.2.A) Définir le jeu vidéo, un jeu à part entière ?

Pour étudier les interfaces sonores et les écritures sonores vidéoludiques, il semble important de se concentrer, dans un premier temps, sur le jeu vidéo en lui-même. Avant de focaliser mon attention sur une partie de l'interface vidéoludique et sur la dimension sonore des expériences de jeu, je vais proposer une synthèse rapide de travaux visant à définir le jeu vidéo. J'expliquerai d'abord que la définition du jeu, sans considérer le mot vidéo, est déjà une entreprise ardue. Ensuite, je présenterai des controverses conceptuelles qui ont pu façonner le champ des sciences du jeu, et donc les recherches portant sur le jeu vidéo.

I.2.A.a) Le jeu et le jouer : définir le jeu, un jeu en soi ?

Bien avant l'apparition du jeu vidéo, de nombreuses contributions théoriques, philosophiques et anthropologiques, ont approché les jeux et les pratiques ludiques. Ces différentes approches définitionnelles sont traversées par des tensions importantes dont une première, déjà présente dans la phrase précédente. Lorsque j'ai distingué, dans cette phrase, jeux et pratiques ludiques, j'ai voulu rendre compte de la dualité du terme « jeu » en français, qui décrit aussi bien l'activité ludique que l'objet, le système de règles qui est utilisé dans le cadre de cette activité. En anglais, cette dualité est moins marquante, du fait de l'existence de deux termes *game* et *play* qui qualifient respectivement le jeu-objet et le jeu-activité. Pour faire face à ce problème de terminologie, l'infinitif jouer peut être utilisé comme un substantif, pour parler de l'activité, tandis que le mot jeu est cantonné à la structure, à l'artefact, au *game*. C'est dans cette logique que j'utiliserai, par la suite, les expressions « le jeu » et « le jouer. »

Aristote oppose le jouer au sérieux, et l'envisage comme un délassement presque mécanique permettant de se reposer avant une activité plus importante. Dans cette conception aristotélicienne, le jouer est entrepris pour servir un objectif, se reposer avant d'agir. Le philosophe indique cependant que le jouer est en apparence entrepris pour lui-même, pour être sa propre fin. C'est autour de cette dimension autotélique du jouer que les critiques d'Aristote à son encontre se cristallisent : il ne s'agirait pas de se vautrer dans le jouer et de ne pas mettre le

délassement qu'il procure au service d'activités sérieuses.

Pendant plusieurs siècles, l'influence d'Aristote sur la philosophie du jouer est très pesante. Celui-ci est reconnu comme utile et souhaitable, mais seulement dans une certaine mesure pour ne pas sombrer dans l'oisiveté. Au XVIIIe siècle, Emmanuel Kant et Friedrich Schiller proposent de nouvelles approches du jouer en l'opposant non plus seulement au sérieux, mais au travail. Chez Kant, le jouer est conçu comme une activité en elle-même agréable alors que le travail est, en lui-même pénible. Le jouer correspond donc à une activité libre, entreprise pour elle-même, pour que les personnes forment et exercent leur liberté, en préparation aux activités laborieuses contraintes. Par la suite, selon Schiller, le jouer devient associé à des valeurs encore plus positives. Il est en effet considéré comme un vecteur d'équilibre et d'harmonie, une activité dans laquelle la personne qui joue s'accomplit.[192] Cette conception très positive et enthousiaste de l'activité ludique va avoir une influence considérable sur des approches anthropologiques du jouer au XXe siècle.

La définition du jouer selon Huizinga : une activité essentielle

L'ouvrage *Homo Ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, rédigé par Johan Huizinga et publié en 1938 est une contribution essentielle au développement de sciences du jeu, à la fois pour l'étape théorique qu'elle constitue, mais aussi pour les critiques qu'elle a pu susciter. Dans son texte, Huizinga s'oppose radicalement à la conception aristotélicienne du jouer. Pour l'historien néerlandais, le jouer ne peut pas être réduit à une fonction biologique de dépense d'un excès d'énergie ou de repos avant une activité plus noble et sérieuse. Au contraire, ce qui caractérise *Homo Ludens*, c'est l'argument radical selon lequel le jouer est une activité centrale et essentielle aux sociétés humaines, parce que le ludique infuse la culture dans son ensemble.[193] Cette proposition très forte repose sur une définition du jouer à partir de

192 Dans les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, Schiller écrit : « L'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue. » Schiller, Friedrich, 1992 [1795], *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme,* Gallimard, Paris.

193 « […] La vraie culture ne peut exister sans une certaine teneur ludique, car la culture suppose une certaine modération et une certaine maîtrise de soi, une certaine aptitude à ne pas voir la perfection dans ses propres tendances, mais à se considérer toutefois comme enfermé dans certaines limites librement consenties. » Huizinga, Johan, 1951 [1938], Gallimard, Collection Les essais. Paris, France, p. 289.

plusieurs propriétés fondamentales. Pour être qualifiée de jouer, une action doit être à la fois :

1. libre et consentie ;
2. limitée dans le temps et dans l'espace ;
3. encadrée par des règles ;
4. source d'une incertitude quant à son issue ;
5. gratuite et désintéressée.

Ces cinq propriétés définitionnelles permettent à Huizinga de justifier son argument et d'expliquer, au fil de son ouvrage, comment l'art, la musique, la compétition, les rites sacrés sont traversés par le ludique. Par rapport aux efforts de définition précédents du jouer, le travail de Huizinga se distingue par son fonctionnement par critères. Ceci présente l'intérêt de fournir, en quelque sorte, une grille d'analyse ou une liste de cases qu'une activité doit cocher pour être considérée comme du jouer. Mais dans le même temps, définir des critères, c'est aussi définir autant de frontières susceptibles d'être poreuses, autant de cas-limites qui pourront pousser la définition dans ses retranchements et rendre la catégorisation d'une activité difficile.

Au-delà de ce système de propriétés, l'autre nouveauté apportée par le travail de Huizinga réside dans les critères 2 à 5. Si Kant et Schiller considéraient déjà le jouer comme une activité libre, l'historien propose d'importants développements en concevant le jouer comme délimité dans l'espace-temps, en l'associant à des règles, ainsi qu'à des notions d'incertitude et de gratuité. Toutes ces propriétés vont rester attachées au jouer, puis, par la suite, à l'étude des jeux vidéo.

Critiques du travail de Huizinga par Roger Caillois

Cependant, ce fonctionnement par critères définitionnels ainsi que l'argument très fort de Huizinga vont motiver des critiques importantes. En particulier, dans *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*, publié en 1958, Roger Caillois ouvre le

chapitre dédié à la définition du jeu par un examen acerbe des propositions théoriques de Huizinga. Si Caillois salue l'entreprise du néerlandais, et son « honneur durable [...] d'avoir magistralement analysé plusieurs des caractères fondamentaux du jeu et d'avoir démontré l'importance de son rôle dans le développement même de la civilisation,[194] » il critique fermement son approche en expliquant qu'elle n'est, en réalité, « pas une étude des jeux, mais une recherche sur la fécondité de l'esprit de jeu dans le domaine de la culture [...].[195] » Cette distinction entre les jeux et cette notion, l'esprit de jeu, est loin d'être anodine. Elle est, au contraire, un exemple de la tension que j'ai déjà évoqué, entre le jeu et le jouer. Caillois loue d'un côté le travail de Huizinga, dont la définition présente des intérêts certains, mais de l'autre, il reproche à Huizinga d'être resté détaché des jeux en eux-mêmes et de leur catégorisation. À ce titre, une des erreurs d'*Homo Ludens*, selon Caillois, est de ne pas aborder les jeux de hasard. Au regard de la définition du jeu par Huizinga, cet oubli est cohérent, dans la mesure où les jeux de hasard ne sont pas gratuits et désintéressés. Mais aux yeux de Caillois, cette mise de côté d'une catégorie entière de jeux au profit des jeux de compétition pose problème.

Pour fournir un premier élément de résolution, Caillois propose donc d'amender la définition du jouer en remplaçant le critère de gratuité par celui d'improductivité. Il explique qu'y compris dans les jeux de hasard et d'argent, « il y a déplacement de propriété, mais non production de biens.[196] » Cette improductivité du jouer est particulièrement importante, car elle permet de le distinguer d'activités, telles que le travail ou l'art, qui ont pour enjeu la production de quelque chose de nouveau.

Ensuite, Roger Caillois tend à nuancer un autre critère définitionnel formulé par Huizinga, celui qui associe le jeu à la règle. Selon Caillois, de nombreux jeux ne comportent pas de règles, mais reposent sur la logique du faire comme si, du faire semblant. Dans ce cas, la fiction prend le relais de la règle. L'auteur précise cependant

194 Caillois, Roger. 1967 [1958]. *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*. Gallimard. Folio essais 184. Paris, p. 31.
195 *Ibidem*, p. 32.
196 *Ibidem*, p. 35.

que « les jeux ne sont pas réglés *et* fictifs, » mais « plutôt *ou* réglés *ou* fictifs.[197] » Cette précision est très importante, dans la mesure où l'opposition des systèmes de règles aux logiques fictionnelles, et plus particulièrement aux logiques narratives, sera fondatrice dans les premières approches théoriques des jeux vidéo. Il est également important de souligner que lorsqu'il est fictif, le jouer s'accompagne selon Caillois d'une conscience par la personne qui joue du jeu comme réalité seconde. En somme, le jouer n'est fictif que s'il est perçu comme tel par le joueur ou la joueuse.

Un effort typologique remarquables : les catégories de Caillois

Cette considération de la règle et de la fiction comme mutuellement exclusives n'est pas la seule tendance que l'on rencontre chez Caillois pour ensuite la retrouver plus tard dans le champ des *game studies*. La démarche de classification des jeux de l'auteur français à partir d'impulsions ludiques fondamentales trouve aussi des échos bien plus tard, dans les efforts de catégorisations en fonction de genres vidéoludiques, ou à partir de mécaniques de jeu. Dans *Les jeux et les hommes*, Caillois identifie quatre catégories, Agôn, Mimicry, Alea, et Ilinx qui sont traversées par un axe Ludus-Paidia. Pour faire un effort de synthèse, ces quatre catégories renvoient respectivement aux jeux compétitifs et de confrontation, aux jeux de simulation et de faire comme si, aux jeux de hasard et, enfin, aux jeux que Caillois qualifient de jeux de vertige. L'axe Ludus-Paidia, lui, définit un rapport à la règle, avec des systèmes formels de règles très clairs et présents en direction du Ludus, tandis qu'ils tendent à s'effacer au profit d'interactions moins encadrées dans la direction de la Paidia.[198]

Le travail de Caillois est, à bien des égards, une prise de distance vis-à-vis des travaux précédents sur la philosophie du jouer. Si l'activité ludique fait toujours l'objet d'une attention importante, la démarche de Caillois s'éloigne d'une recherche de la définition de l'esprit de jeu pour déterminer ce qui permet de qualifier des créations humaines comme des jeux. Le jeu en tant qu'artefact, en tant que support à

197 *Ibidem*, p. 41, je souligne avec l'emploi de l'italique.

198 Cette description est très synthétique, mais j'aurais l'occasion d'y revenir lorsque je m'appuierai sur le travail d'application des catégories de Caillois au jeu vidéo mené par Mathieu Triclot dans son ouvrage *Philosophie du jeu vidéo*.

des pratiques plus ou moins sédimentées, réglées ou institutionnalisées, est ainsi plus présent dans *Les jeux et les hommes* que dans *Homo Ludens*. Le principe de définition du jouer par critères, déjà développé par Huizinga, est complété par les catégories agôn, alea, ilinx, mimicry, ludus et paidia pour permettre une approche typologique des artefacts ludiques, mais aussi des expériences qu'ils peuvent procurer. En effet, même si Caillois se distingue de Huizinga en restant au plus près des jeux, les expériences des joueur·se·s restent sa préoccupation principale.

Approches psychologiques du jeu : l'aire intermédiaire d'expérience et la métacommunication ludique

Dans le champ de la psychologie, le jeu et le jouer sont également étudiés. Dans un esprit de synthèse, je vais principalement retenir deux contributions, parce qu'elles servent de support aussi bien à des travaux de recherche en *game studies* que je vais étudier, qu'à certaines des propositions théoriques que je vais formuler dans cette thèse.

La première contribution sur laquelle je vais me concentrer est le concept d'aire intermédiaire d'expérience théorisée par le psychologue Donald Woods Winnicott dans son ouvrage *Jeu et Réalité*.[199] À partir d'observations réalisées auprès de jeunes enfants dans un contexte psychothérapeutique, l'auteur propose une conception du jouer sous la forme d'un espace potentiel dans lequel l'enfant, ce avec quoi il·elle joue ou la personne avec qui il·elle joue se confondent en partie. L'aire intermédiaire d'expérience, en tant qu'espace potentiel, rappelle le cercle magique de Huizinga, mais Winnicott apporte, avec ses concepts d'objets transitionnels, d'espace potentiel et d'aire intermédiaire d'expérience, une nuance importante : l'aire intermédiaire d'expérience est poreuse et plastique, à la croisée de la réalité intérieure de l'enfant et d'une réalité extérieure. Winnicott explique ainsi que « la précarité du jeu lui vient de ce qu'il se situe toujours sur une ligne théorique entre le subjectif et l'objectivement perçu.[200] » Cette approche rend compte du jouer comme le produit

199 Winnicott, Donald Woods, 1975 [1971], *Jeu et Réalité : l'espace potentiel*, Gallimard, Paris, Traduction par Pontalis, Jean-Bertrand.
200 *Ibidem*, p. 103.

d'une négociation à la fois collective et individuelle, menée par les joueur·se·s entre eux·elles, mais aussi par le·la joueur·se individuellement, au fil du jouer. Les travaux de Winnicott sur la dimension collective et partagée de l'activité ludique rejoignent en partie ceux de Huizinga et de Caillois qui envisagent le jouer comme institué par un commun accord, mais les arguments du psychologue sur la précarité du jouer tempèrent les conceptions de l'espace-temps du jouer comme séparé de celui de la vie courante.

Le second texte issu du champ de la psychologie que je vais retenir pour préciser le cadre théorique dans lequel je me situe est l'article *A theory of play and fantasy*[201] de Gregory Bateson. Le psychologue et anthropologue y introduit une nouvelle propriété de l'activité ludique : le jouer est métacommunicationnel. C'est-à-dire que les actions qui sont entreprises dans le contexte d'une situation ludique sont appréhendées et comprises par les personnes qui jouent comme faisant partie de cette situation particulière. Ainsi, le sens du message « Ceci est un jeu, » qui est au cœur de l'article de Bateson, est sous-jacent, selon lui, aux actions qui sont effectuées en cours de partie. Pour le dire encore autrement, en même temps qu'un·e joueur·se annonce ou réalise un coup, il·elle communique simultanément le fait qu'il·elle est en train de jouer, dans une forme de communication dans la communication.

Dans le texte de Bateson, le message « Ceci est un jeu » est central parce qu'il instaure un cadre[202] qui permet aux personnes qui réalisent des actions de les interpréter et de les faire interpréter comme des actions ludiques. *A theory of play and fantasy* envisage donc le jouer comme une activité qui est d'autant plus seconde qu'elle est métacommunicationnelle. La réalité première dans laquelle le jouer se déploie est ouverte, et une nouvelle situation de communication est établie. Celle-ci nécessite, pour être comprise comme ludique, l'instauration d'une communication

201 Bateson, Gregory, 1955, *« A theory of play and fantasy »*, in *Psychiatric Research Reports*, n°2, pp. 39-51.

202 Le concept de cadre est présent dans le texte de Bateson dans une acception qui est principalement psychologique. Cette approche de ce concept est différente de l'approche par Goffman des cadres d'expérience. Chez Goffman, les concepts de cadre et de cadrage s'étendent au-delà de la psychologie individuelle pour qualifier d'une part comment l'expérience d'une activité est structurée par des facteurs socioculturels, par les actions des autres participant·e·s, mais aussi pour expliquer d'autre part comment les cadres peuvent être transformés ou brisés.

seconde, superposée aux autres messages, et dont le but est d'assurer que ceci est bien un jeu.

Caillois et Huizinga qualifiaient tous deux le jouer comme une activité libre, consentie et volontaire. Le texte de Bateson constitue un apport important pour préciser cette approche en considérant le jouer comme une activité réflexive : pour communiquer aux autres joueur·se·s le fait que ceci est bien un jeu, encore faut-il être soi-même conscient·e que ceci est un jeu.

Concevoir les attitudes ludiques

Dans la continuité de cette logique, plusieurs approches du jouer envisagent un prérequis à toute activité ludique : l'adoption d'une attitude ludique. Cette hypothèse est notamment avancée dans le texte *The Grasshopper*[203] de Bernard Suits, fréquemment cité et étudié dans la littérature scientifique en langue anglaise sur le jeu vidéo.

En langue française, cette notion d'attitude ludique est longuement développée dans les travaux, un peu plus anciens, de Jacques Henriot. Dès 1969, celui-ci écrit : « Il y a jeu dès qu'un sujet adopte à l'égard de lui-même, des autres, de ce qu'il fait, de ce qu'il est, de ce qui est, une certaine attitude.[204] »

Selon Gilles Brougère, ce concept d'attitude ludique est « l'apport principal de cet ouvrage de 1969 [*Le Jeu*].[205] » Inviter à considérer le fait de jouer comme la création d'un autre rapport à soi ou au monde, par la personne qui joue et à partir de son attitude ludique, est une proposition radicale. Chez Henriot, cela revient à assimiler le jouer à la création d'une illusion et au filage d'une métaphore.

Redéfinies par les joueur·se·s dans le cadre du jouer, les choses ne sont plus tout à fait ce qu'elles étaient et prennent un nouveau sens. Sur l'impulsion des joueur·se·s, le sol devient une étendue de lave qu'il ne faut surtout pas toucher et les

203 Suits, Bernard, 1978, *The Grasshopper : Games, Life and Utopia*, University of Toronto Press, Toronto.

204 Henriot, Jacques, 1969, *Le Jeu*, PUF, Paris, p. 74.

205 Brougère, Gilles, 2013, « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villetaneuse, » *Sciences du jeu,* n°1. Mis en ligne le 1er octobre 2013, consulté le 22 septembre 2021 [url : http://journals.openedition.org/sdj/202 ; Doi : https://doi.org/10.4000/sdj.202]

éléments de l'environnement sont soudainement réunis dans un nouvel ensemble malléable de relations.

Plus tard, pour définir le jeu, Henriot[206] fait plus explicitement appel à cette dimension métaphorique. La définition du jeu par Henriot est particulièrement dense et fonctionne, dans une certaine mesure, comme un ensemble de critères complexes qui serait long à décomposer et expliciter.[207] Dans un esprit de synthèse, je ne m'y attarderai pas comme j'ai pu le faire avec les définitions de Huizinga et Caillois. Ce qu'il me semble cependant essentiel de souligner, c'est que l'attitude ludique, pensée comme à l'origine du jouer, est indissociable chez Henriot à la fois d'une focalisation sur l'expérience des joueur·se·s et d'une notion de distance. Lorsque l'attitude ludique instaure de nouvelles relations à soi, au jeu, au monde, elle impulse une reconfiguration, une resituation. La mise à distance réflexive que permet l'attitude ludique sépare métaphoriquement la personne qui joue de son jeu. Elle définit une marge de manœuvre sur laquelle le·la joueur·se peut agir pour jouer.

Le jouer comme exploration d'une distance entre jeu et joueur·se

Ceci est démontré avec rigueur par Maude Bonenfant. En s'appuyant sur les écrits d'Henriot, la chercheuse insiste sur le fait que c'est l'attitude ludique réflexive du·de la joueur·se qui lui permet de donner du sens à la situation de jeu et à ses évolutions : par son attitude ludique, le·la joueur·se se situe dynamiquement par rapport au jeu. À partir des réflexions de Henriot sur le jeu, entendu dans une acception mécanique de distance entre deux pièces mobiles,[208] Bonenfant propose une synthèse très efficace dans laquelle cette notion de distance est bien centrale : « Le sens du jeu est produit par celui qui joue (acte), grâce à son attitude ludique, mais ce sens est rendu possible par la distance du joueur face à son jeu.[209] »

206 « On appelle jeu tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonnés de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire. » Hentiot, Jeacques, 1989, Sous couleur de jouer : la métaphore ludique, José Corti, Paris.

207 Ce travail d'analyse du travail d'Henriot a notamment été mené par Colas Duflo dans son ouvrage *Jouer et Philosopher*, dans le but d'arriver à sa propre définition : *« Le jouer est l'invention d'une liberté dans et par une légalité »* (p. 57)

208 Comme dans la phrase : « Il y a du jeu entre ces deux pièces. »

209 Bonenfant, Maude, 2013 « La conception de la « distance » de Jacques Henriot : un espace virtuel de jeu », *Sciences du jeu*, n°1, mis en ligne le 01 octobre 2013, consulté le 22 septembre 2021. [url :

La compréhension par la personne qui joue de sa situation à l'égard du jeu est essentielle, dans le sens où c'est précisément dans l'espace qui la sépare du jeu que cette personne va pouvoir jouer.

Cette lecture de Henriot par Maude Bonenfant, centrée sur la notion de distance, est très importante pour ma thèse, à la fois pour l'élaboration des propositions théoriques qu'elle contient et pour la mise en mouvement de ma pratique artistique. Associer le jouer à une distance est, à mon sens, particulièrement riche pour créer des parallèles avec les qualités interstitielles de la vocalité. Le rapprochement que je fais entre l'expression vocale et le jouer est fondé sur le fait que tous deux reposent sur l'exploration d'une brèche, d'un entre-deux. Je relie ainsi la faille entre intérieur et extérieur que crée la voix, soit la dimension extime de la vocalité, avec cette zone dans laquelle se déploient les pratiques ludiques et dont les limites peuvent être négociées, reconfigurées, effacées. Cet interstice investi par le·la joueur·se renvoie à l'aire intermédiaire d'expérience de Winnicott, mais aussi (et surtout) à l'espace d'appropriation théorisé par Maude Bonenfant. C'est précisément par l'étude de ce concept que je vais clôturer mon parcours théorique au travers des mondes du jeu et du jouer et me diriger vers l'étude des jeux vidéo.

De la distance à l'espace d'appropriation

Dans l'article « Des espaces d'appropriation, » publié en 2008 dans le numéro 22 de la revue *Médiamorphoses*, Bonenfant définit l'espace d'appropriation comme « un lieu de formulation et de construction du sens où le joueur perçoit, interprète et évalue le jeu avant d'interagir avec les éléments du jeu. L'espace d'appropriation est donc l'espace de liberté permettant au joueur de devenir le créateur de sa propre expérience ludique.[210] » Avec l'espace d'appropriation, la distinction entre jeu et jouer, entre *game* et *play* devient beaucoup plus nette. Le jeu correspond à la structure ludique, l'artefact par rapport auquel le·la joueur·se se situe, tandis que le jouer est, justement, cette opération de situation par rapport au jeu. Jouer, c'est le fait d'explorer, à sa manière, la distance entre le jeu et soi.

http://journals.openedition.org/sdj/235 ; doi : https://doi.org/10.4000/sdj.235]

210 Bonenfant, Maude, 2008 « Des espaces d'appropriation » dans *Médiamorphoses*, n°22, pp. 63-67.

Le concept développé par Maude Bonenfant est, à mon sens, plus riche et opératoire que celui d'aire intermédiaire d'expérience parce qu'il désigne un processus central à l'activité ludique, l'appropriation, par lequel la personne qui joue adapte le jeu à sa pratique. L'appropriation prend forme à la fois sous l'influence de contraintes plus ou moins fortes exercées par le jeu, mais aussi à la lumière des compétences et connaissances ludiques et interprétatives des joueur·se·s. En référence aux travaux d'Umberto Eco, Maude Bonenfant nomme encyclopédie du·de la joueur·se cet ensemble de savoirs et d'expérience que la personne qui joue emmène avec elle dans l'espace d'appropriation. Plus précisément, cette encyclopédie est définie comme « l'ensemble des connaissances et expériences d'un individu ou d'une collectivité auxquelles l'individu se réfère pour construire le sens du monde qui l'entoure.[211] »

Dans ce sens, le jeu en tant que structure ludique est aussi un système de signes qu'il s'agit de décoder pour jouer. Par rapport aux conceptions précédentes du jeu et du jouer que j'ai présentées, les travaux de Maude Bonenfant sont une contribution à une approche communicationnelle et sémiologique du jeu et du jouer. Ceci constitue, à mon sens, une synthèse très riche qui permet d'étudier à la fois l'articulation de la configuration matérielle d'un jeu avec les signes que celui-ci produit, mais aussi comment la diversité des parcours de joueur·se·s et des situations ludiques est à même de métamorphoser la distance établie entre le jeu et le·la joueur·se.

En effet, si l'espace d'appropriation prend son sens lorsqu'il est exploré et reconfiguré par le·la joueur·se, il dépend dans un premier temps des caractéristiques du jeu, et notamment de son rapport à la règle. Selon Maude Bonenfant, tous les jeux ne mettent pas à disposition des joueur·se·s le même espace de liberté initial. Dans cette logique, les jeux très réglés et dans lesquels la latitude d'action laissée aux joueur·se est réduite offrent un espace de jeu plus réduit que les jeux plus ouverts, dans lesquels la liberté d'action des joueur·se·s est plus conséquente. Comme l'explique la chercheuse à partir de deux exemples : « Il y a davantage de possibilités

211 *Ibidem*, p. 63.

interactives (le possible) et de puissance créatrice (le virtuel) dans *World of Warcraft (WoW)* que dans *Tetris.*[212] » L'exemple est marquant, parce que les deux jeux vidéo qui sont cités ici par Maude Bonenfant sont à la fois formellement très différents mais aussi très célèbres dans le champ des *game studies*. Le premier est un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (MMORPG) dans lequel l'avatar créé et contrôlé par le·la joueur·se évolue dans un vaste monde fictionnel partagé, tandis que le second est un jeu plus fréquemment pratiqué en solitaire et dans lequel il s'agit d'agencer savamment et rapidement des pièces géométriques pour obtenir toujours plus de points. Elle précise :

> *« Alors que, [dans Tetris], le joueur se voit offrir une aire de jeu préalablement codifiée et portant en elle sa propre structure dont plusieurs éléments se présentent comme inaltérables, [dans WoW], le joueur a la possibilité de délimiter lui-même le cadre du jeu par le développement d'aptitudes et d'attitudes lui permettant de s'approprier le jeu grâce au possible et au virtuel du jeu.*[213] »

Dans cette citation, il est possible de tracer un parallèle entre la comparaison faite par Maude Bonenfant et la construction de l'axe Ludus-Paidia par Roger Caillois. Le caractère très réglé de *Tetris*, tourné vers l'augmentation de son score par le développement d'une maîtrise de ses gestes, est opposé à la proposition ludique de *WoW*, qui consiste en une invitation à explorer par l'intermédiaire de son avatar et à déterminer la place que l'on souhaite occuper dans le monde fictionnel. Les mots d'ordre de ces deux jeux, les impératifs d'action[214] qu'ils soumettent aux joueur·se·s, sont ainsi très différents et les deux espaces de jeu offerts à l'appropriation ne présentent pas la même étendue.

Lorsque le·la joueur·se entre en jeu, il·elle s'approprie cet espace initial déterminé par la structure ludique, à l'aide de son encyclopédie personnelle. Un dialogue s'établit alors entre le système de jeu et le·la joueur·se, qui s'affectent

212 *Ibidem*, p. 64.
213 *Ibidem*, p. 64.
214 Ce concept d'impératif d'action est notamment développé par Sébastien Genvo pour définir les moyens déployés par les jeux pour inciter les joueur·se·s à agir dans l'espace de jeu, par exemple en leur donnant des objectifs ou des justifications narratives.

mutuellement au long de la partie : le·la joueur·se en interprétant le jeu et en élargissant ou comprimant l'espace d'appropriation ; le jeu en fournissant de nouveaux outils au·à la joueur·se et en renouvelant les impératifs d'actions. Voilà, à mon sens, l'intérêt principal du concept d'appropriation : étendre la qualité métacommunicationnelle et réflexive du jouer non plus seulement aux échanges entre joueur·se·ses qui s'informent qu'il·elle·s jouent à chaque action, mais aussi aux échanges entre le système de jeu et le·la joueur·se. Pour étudier le jeu vidéo et les pratiques vidéoludiques,[215] cette extension de la métacommunication est tout à fait cruciale.

Enfin, dans le contexte de ma thèse, l'espace d'appropriation est également très important parce qu'il est le siège de détournements par les joueur·se·se. Comme l'explique Bonenfant : « L'espace d'appropriation rend possible non seulement le déploiement du jeu puisque, par définition, il permet l'existence d'un espace de jeu (de mouvements) mais, de plus, il permet les détournements de sens et d'utilisation.[216] » Les deux catégories fondamentales de détournements identifiées ici par la chercheuse, détournements de sens et d'utilisation, correspondent à deux types de pratiques. Les premiers sont opérés lors de l'interprétation du jeu par les joueur·se·s lorsqu'un nouveau sens, second, est donné au jeu, modifiant le sens premier donné au jeu par son équipe de création. Les seconds correspondent à des usages du jeu qui ne correspondent pas aux utilisations prévues et anticipées par ses créateur·rice·s. Dans le cadre des détournements d'utilisation, c'est l'usage qui est fait du jeu qui est second par rapport à une fonction première conçue par l'équipe de développement. Dans le troisième et dernier chapitre de cette thèse, le concept d'appropriation sera tout à fait essentiel à l'étude de pratiques de détournements artistiques de jeu vidéo, dans mon propre travail comme dans celui de Calum Bowden encore d'Anne-Marie Schleiner.

215 Et un peu plus tard démontrer que l'immersion est un processus dynamique et bidirectionnel.
216 *Ibidem*, p. 64.

Synthèse : des approches du jeu et du jouer

Dans cette partie, j'ai cherché à donner une vision d'ensemble aux lecteur·rice·s de plusieurs tentatives de définition du jeu et du jouer et des tensions qui peuvent exister entre elles. Ce travail est loin d'être exhaustif et il est très arbitraire, puisque j'ai choisi de me concentrer sur des textes de référence et sur des textes qui ont nourri mon travail de recherche-création. Avant d'entreprendre une présentation également parcellaire et en partie arbitraire dans le champ des *game studies*, à la manière d'une espèce de visite guidée de mon encyclopédie de chercheur, je vais effectuer une rapide synthèse :

1) Une distinction fondamentale est fréquemment faite entre jeu (*game*) et jouer (*play*) : le premier désignant l'artefact, la structure ludique, le système de règles ; le second désignant l'activité ludique qui réunit les joueur·se·s dans une même situation.

2) Définir le jouer n'est pas une tâche aisée.[217] Plusieurs définitions fondées sur des critères à réunir ont été formulées. Ces définitions présentent l'intérêt d'identifier des traits fréquemment associés au jouer : c'est une activité libre, improductive, métacommunicationnelle, réflexive, encadrée avec plus ou moins de rigidité par des règles, dont l'issue est incertaine et qui prend place dans un espace-temps second qui peut être fictionnel.

3) L'herméticité de cet espace-temps second par rapport à un espace-temps premier fait débat. À quel point le cercle magique est-il poreux ? N'est-il pas hybride ?

4) Le jouer dépend de l'adoption d'une attitude ludique réflexive par les joueur·se·s. Celle-ci établit une distance métaphorique qui les sépare du jeu, et crée donc un espace, l'espace d'appropriation, dans lequel le

217 Très récemment, ces problèmes de définition ont fait l'objet d'un numéro entier de la revue en ligne Eludamos, centré sur concept de *playfulness* : https://eludamos.org/index.php/eludamos/issue/view/vol12no1/showToc [consulté le 30/09/2021]

jouer peut se déployer.

5) Dans l'espace d'appropriation, les joueur·se·s échangent entre eux·elles, ainsi qu'avec le jeu, allant jusqu'à le transformer par leurs manières de se l'approprier.

6) Les jeux sont également difficiles à définir, notamment du fait de leur diversité croissante. De nombreux travaux tendent à la création de typologies et de systèmes de classification par genre, par mécanique de jeu, par impulsion fondamentale, etc…

7) Les jeux auxquels une personne joue associés à ses expériences ludiques constituent l'encyclopédie de ce·tte joueur·se. Cette encyclopédie informe les interactions entre jeu et joueur·se dans l'espace d'appropriation.

I.2.A.b) Du jeu au jeu vidéo : interface, ergodicité, expériences partagées

Dans la partie précédente, je me suis appuyé sur les travaux de Maude Bonenfant pour expliciter l'approche du jeu et du jouer de Henriot, mais aussi pour marquer une transition des sciences du jeu vers des sciences du jeu vidéo. En effet, si *Des espaces d'appropriation* présente une série d'arguments qui s'appliquent aux jeux et à leurs pratiques en général, l'article est plutôt tourné vers le jeu vidéo, comme en témoignent les choix des exemples de *Tetris* et de *World of Warcraft*. La synthèse qui est opérée dans le texte est remarquable. Elle intègre à la fois des travaux récents sur le jeu et le jouer[218] mais aussi des références à des recherches moins directement

218 En particulier, l'article de Thomas Malaby, *Beyond Play*, publié en 2007 dans la revue *Games and Culture* est très important pour une partie de la recherche sur le jeu et le jouer. Malaby y définit les jeux comme « des domaines de contingence artificielle qui sont semi-clos, socialement reconnus comme légitimes et qui génèrent des issues que l'on peut interpréter. » [*« A game is a semibounded and socially legitimate domain of contrived contingency that generates interpretable outcomes. »*] Cette proposition de définition par Malaby est novatrice parce qu'elle insiste, d'abord et à rebours de Huizinga, sur la porosité du monde du jeu par rapport à un monde premier.

préoccupées par les pratiques ludiques : aux manières de faire de De Certeau, à l'encyclopédie d'Eco ou encore à l'hybridation des sujets de Latour. Cette approche du jeu vidéo, résolument interdisciplinaire et encline à tenir compte aussi bien des expériences des joueur·se·s que des propriétés matérielles et formelles des jeux vidéo, est, plus de dix ans après la publication de l'article, toujours aussi actuelle et stimulante.

Un champ traversé par des controverses

En effet, il faut bien comprendre qu'en 2008, lorsque *Des espaces d'appropriation* est publié, la communauté scientifique est loin d'avoir atteint un état de consensus sur la façon d'étudier le jeu vidéo. Au contraire, à la fin des années 2000, les recherches sur le jeune média qu'est le jeu vidéo ont été et sont encore traversées par d'importantes controverses scientifiques. Dans cette partie, je vais présenter une synthèse succincte de ces controverses. Pour continuer de préciser le cadre théorique dans lequel mon travail s'insère, je vais expliquer comment j'envisage le jeu vidéo et son étude à la lumière de ces controverses. Ce travail me permettra aussi d'amorcer une réflexion sur la dimension sonore des expériences vidéoludiques.

J'ai qualifié le jeu vidéo de média jeune. Pour quelles raisons ?

Les jeux vidéo dans les campus

Le jeu vidéo apparaît dans les années 1950 et 1960 sous la forme de programmes informatiques ludiques qui sont principalement utilisés à des fins de démonstration technique pour mettre en avant les nouvelles possibilités offertes par les ordinateurs. Plus encore qu'*OXO* (une adaptation du jeu de morpion développée en 1952) et *Tennis for Two* (une sorte de précurseur de *Pong* en vue latérale et sur oscilloscope créé en 1959) qui le précèdent, le jeu *Spacewar*, créé entre 1961 et 1962 par des étudiants du MIT, est un jeu charnière dans ces premiers temps du jeu vidéo.

Son principe est relativement simple : deux vaisseaux s'affrontent à coups de missiles autour d'une étoile dont le champ de gravité modifie les trajectoires des vaisseaux. Malgré cette simplicité apparente, l'importance culturelle de *Spacewar* ne

saurait être sous-estimée. Comme l'explique Mathieu Triclot :

> « *Tous les jeux vidéo ne sont pas des* Spacewar*, loin de là, mais tous les jeux vidéo proviennent de* Spacewar*. Jusqu'à un certain point, se demander pourquoi* Spacewar *est* Spacewar*, ce qui se joue dans la forme d'expérience de* Spacewar*, c'est aussi se demander pourquoi le jeu vidéo est le jeu vidéo, ce qui se joue dans cette forme d'expérience-là et qui se jouait déjà dans les premières symbioses, autour du PDP-1 [l'ordinateur grâce auquel Spacewar a été créé] en 1962.*[219] »

Mathieu Triclot indique dans cette citation[220] à quel point *Spacewar* fonctionne comme un jeu matriciel, comme un support d'expériences prototypique.

Spacewar est un jeu de confrontation et de simulation qui se prête à des compétitions dans lesquelles la dextérité des participant·e·s est jaugée.

C'est aussi un jeu qui exploite les possibilités comme les contraintes de la machine sur laquelle il est programmé pour créer, à l'écran, un univers science-fictionnel de poche.

Enfin, c'est un jeu qui prend forme dans une forme de marge privilégiée de la vie de campus états-unien, sur le temps libre d'étudiants d'établissements prestigieux comme le MIT. Autour des tout premiers jeux universitaires et en particulier de *Spacewar* se trouve un imaginaire scientifique et technologique, à la fois très masculin, élitiste et en partie militariste, qui infuse les logiques de création de *Spacewar* et des premiers jeux vidéos développés dans les universités états-uniennes.

Avec l'arcade : vers une proposition de définition du jeu vidéo

Depuis l'université, le jeu vidéo se dirige au début des années 1970 vers les arcades, dans lesquelles il rejoint les flippers et autres machines automatiques de divertissement. C'est aussi dans les arcades que le jeu vidéo rencontre le grand public et un important succès commercial. Enfin, parallèlement à cette explosion de

219 Triclot, Mathieu, 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, Collection Zones, Paris, p. 110.
220 Et il précise et développe ce propos tout au long de son passionnant chapitre sur l'écosystème *hacker*.

l'arcade, le jeu vidéo investit peu à peu les espaces domestiques par l'intermédiaire de consoles et d'ordinateurs personnels. De la seconde moitié des années 1970 à aujourd'hui, les systèmes de jeux se succèdent et se multiplient, tandis que les pratiques vidéoludiques et les lieux de pratique n'ont de cesse de se diversifier. Aujourd'hui, alors que le jeu vidéo est devenu une des principales industries culturelles, et qu'il est possible de jouer à l'intérieur comme à l'extérieur, sur smartphone ou avec un casque de réalité virtuelle, en solitaire comme en ligne, à des jeux qui sont, dans leur forme et dans leur contenu très différents d'un duel de vaisseaux spatiaux, il peut sembler difficile de poursuivre ce tracé d'une ligne de continuité entre ces jeux et *Spacewar*.

Néanmoins, à l'instar de ce jeu, les jeux vidéo contemporains sont :

1. des supports d'expériences partagées,
2. dont les pratiques (de création comme de jeu) sont socialement et spatialement situées et
3. qui mobilisent une interface informatique pour engendrer, grâce aux actions des joueur·se·s, des mondes praticables.

Chassez les définitions par critères, et elles reviennent au galop. En quoi consistent ces trois composantes définitionnelles grâce auxquelles je relie *Spacewar* aux jeux les plus récents ?

Le jeu vidéo comme support d'expériences partagées

D'abord, envisager les jeux vidéo comme des supports d'expériences partagées, revient à considérer deux choses.

Premièrement, les jeux vidéo, comme bien des jeux avant eux, sont fréquemment joués à plusieurs et donc que les joueur·se·s ont leur mot à dire sur le déroulement d'une partie.

Deuxièmement, les jeux vidéo, y compris quand ils sont pratiqués en solitaire, peuvent être un loisir partagé. À l'époque de *Spacewar*, cette dimension de partage

intervenait à la fois dans le processus de création et d'amélioration collective du programme du jeu et dans les compétitions animées qui étaient organisées par les étudiant·e·s.

Aujourd'hui, cette logique de partage est très présente dans les dynamiques communautaires qui sont entretenues autour d'un grand nombre de jeux. La constitution de communautés de joueur·se·s peut être facilitée par les équipes de création des jeux pour encourager l'engagement des joueur·se·s et faire vivre ces jeux. Ces communautés peuvent également être mues par l'intérêt, la fascination ou encore la détestation à l'égard d'un jeu et se manifester sous de très nombreuses formes : partage d'informations et de réflexions sur des réseaux sociaux ; constitution de bases de données encyclopédiques (wikis) dédiées à un jeu ou à une série de jeux et destinées aussi bien à des débutant·e·s qu'à des joueur·se·s voulant découvrir ou proposer des approches interprétatives ; création par les fans de documents audiovisuels, graphiques, textuels ; organisation d'événements en jeu comme hors-jeu…

Plus encore qu'à l'époque de la création de *Spacewar*, le jeu vidéo est un média collectif, aussi bien pour créer des jeux que pour les pratiquer, aussi bien pendant la partie qu'en dehors de celle-ci.

Des pratiques ludiques socialement et spatialement situées

Cependant, il faut bien garder à l'esprit la deuxième composante définitionnelle : les pratiques du jeu vidéo sont spatialement et socialement situées. Ceci constitue l'un des arguments centraux de l'ouvrage *Fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien*[221] qui présentent les résultats de l'enquête Ludespace menée entre 2011 et 2014.

221 Ter Minassian, Hovig ; Berry, Vincent ; Boutet, Manuel ; Colòn de Carvajal, Isabel ; Coavoux, Samuel ; Gerber, David ; Rufat, Samuel ; Triclot, Mathieu ; Zabban, Vinciane, 2021, *Fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien*, Presses Universitaires François Rabelais, Tours.

Dans l'introduction de l'ouvrage, les auteur·rice·s indiquent : « [...] Toute pratique vidéoludique est située, socialement et spatialement, profondément imbriquée dans les conditions de la vie quotidienne et, parfois, entremêlée ou productrice d'autres pratiques sociales.[222] »

Ceci est tout à fait crucial pour éviter les généralisations hâtives. Certes, des communautés de joueur·se·s sont fédérées autour de nombreux jeux, mais toutes les personnes qui pratiquent ces jeux ne participent pas à ces communautés, ni même n'ont conscience pour certaines de l'existence de ces communautés. Du fait de leurs situations personnelles respectives et de leurs parcours différents, tou·te·s les joueur·se·s ne sont pas engagées de la même façon dans leurs manières de pratiquer le jeu vidéo. Cette diversité des pratiques est soulignée dans *Fin du game ?*, et cette insistance s'accompagne d'une mise en garde à l'attention des chercheur·se·s : se souvenir que les pratiques du jeu vidéo sont spatialement et socialement situées, c'est aussi éviter de réifier les jeux vidéos et d'ériger certaines pratiques du jeu vidéo en tant que pratiques exemplaires et typiques.

Spacewar : un exemple de jeu vidéo et de pratiques vidéoludiques situées

Le caractère socialement et spatialement situé des pratiques du jeu vidéo n'est pas cantonné aux pratiques des joueur·se·s. Au contraire, il s'étend aux pratiques de création de jeux.

Sur ce point, l'exemple prototypique de *Spacewar* est révélateur. Dans le cas de ce jeu, la communauté de joueur·se·s et la communauté de créateur·rice·s étaient en grande partie communes et superposées, puisque les étudiant·e·s qui programmaient *Spacewar* étaient aussi celles et ceux qui y jouaient, jusqu'à la diffusion du jeu hors du MIT.

Pour expliquer pourquoi *Spacewar* est *Spacewar*, c'est-à-dire une simulation de guerre spatiale, Mathieu Triclot identifie plusieurs facteurs : l'appétence des étudiant·e·s, et en particulier de Steve Russell (un des étudiants les plus actifs dans la création de *Spacewar*), pour la science-fiction ; leur intérêt personnel et

222 *Ibidem*, p.17.

professionnel pour la création de simulations informatiques avec une continuité entre la pratique de la programmation et le fait de jouer ; le contexte politique qui entoure la création du jeu. La course qui oppose les États-Unis à l'Union Soviétique pour la domination de l'espace est ainsi très présente dans ces campus technologiques qui sont alors en grande partie financés par des institutions militaires états-uniennes.[223]

Sur à ce dernier point, Triclot s'appuie sur l'ouvrage *Digital Play : The Interaction of Technology, Culture and Marketing*, dans lequel Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greg De Peuter adaptent[224] le concept de masculinité militarisée au milieu du jeu vidéo pour identifier et expliquer cette proximité des premiers jeux avec le militaire. Dans leur chapitre *Designing Militarized Masculinity*, les auteurs démontrent ainsi que « des forces se sont exercées pour créer des pratiques de conception de jeu qui étaient focalisées sur des scénarios très fortement genrés de guerre, de conquête et de combat,[225] » mais aussi que ces pratiques ont pu se développer grâce à « des négociations permanentes de l'industrie avec une base de fans constituée de jeunes hommes très engagés dans les pratiques du jeu vidéo.[226] » Le résultat est une production vidéoludique homogène : des jeux par des jeunes hommes, principalement pour des jeunes hommes, avec une grande porosité entre les bases de joueurs et les équipes de création.

Ce constat établi par les auteurs au début des années 2000 est nuancé dans leur ouvrage par l'identification de dynamiques opposées à cette masculinité militarisée, et allant dans le sens de pratiques vidéoludiques plus inclusives. Aujourd'hui, les problématiques soulevées par Kline, Dyer-Witheford et De Peuter sont plus que jamais d'actualité : d'un côté les réponses apportées aux questions centrales de la violence et de la représentation dans les jeux vidéo tendent vers un jeu vidéo plus ouvert ; de l'autre, des mouvements réactionnaires s'opposent à ces

223 Mathieu Triclot entre davantage dans le détail en page 111 de *Philosophie des jeux vidéo*.
224 La théoricienne féministe Cynthia Enloe utilise l'expression de masculinité militarisée dès 1988.
225 Kline, Stephen ; Dyer-Witheford, Nick ; De Peuter, Greg, 2003, *Digital Play : The Interaction of technology, Culture and Marketing*, McGill Queen University Press, Canada, p. 247. [*« We set out to show what forces have worked to generate interactive game design practices that are focused around strongly gender coded scenarios of war, conquest, and combat »*]
226 *Ibidem*, p. 247. [*« how this bias has been amplified by the industry's ongoing negotiations with a base of young male hardcore fans. »*]

évolutions de l'industrie pour en faire la chasse gardée d'heureux élus. J'en reviens à la précision des auteur·rice·s de *Fin du Game* au sujet de l'entremêlement potentiel des pratiques vidéoludiques avec d'autres pratiques sociales : les jeux vidéo sont un terrain politique traversé par les mêmes questions que les autres médias.

Dans le cadre de mon travail doctoral, théorique comme artistique, j'accorde une grande importance au caractère spatialement et socialement situé des pratiques vidéoludiques. Pour analyser des pratiques artistiques de détournement artistique de jeux vidéo, la compréhension de la situation du jeu détourné mais aussi de celle des artistes à l'origine du détournement sera essentielle.

L'interface et l'engendrement de mondes praticables

Enfin, la troisième et dernière composante définitionnelle que je propose est probablement la plus épineuse. En effet, à la différence des deux premières composantes qui étaient focalisées sur les expériences et les pratiques du jeu vidéo, cette troisième composante (les jeux vidéo mobilisent une interface informatique pour engendrer, grâce aux actions des joueur·se·s, des mondes praticables), a davantage trait à l'objet jeu vidéo, à sa dimension artefactuelle. Sur le plan scientifique, c'est autour de ce point que les controverses se sont accumulées, et c'est précisément pour cette raison que cette troisième et dernière composante est la plus épineuse.

Dans le champ également relativement jeune[227] des *game studies*, tenter de répondre à la question « qu'est-ce qu'un jeu vidéo ? » s'apparente à un numéro de funambule. Apporter une réponse revient à se situer par rapport aux débats houleux qui ont participé à la structuration du champ et donc, par la même occasion et parfois malgré soi, à formuler ou du moins suggérer des préconisations sur les objets d'études et les méthodologies de recherche des *game studies*.[228] Parmi les

227 Les premiers travaux académiques sur le jeu vidéo datent des années 1980, avec la thèse de Mary Ann Buckles en 1985, mais aussi avec des travaux de recherche en psychologie. Les *game studies* telles qu'on les connaît aujourd'hui prennent plutôt forme à la fin des années 1990 et au début des années 2000.

228 Dans une certaine mesure, l'appellation *game studies* elle-même est controversée. Si l'objet d'étude de ce champ est le jeu vidéo, ne devrait-il pas être nommé *video game studies* ou *digital game studies* ? Est-ce que le champ des *game studies* tient compte des jeux qui ne sont pas des

publications récentes qui témoignent des tensions qui traversent le champ tout en continuant de le structurer, l'article *« Game Studies : How to play – Ten play-tips for the aspiring game studies scholar*[229] *»* est plutôt révélateur. La première astuce donnée aux jeunes chercheur·se·s en *game studies* par l'auteur, Espen Aarseth, célèbre chercheur en *game studies* et directeur de l'importante revue *Game Studies*, est assez dramatique : « ne mentionnez pas 'la guerre.'[230] »

Ludologie et narratologie : une controverse structurante

Pour les personnes peu familières des *game studies*, cette mention d'une guerre peut interloquer. En réalité, il ne s'agit pas d'un conflit armé mais d'une des premières controverses majeures de l'histoire des *game studies* : l'opposition entre ludologie et narratologie, c'est-à-dire entre deux conceptions de la recherche sur les jeux vidéo. La première était fondée sur l'interactivité du jeu vidéo et sur ses systèmes formels de règles. La seconde, comme son nom l'indique, abordaient les jeux vidéo par le prisme de la narration et donc avec des outils et des méthodologies issus de la narratologie. Cette « guerre » a duré pendant plusieurs années et a participé à structurer les premiers temps d'un champ de recherche en voie d'institutionnalisation.

Comme Vinciane Zabban le synthétise très élégamment, ces débats sur les méthodes de production scientifique des recherches sur le jeu vidéo peuvent maintenant et rétrospectivement être compris « comme à l'interface d'une volonté d'autonomisation du champ de recherche.[231] »

En particulier, un des buts des partisan·e·s de l'approche ludologique était de libérer l'étude des jeux vidéo des études cinématographiques et littéraires, de critiquer l'application de méthodologies potentiellement datées ou inadaptées au jeu vidéo et de mettre en avant l'interactivité comme spécificité du médium vidéoludique. Cette

jeux vidéo : les jeux de société, les jeux de rôle, les jeux analogiques ?

229 Aarseth, Espen, 2019, « Game Studies : How to play – Ten play-tips for the aspiring game-studies scholar », *Game Studies*, Volume 19, n°2, http://gamestudies.org/1902/articles/howtoplay (consulté le 07/10/2021)

230 *Ibidem*. [« *Dont mention 'the war" »*]

231 Zabban, Vinciane, 2012, « Retour sur les *Game Studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. » *Réseaux*, 2012/3, La Découverte, pp. 137-176, p. 147.

stratégie devait donc aboutir, en définitive, à la constitution d'une toute nouvelle discipline, avec des méthodes qui lui seraient propres et qui seraient à la fois adaptées et actuelles vis-à-vis du jeune médium vidéoludique.[232]

Ce débat s'est finalement résolu par une sorte de réconciliation des différentes approches. La ludologie n'est pas devenue une nouvelle discipline scientifique, mais est restée une façon d'étudier les jeux vidéo, une perspective et une méthodologie particulières adoptées pour analyser les jeux en tant qu'artefacts. De même, les outils de la narratologie ont continué d'être mobilisés par certain·e·s chercheur·se·s pour étudier la dimension narrative du jeu vidéo.

Par la suite, d'autres méthodes empruntées à d'autres disciplines ont été appliquées au jeu vidéo et d'autres confrontations binaires entre approches ont pu, à leur tour, travailler le champ. Doit-on faire des études du *game* ou des études du *play* ? Autrement dit, doit-on se concentrer sur les jeux ou sur les pratiques des joueurs et des joueuses ? Doit-on considérer la dimension persuasive des jeux ou leur dimension expressive ? Ces controverses structurantes reviennent, selon Marc Ouellette et Steven Conway, suivant un rythme cyclique.[233] De même, des oppositions anciennes, qui travaillaient les études du jeu et du jouer avant le jeu vidéo tendent également à revenir fréquemment dans les recherches sur le jeu vidéo : entre le frivole et le sérieux, entre le jeu et le travail, entre les jeux et les joueur·se·s.

Au-delà de ces tensions fréquentes, les *game studies* sont aujourd'hui un domaine de recherche qui s'épanouit dans l'interdisciplinarité, avec des ancrages et des méthodes multiples. Cette diversité n'est pas sans problème sur le plan

232 Aarseth conteste en partie cette approche de la ludologie en tant que stratégie institutionnelle. Selon lui, les ludologues n'ont jamais eu la prétention de former une nouvelle discipline, mais voulaient développer une critique des applications au jeu vidéo de méthodes issues d'autres disciplines. L'autre élément de nuance apportée par Aarseth réside dans le fait que beaucoup de ludologues, lui compris, employaient des outils de la narratologie dans leur approche ludologique et donc que la confrontation binaire ludologie contre narratologie a certainement été amplifiée. Néanmoins, la radicalité, voire parfois la virulence, de certaines propositions des ludologues (dont par exemple le « the computer game is simply not a narrative medium » de Jesper Juul, proposition formulée en 1999 dans sa dissertation de Master et dont il est par la suite revenu) ont pu contribuer à des dynamiques d'antagonisation.

233 Ouellette, Marc & Conway, Steven, 2020, « The Game Studies Crises : What Are the Rules of Play ? » *Eludamos*, Volume 11, n°1, https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol11no1-9 (consulté le 07/10/2021)

méthodologique et épistémologique, puisque certaines approches continuent de sembler difficilement conciliables, ce qui peut contribuer à l'actualisation cyclique de certaines controverses. Mais cette diversité permet aussi aux chercheur·se·s de s'adapter à un média dans une évolution rapide et perpétuelle, et d'entretenir une conversation scientifique riche au sujet de celui-ci et de ses publics.

Comment définir les dispositifs vidéoludiques ?

Dans un tel contexte académique, ma proposition d'une composante définitionnelle du jeu vidéo en tant qu'artefact mobilisant une interface informatique pour engendrer, grâce aux actions des joueur·se·s, des mondes praticables est une synthèse des approches théoriques importantes dans mon travail de recherche. Cette proposition repose sur deux dynamiques : insister à la fois sur l'interface vidéoludique et sur la nécessité d'actions par un·e joueur·se ; insister sur le processus d'engendrement de mondes praticables.

Le premier aspect de ma proposition découle d'une part des travaux scientifiques, de Henriot à Gekker,[234] qui mettent les joueur·se·s au centre du jouer et pour lesquels il n'y a pas de jeu sans joueur·se·s, et, d'autre part, de travaux plutôt focalisés sur la dimension matérielle des artefacts vidéoludiques. En effet, le jeu vidéo a très tôt été qualifié de média électronique et ergodique par Espen Aarseth pour rendre compte d'une forme de spécificité du médium vidéoludique.

Dans son ouvrage *Cybertext*[235], le chercheur définit un média ergodique comme un média nécessitant un effort non-trivial de la part de son utilisateur·rice pour prendre forme. Considérer le jeu vidéo comme ergodique signifie qu'un jeu vidéo « [...] contient, matériellement, son propre mode d'emploi et qui intègre certains pré-requis permettant de distinguer automatiquement ce qui fait le succès où

234 Dans Gekker, Alex, 2021, « Against Game Studies », *Media and communication,* Vol .9, n°1, pp. 73-83, DOI : https://doi.org/10.17645/mac.v9i1.3315 URL : https://www.cogitatiopress.com/mediaandcommunication/article/view/3315 (consulté le 08/10/2021), l'auteur développe des arguments similaires à ceux de Ouelette et Conway et invite les chercheur·se·s en *game studies* à se concentrer sur les expériences des joueur·se·s plutôt que seulement sur les jeux, avec tous les outils méthodologiques et disciplinaires à leur disposition.

235 Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press. Baltimore, Maryland.

l'échec de son utilisat·eur·rice.[236] » L'ergodicité est un concept distinct de l'interactivité ou de la praticabilité[237] du fait de son rapport à la règle, au succès et à l'échec. Dans l'ensemble des des médias praticables, le jeu appartient à un sous-ensemble, celui des médias ergodiques. De fait, un jeu vidéo est une œuvre ergodique, qui est donc interactive et praticable, mais qui se distingue des œuvres interactives et praticables, mais non-ergodiques, en sanctionnant réussites et échecs grâce à un ensemble de règles intrinsèques (son programme).

L'ergodicité du jeu vidéo : un élément définitionnel

L'ergodicité est donc le concept qui permet d'adapter les définitions du jeu et du jouer qui ont été formulées avant le développement du jeu vidéo à ce nouveau média. En effet, la définition de l'ergodicité par Aarseth tient compte de l'importance de la règle et de l'incertitude de l'issue dans les définitions du jouer. Dans les médias ergodiques, cette incertitude trouve justement une résolution par l'exécution du programme qui tient compte des informations fournies par l'utilisateur·rice, de ses *inputs*, et évalue systématiquement la légalité des actions de l'utilisateur·rice.

Intervient alors l'autre élément que je trouve particulièrement séduisant et convaincant dans la définition par Aarseth du jeu vidéo comme ergodique : sans action du·de la joueur·se, le jeu reste inerte, et seules des actions ludiques permettent au jeu de se déployer et de prendre forme. L'ergodicité d'un jeu vidéo est la caractéristique grâce à laquelle la part de virtuel dont parle Maude Bonenfant, cette portion du jeu qui reste en puissance en l'attente d'une action du·de la joueur·se, peut être actualisée. De même, je tends à associer le concept d'effort non-trivial présenté par Aarseth à l'attitude ludique de Henriot et de Suits. Pour activer un média ergodique et l'actualiser, il faut le manipuler d'une certaine manière, c'est-à-dire d'une façon qui peut être interprétée par le système. Cet effort non-trivial est, à mon

236 Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press. Baltimore, Maryland, p. 179 *[« The ergodic work of art is one that in a material sense includes the rules for its own use, a work that has certain requirements built in that automatically distinguishes between successful and unsuccessful users. »]*

237 En références aux œuvres et aux médias praticables théorisés notamment par Samuel Bianchini et Erik Verhagen dans Bianchini, Samuel, Verhagen, Erik (dir.), 2016, *Practicable : From Participation to Interaction in Contemporary Art,* MIT Press, Leonardo, Cambridge, Massachusetts.

sens, un effort triple de compréhension, d'interprétation et d'appropriation. Pour pouvoir jouer à un jouer, il faut souvent comprendre comment jouer et apprendre à jouer.

L'ergodicité est un concept très adapté et opérationnel parce qu'il rend compte à la fois de la dimension matérielle du jeu vidéo, qui contient ses propres règles, et de l'impossibilité d'un jouer sans joueur·se. En tant que média ergodique électronique, tout jeu vidéo requiert du·de la joueur·se qu'il·elle se situe par rapport à lui, mais à la différence d'un jeu de société ou de rôles analogique, le système informatique du jeu vidéo peut, dynamiquement et sans passer par une étape d'interprétation des règles par les joueur·se·s, se repositionner par rapport au·à la joueur·se. Ainsi, l'ergodicité du jeu vidéo est susceptible de faire fluctuer la distance qui sépare un jeu de son·sa joueur·se et d'amener ce·tte dernier·ère à reconfigurer son espace d'appropriation, aussi bien en l'agrandissant qu'en le comprimant.[238]

L'ergodique et le praticable

Le second aspect de ma proposition, centré sur l'opération d'engendrement de mondes praticables, relève également d'une tentative de synthèse théorique. Encore une fois, cet effort de synthèse est double.

Parler de création de mondes praticables est, pour moi, un moyen d'intégrer les travaux qui mobilisent et questionnent les notions de monde habitable et de diégèse pour décrire les univers vidéoludiques. Cette notion est, selon moi, pertinente pour l'étude du jeu vidéo parce sa définition suppose, dans l'approche de Souriau déjà commentée,[239] que la diégèse n'est pas seulement créée par l'œuvre mais aussi par le·la joueur·se au cours de interprétation de l'œuvre. Or, ceci correspond également à la définition des œuvres praticables comme présentant une certaine « capacité à

238 Cette possibilité de restreindre son propre espace d'appropriation a notamment été étudiée par Rémi Cayatte à partir du cas d'un vidéaste ayant décidé de contraindre sa façon de jouer à *Minecraft* dans le but d'aller toujours dans la même direction jusqu'à atteindre un hypothétique bout du monde généré procéduralement par le programme du jeu. Voir Cayatte, Rémi, 2018c, « Le "non-jeu" : une pratique à interroger, » Communication dans le cadre du colloque *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Liège Game Lab (Université de Liège, Belgique), Oct 2018, Liège, Belgique. ⟨hal-01886183⟩ url : https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01886183 (consulté le 08/10/2021)

239 Voir la partie *I)1)C)d)* de cette thèse.

s'adapter à l'implication de ses spectateur·rice·s et à produire une activité susceptible de transformer aussi bien l'œuvre que son public.[240] »

De même, dans une telle acception du terme de diégèse, j'identifie un parallèle digne d'intérêt avec l'espace d'appropriation théorisé par Maude Bonenfant. Je ne superpose pas pour autant ces deux concepts de diégèse et d'espace d'appropriation, loin de là. Plutôt, ce qui m'importe avec cette notion de diégèse et avec les parallèles que je trace avec les œuvres praticables et l'espace d'appropriation, ce sont les critiques que l'application au jeu vidéo du concept de diégèse a pu faire émerger. En particulier, chez des chercheur·se·s spécialistes de l'étude des interfaces sonores et des écritures sonores vidéoludiques, l'emprunt de ce concept aux études cinématographiques a pu être abondamment décrié.

Pour certain·e·s chercheur·se·s et notamment pour Kristine Jørgensen, le terme de diégèse ne peut pas s'appliquer de façon transparente au jeu vidéo, du fait de sa proximité avec le concept de narration. Selon cette chercheuse,[241] l'application du terme de diégèse au jeu vidéo serait réductrice parce qu'elle suggérerait que les jeux vidéo sont des mondes d'histoires *(storyworld) alors* qu'ils sont, toujours selon elle, des mondes de jeu *(gameworld)*. Comme cela a pu être le cas dans le champ des études cinématographiques, c'est par l'intermédiaire des espaces sonores que la notion de diégèse est interrogée dans les *game studies*. Parler d'engendrement de mondes praticables plutôt que d'engendrement de diégèses est donc un moyen pour moi de tenir compte de ces tensions entre diégèse, *storyworld* et *gameworld* et de proposer une approche définitionnelle qui n'est pas fragilisée par ces tensions parce qu'elle met la pratique du·de la joueur·se au centre du monde engendré.

240 Bianchini, Samuel et Verhagen, Erik, 2016, *op. cit.*, p. 1. [« *We describe them as "practicable" because their distinguishing feature is their capacity to accomodate the concrete involvement of their viewers and to generate an activity that may transform the works themselves as well as their audience.* »]

241 Cet argument est développé par la chercheuse dans Jørgensen, Kristine, 2011, « Time for New Terminology ? Diegetic and Non-Diegetic Sound in Computer Games Revisited », in Mark Grimshaw (dir.), *Game Sound Technology and Player Interaction : Concepts and Developments*, Hershey, IGI Global, pp. 78-97. Je vais cependant détailler dans le troisième chapitre de cette thèse (Partie III)1)A)b))que l'argumentation développée par Jørgensen est contestable parce qu'elle repose sur une définition très réductrice de la diégèse.

Enfin, lorsque je choisis de parler de mondes praticables, plutôt que tout simplement de mondes, mon but est aussi d'envisager les mondes créés par les joueur·se·s au cours de leur pratique, mais qui déborde peut-être l'espace-temps de la partie. Parler de mondes praticables, plutôt que seulement de diégèses, c'est aussi tenir compte de la diversité des espaces d'appropriation, mais aussi des innombrables lieux et moments protéiformes dans lesquelles le jeu vidéo est pratiqué, de près ou de loin. Dans l'expression « monde praticable, » j'inclus, certes, la notion de diégèse, et j'envisage les jeux vidéo comme des systèmes de signes actualisables qui peuvent donner forme à des diégèses, mais je ne superpose pas le concept de diégèse à celui d'espace d'appropriation. Parler de mondes praticables est, pour moi, un moyen de signifier que, dans mon travail, les autres espaces-temps que celui de la partie m'importent. Pour ne citer que quelques exemples d'espaces-temps du jeu vidéo que je cherche à englober en utilisant cette expression de mondes praticables :

- les espaces-temps partagés du jeu secondaire[242] et du jeu par procuration (sur lesquels je reviendrai dans le troisième chapitre de cette thèse), comme par exemple sur Twitch, lorsque l'on observe des streameur·se·s jouer à un jeu vidéo, avec la possibilité d'interagir avec ces personnes ou les autres spectateur·rice·s ;

- les espaces-temps de l'enquête ou de la documentation, tels que les wikis, les forums, les subreddits, dans lesquels le processus d'interprétation continue et dans lesquels l'espace d'appropriation continue de se comprimer ou de s'étendre alors que la machine de jeu est éteinte. En somme, lorsqu'un jeu nous travaille, avant même le début de la partie et bien après celle-ci ;

- les espaces-temps de la création, lorsque des joueurs·se·s prolongent leurs pratiques de jeu ou rompent avec celles-ci pour créer, à leur tour, de nouveaux mondes, praticables ou non, à partir d'œuvres vidéoludiques.

242 Le jeu secondaire et le jeu par procuration sont notamment étudiés par la chercheuse Julie Delbouille, voir Delbouille, Julie, 2018, « Jouer à travers l'autre : jeu "secondaire", jeu par procuration et médiation du plaisir ludique », communication donnée dans le cadre de la journée d'étude *Appropriation, pratiques et usages : en/jeux*, Université du Québec à Montréal, 18 mai 2018.

Dans le cas de ce troisième et dernier exemple, je pense plus explicitement aux pratiques artistiques de détournement de jeu vidéo. Dans le cadre de la création de *game art*, des artistes s'emparent d'un jeu pour en faire le support d'une nouvelle création, avec ou sans jeu, avec ou sans déférence à l'égard du jeu premier, dans des logiques de continuité comme de rupture... L'œuvre seconde qui prend forme par ce détournement, considéré comme une modalité particulière d'appropriation, est à mon sens un nouveau monde, praticable ou non, qu'il s'agit d'étudier en tenant compte de ce qu'il partage avec le jeu original, mais aussi dans ce qu'il a de nouveau, dans sa nouvelle façon de situer par rapport à l'œuvre première.

Finalement, parler de mondes praticables me permet aussi de refermer la boucle de ma définition pour revenir aux expériences partagées. Dans les trois exemples que j'ai cités, qui relèvent de ce que Gordon Calleja appelle la phase *macro* de l'engagement vidéoludique, une des motivations des joueurs·se·s peut aussi résider dans le fait de se connecter à d'autres personnes autour d'un même monde praticable, de rejoindre une communauté de personnes partageant un centre d'intérêt, de partager son travail et de le soumettre à l'appréciation de ses pair·e·s.

Synthèse : une démarche malgré tout concentrée sur des pratiques vidéoludiques singulières

Ainsi, dans mon travail, j'étudie les jeux vidéo en tant que supports d'expériences partagées, dont les pratiques (de création comme de jeu) sont socialement et spatialement situées, et qui mobilisent une interface informatique pour engendrer, grâce aux actions des joueur·se·s, des mondes praticables.

Pour conclure cette partie en tâchant d'être aussi explicite et transparent vis-à-vis de ma démarche que possible, il me semble important de préciser que, malgré cette définition dans laquelle les expériences et les pratiques des joueur·se·s sont très présentes, mon travail de recherche consiste principalement en des analyses de jeux vidéo et en un travail de création de jeux et d'œuvres de *game art*.

Si je ne me confronte pas directement aux joueur·se·s par un travail d'enquête, l'importance de la prise en compte des expériences des joueur·se·s éclaire mes études de cas comme ma pratique artistique.

Dans les analyses qui vont rythmer la fin de ce chapitre puis le troisième chapitre de cette thèse, mais aussi dans le travail de création du jeu vidéo sonore *Le Démiurge*, je ne considérerai pas les jeux vidéo comme des systèmes de signes délivrant une signification unique, ni ne considérerai les jeux vidéo comme des objets ayant toujours le même effet sur chaque personne qui le manipulerait. Au contraire, les travaux ethnographiques et sociologiques des chercheur·se·s qui me précèdent ou qui me sont contemporain·e·s sont autant de mises en garde pour éviter toute forme de déterminisme et de généralisation hâtive qui associerait à chaque message émis par un jeu vidéo une unique réponse monolithique. Dans les pages qui vont suivre, je vais essentiellement étudier les manières dont des jeux tentent d'entrer en communication avec leurs joueur·se·s, en me concentrant sur la dimension vocale de cette situation de communication, ainsi qu'étudier des réponses particulières par des joueurs·se·s tout aussi particulier·ère·s : des artistes-joueur·se·s.

Ce sur quoi porte mon travail, en définitive, ce sont les façons dont les jeux sonnent, et en particulier les façons dont les jeux parlent. Quant aux réponses des joueurs·se·s, j'ai conscience de n'en retenir que quelques-unes, très spécifiques. Néanmoins dans la continuité des recommandations des auteur·rice·s de *Fin du Game ?*,[243] ma préoccupation dans l'étude de ces pratiques vidéoludiques artistiques sera non seulement d'interroger ce que ces artistes-joueur·se·s font avec les jeux vidéo mais aussi de questionner le contexte dans lequel les artistes agissent.

243 Ter Minassian, Hovig ; Berry, Vincent ; Boutet, Manuel ; Colòn de Carvajal, Isabel ; Coavoux, Samuel ; Gerber, David ; Rufat, Samuel ; Triclot, Mathieu ; Zabban, Vinciane, 2021, *op. cit.*.

I.2.B) Des arcades à nos jours : le développement des écritures sonores vidéoludiques

Dans la perspective d'étudier la dimension vocale du jeu vidéo, une rapide histoire des interfaces vidéoludiques s'impose. Je vais entreprendre un parcours croisé, à la fois historique, technique et esthétique, des années 1970 à aujourd'hui, pour expliquer comment les dispositifs vocaux à la disposition des créateur·rice·s mais aussi des joueurs·se·s ont évolué. Des arcades jusqu'à des jeux-phénomènes récents, comme *Among Us*[244], qui encouragent une communication vocale entre joueurs·se·s grâce à des microphones et des logiciels de voix sur IP, je vais répondre aux questions qui ont ouvert cette partie : depuis quand et par quels moyens les jeux vidéo parlent-ils ?

I.2.B.a) Les sons de l'arcade : vertige et effervescence

Les premiers jeux vidéo, développés dans les laboratoires et les campus universitaires, ne peuvent pas tout à fait être qualifiés de silencieux. Certes, les premières machines de jeux utilisaient rarement des haut-parleurs pour diffuser du son.[245] Cependant, les interfaces mécaniques et électroniques, grâce auxquelles les joueur·se·s effectuaient des actions, pouvaient, elles, être très sonores. Sur le plan matériel, les machines sur lesquelles les jeux étaient programmés et joués disposaient en effet d'une certaine identité sonore : le claquements des outils de saisie de texte et de perforations de cartes, l'alternance entre cliquetis et sons de papier lors de la lecture de cartes perforées ou encore le vrombissement des unités de calcul. Autant de sons qui accompagnaient les parties, et rappelaient dans les espaces des joueur·se·s la présence de la machine.

244 InnerSloth, 2018, Among Us (PC).

245 À titre d'exemple, le PDP-1 était, par défaut, dépourvu d'interface sonore. Ceci n'a pas empêché cette machine d'être également hackée pour produire de la musique. Dans le contexte de la création d'un programme de composition musicale assistée par ordinateur, Peter Samson a raccordé un système de haut-parleurs à un circuit d'interrupteurs du PDP-1 pour étendre l'interface de cette machine et lui permettre de diffuser du son.

Il y a une vraie matérialité sonore, charnelle et sensible, dans la pratique du jeu vidéo et plus largement, des appareils électroniques et informatiques. Je trouve un exemple d'exploration artistique de cette matérialité sonore dans la vidéo *Soft Nails ~ ♥[ASMR] Kleincomputer Robotron KC87 ♥*[246] de l'artiste allemande Nadja Buttendorf.

Dans cette œuvre réalisée en 2018, l'artiste manipule un ordinateur créé en Allemagne de l'Est dans les années 1980. Tout en appuyant, frottant et caressant les nombreux boutons de cet outil avec des prothèses d'ongles flexibles, elle s'exprime en respectant les codes des vidéos ASMR (prise de son en hyper-proximité, voix chuchotée, articulation et élocution délicates) pour présenter l'histoire et le fonctionnement de cet appareil. Cette narration vocale et les sons produits par le passage de ses ongles de plastiques sur le KC87 constituent un paysage sonore sensuel, composé de murmures, de cliquetis d'interrupteurs en plastique et de sons métalliques de ressorts.

Dans le travail de Nadja Buttendorf, cette confrontation de plusieurs ensembles de pratiques culturelles, *a priori* très genrées (l'enthousiasme technophile pour le *hardware* d'une part, l'ASMR et le *nail art* d'autre part) est au service d'une critique de l'invisibilisation des femmes dans les domaines technologiques. Cet exemple est, pour moi, particulièrement pertinent, parce qu'il donne à entendre la part de politique dans les relations que nous construisons et entretenons avec nos outils. Il y aurait, à mon sens, beaucoup à dire sur les tendances actuelles à une certaine discrétion voire à une certaine inaudibilité des interfaces, ou au contraire à la conception méticuleuse de l'identité sonore des objets qui nous entourent (grâce à des choix de matériaux, de formes, de mécanismes, de technologies de refroidissement…), mais ce n'est pas le propos de ma thèse.[247]

246 Buttendorf, Nadja, *Soft Nails ~ ♥[ASMR] Kleincomputer Robotron KC87 ♥*, 2018, Vidéo HD, Sonore, 13 minutes et 14 secondes, chaîne Youtube de l'artiste url : https://www.youtube.com/watch?v=VD6-EUuUzN4 (consulté le 14/10/2021).

247 Ces questions que j'ouvre ici rejoignent celles de l'écologie sonore, du design sonore et de la pollution sonore. Dans les pratiques du design, les propriété sonores des objets conçus (y compris des objets dont la fonction première n'est pas de produire du son) font l'objet d'une attention croissante.

Écriture sonore, design sonore et sons d'interface

Ces préoccupations quant aux manières sonores d'exister des objets étaient loin d'être centrales dans les années 1960. Il est cependant important de conserver à l'esprit cette matérialité sonore des machines de jeu, parce qu'elle permet une première catégorisation. En tenant compte de ces jeux sans son, mais dont la pratique n'était pas silencieuse pour autant, j'identifie deux types de sons : les sons du jeu, qui sont émis par le programme et diffusés au·à la joueur·se ; les sons de l'interface, qui sont produits par le fonctionnement de la machine et par sa manipulation par le·la joueur·se. Ces deux types de sons sont susceptibles d'être entendus au cours de la pratique du jeu vidéo, mais il est important de les distinguer parce que les natures de leurs sources respectives diffèrent.

Les sons du jeu ont été conçus par l'équipe de création du jeu et parviennent aux joueur·se·s grâce à des dispositifs tympaniques[248] (haut-parleurs, systèmes haptiques de vibration) qui fonctionnent, quasiment littéralement, comme une membrane de transduction depuis le monde numérique du jeu vers le monde analogique des joueur·se·s. Ces sons composent l'écriture sonore du jeu. Ils résultent de l'exécution du programme informatique du jeu pour permettre à celui-ci de se manifester dans l'espace sonore du·de la joueur·se. Sans exécution du programme ni intervention du·de la joueur·se, ces sons restent en puissance, à l'état de fichiers prêts à être lus ou de textures sonores parées à être synthétisées.

Les sons de l'interface, eux, sont le produit de la pratique ludique, du fonctionnement de la machine de jeu et de la configuration matérielle de celle-ci. Ces sons font également partie de l'espace sonore du·de la joueur·se mais, à la différence de l'écriture sonore, ils ne procèdent pas d'une logique de transduction, et n'ont généralement pas conçus par les créateur·rice·s d'un jeu. Ils dépendent du style de la personne qui joue, de sa manière physique d'interagir avec la machine, mais aussi de l'adaptation par la·le joueur·se de son interface de jeu à ses préférences. La plupart des jeux peuvent à présent être joués sur plusieurs machines (ordinateur personnel, console, smartphone…) et pour chacun de ces engins, les périphériques de jeu

248 Pour faire à nouveau référence aux travaux de Jonathan Sterne.

potentiels sont multiples : écrans tactiles, manettes, tandem clavier/souris, contrôleurs alternatifs… Ainsi, pour une même écriture sonore, il est possible d'imaginer une infinité de sons d'interface, dépendant aussi bien des joueur·se·s que des machines de jeu.[249]

Fonder la distinction entre les sons de l'écriture sonore et sons d'interface sur les sources de ces sons ne rend pas pour autant ces catégories totalement hermétiques. Imaginons un instant un haut-parleur dysfonctionnel, qui ajouterait un bourdonnement électrique agressif aux sons de l'écriture sonore d'un jeu. Dans un tel cas, un même périphérique du dispositif de jeu (le haut-parleur) produit un son qui est une perturbation de l'écriture sonore par un son d'interface.

Imaginons maintenant un autre exemple. Lorsque dans les menus de réglages d'un jeu, un·e joueur·se atténue le niveau sonore de la musique de ce jeu pour la rendre inaudible, il devient difficile de qualifier l'ensemble de son qui est entendu. Comme dans l'exemple du haut-parleur dysfonctionnel, ce que le·la joueur·se entend est à la fois issu de l'écriture sonore du jeu est le résultat d'une dynamique d'adaptation de son interface de jeu en accord avec ses goûts.

Dans ces deux exemples, la frontière entre les sons créés pour constituée l'écriture sonore et les sons d'interface est brouillée. J'ai employé le terme de fusion dans le cas du premier exemple et on pourrait parler de logique soustractive dans le cas du second exemple. Malgré cette porosité apparente entre les deux catégories, je retrouve les deux logiques principales sur lesquelles je les ai bâties.

Dans le premier exemple, la transduction du son depuis un signal électrique vers une vibration mécanique est perturbée par le grésillement du haut-parleur.

249 Ceci rejoint, à mon sens, la question cruciale des modes d'habiter qui est posée dans *Fin du Game ?*. Quels sont les modes sonores d'occupation des espaces de vie par le jeu vidéo. Qui joue fort ou, au contraire, silencieusement ? Pourquoi ? Quand ? Où ? Joue-t-on aussi fort seul qu'à plusieurs ? Quels sons cessons-nous de produire en jouant dans le métro ou au travail ? Dans le chapitre 6 de *Fin du Game,* ces questions sont approchées au détour de l'analyse d'une situation de jeu. Un des joueurs observés par les chercheur·se·s, moins expérimenté que ses camarades de jeu, est très vocal sur le déroulement de sa partie, tandis que le joueur le plus expérimenté du groupe est très contenu, parle peu, et a des gestes aussi maîtrisés dans l'espace de jeu, le salon, que dans l'espace fictionnel du jeu.

Dans le second exemple, il y a bien un processus d'adaptation, mais celui-ci dépasse le matériel et s'appuie sur le logiciel.

Une autre dynamique par laquelle cette distinction entre écriture sonore et sons d'interface peut être nuancée réside dans la dépendance forte de l'écriture sonore vis-à-vis de la machine de jeu. De la même manière que le PDP-1 ne disposait pas de haut-parleurs, toutes les machines de jeu ne sont pas dotées des mêmes capacités de calcul, ni des mêmes composants électroniques dédiés à la production de sons, ni des mêmes manières de mettre en forme les informations. L'écriture sonore est donc conditionné par l'interface, dans le sens où le matériel d'une machine, son *hardware*, mais aussi son logiciel, par l'intermédiaire d'un système d'exploitation par exemple, imposent des contraintes techniques. Comme je vais l'expliquer au cours de cette partie, cette dépendance des écritures sonores vidéoludiques vis-à-vis des interfaces de jeu a été particulièrement importante jusqu'au développement de supports de stockage assez performants pour accueillir des fichiers sonores façonnés par les équipes de création de jeu. Avec le développement du CD tout particulièrement, l'exploitation des modules de synthèse sonore des machines a cessé d'être incontournable, et les écritures sonores vidéoludiques se sont peu à peu détachées des couleurs et textures sonores emblématiques du matériel de certaines consoles.

Synthèse : des circulations de sons en cours de partie

Pour résumer, on peut entendre deux types de son en jouant à des jeux vidéo. Le premier est principalement produit par le jeu et résulte du travail des concepteur·rice·s sonores et de l'exécution du programme du jeu, le second est produit par la machine en fonctionnement et par les manipulations du·de la joueur·se. Il y a une certaine porosité entre ces deux types de son, puisqu'en cours de partie, une action du·de la joueur·se sur son contrôleur va produire un son d'interface qui va généralement s'accompagner d'un élément de design sonore confirmant au·la joueur·se que son action a bien été prise en compte et qu'elle a eu un effet sur la situation ludique.

Le paysage sonore de l'arcade

Un des lieux de pratique ludique dans lequel les frontières entre écriture sonore et sons d'interface tendent le plus à s'estomper n'est autre que la salle d'arcade. Du fait du nombre de machines présentes, mais aussi du fait des esthétiques sonores des jeux à la disposition des joueur·se·s, le son est une composante très importante de l'expérience sensorielle de ce lieu dans lequel le jeu vidéo a rencontré le grand public. Cependant, avant l'arrivée de bornes de jeu vidéo, ces salles de jeu, ainsi que les cafés, les centres commerciaux et les foires étaient occupées par des machines électro-mécaniques, dont les flippers sont de fameux représentants. À bien des égards, ces appareils automatiques de divertissement et leurs façons de remplir les espaces sonores des lieux de jeu ont servi de modèles aux esthétiques sonores des jeux vidéo d'arcade.

Ceci est démontré par la chercheuse Karen Collins, dans son article *Game Sound in the Mechanical Arcades : An Audio Archaeology*[250], publié en 2016 dans la revue *Game Studies*. Dans ce texte, la chercheuse se concentre sur des machines automatiques de divertissement des années 1890 à 1940, que des personnes pouvaient utiliser dès lors qu'elles y introduisaient une pièce de monnaie.[251] Les paragraphes introductifs décrivent la méthodologie de la chercheuse et les difficultés que celle-ci a pu rencontrer pour entendre les sons produits par ces machines, pour trouver des traces de ces sons sous la forme de récits ou pour les déduire grâce à des documents techniques et à des schémas synoptiques des machines.

Ces paragraphes sont très riches, parce qu'ils mettent en évidence la difficile conservation du son, à la fois du fait de son évanescence, mais aussi du fait de l'attention moindre qu'il a pu recevoir, en comparaison à des supports écrits ou iconographiques. Pour comprendre la conception sonore de ces ancêtres des bornes d'arcade vidéoludiques, le manque de sources historiques a pu poser problème. Karen Collins explique notamment que « les documents publicitaires précisent parfois quels

250 Collins, Karen, 2016, « Game Sound in the Mechanical Arcades : An Audio Archaeology », in *Game Studies*, Volume 16, n°1, url : http://gamestudies.org/1601/articles/collins (consulté le 14/10/2021)

251 D'où les expressions anglophones de *coin operated ou coin-op machines* et de *penny arcades*.

sons étaient utilisés par les jeux, mais pas comment ils étaient utilisés par les jeux, ni comment ils sonnaient.[252] »

La généalogie tracée par la chercheuse place ces machines *coin-op* dans la continuité de pratiques de foires dans lesquelles il était fréquent qu'un·e bonimenteur·se attire les flâneur·se·s, à grands renforts de cris, de musique ou d'effets sonores. Il s'agissait alors d'attirer l'attention du public, par un vacarme qui surmonterait celui de la foire. Pour passer de ces pratiques de foire au machines électromécaniques de divertissement, il a fallu automatiser ces manières vocales et sonores d'attirer l'attention des client·e·s. Collins répertorie à cette fin trois catégories de sons fréquemment utilisées pour reproduire et émuler le vacarme des bonimenteur·se·s : la musique mécanique ou enregistrée ; les effets sonores électro-mécaniques ; les vocalités enregistrées.

La musique était souvent diffusée à l'extérieur d'une arcade pour mener les client·e·s potentiel·le·s à l'intérieur. En complément, des machines étaient équipées de cylindres rotatifs en métal ou de phonographes dont la lecture était déclenchée par l'introduction d'une pièce.[253] Dans le cas de ces machines, la musique opérait souvent comme une forme de récompense et de gratification.

Les effets sonores, principalement produits par des percussions, des cloches ou des circuits électro-mécaniques à base de bobines, servaient une fonction similaire de récompense du·de la joueur·se. Dans le cas de certains jeux, la production d'un son aussi fort que possible était l'objectif ludique principal. Karen Collins cite l'exemple des machines *Tiger Tail Puller* créées par Exhibit en 1928, dans lesquelles le·la joueur·se devait tirer sur une partie de la machine pour faire rugir un tigre électro-mécanique. À partir de cet exemple, Collins précise que les récompenses offertes aux joueur·se·s par ces effets sonores ne reposaient pas seulement sur la satisfaction

252 Collins, Karen, 2016, *op. cit.* [*« Advertising for the games occasionally tells us* what *sounds were used, but usually not* how *they used sounds, or what they actually sounded like. »* L'autrice souligne avec l'italique]

253 Dans l'article, Karen Collins explique en détail comment la musique était utilisée par des entreprises de conception de machines à sous pour contourner des réglementations interdisant les jeux d'argent. Afin de camoufler l'enjeu véritable de la machine (le pari), la lecture d'une musique était présentée comme l'unique motif de l'introduction de pièces.

provoquée par une relation de cause à effet entre une action et un son tonitruant. Ces récompenses sonores comportaient également un aspect spatial et social importants. Gagner au jeu de la queue du tigre, c'est provoquer un rugissement qui signifie à tou·te·s les autres joueur·se·s alentours l'étendue de son succès. Dans le même sens, la multiplication de sons de collision d'une boule avec les cloches et les plaques de bois ou de métal[254] disposées sur le plateau d'un *flipper* était un signe de réussite aussi bien pour la·le joueur·se que pour ses spectateur·rice·s. Collins explique également que dans des documents publicitaires ou des brevets, l'utilisation d'effets sonores étaient fréquemment présentée comme un argument commercial et justifiée par une recherche de réalisme et d'immersion. Utiliser des effets sonores convaincants, et aussi proches que possible du son imité (coup de feu, rugissement de tigre) était alors un moyen de capter et retenir l'attention du·de la joueur·se et l'encourager à prolonger sa partie.

Enfin, les enregistrements de voix étaient, à l'instar de la musique, diffusés grâce à des phonographes. Ces dispositifs étaient très fréquemment intégrés à des cabinets contenant un automate de diseur·se de bonne aventure, si bien qu'en complément du rôle de bonimenteur·se, les enregistrements vocaux étaient aussi employés pour émuler des pratiques de divination courantes dans les foires. Les vocalités enregistrées étaient aussi un argument commercial déployé par certains distributeurs de cigares, de cigarettes ou de boissons, présentés comme moins impersonnels puisque capables de remercier un client et d'émettre un commentaire positif sur leur choix de produit. L'utilisation de la vocalité était, encore une fois, motivée par le besoin d'attirer vers la machine, mais aussi par la volonté de créer une certaine proximité affective.

Comme l'explique Karen Collins, les sociétés à l'origine de ces machines et de ces expérimentations sonores sont les mêmes sociétés qui ont investi dans les premières bornes d'arcade et ainsi fait entrer le jeu vidéo dans les salles de jeux. De fait, les stratégies sonores déployées par les concepteur·rice·s de machines électro-

254 Je remarque ici que dans le cas des *flippers*, l'écriture sonore repose sur une superposition du design sonore et des sons d'interface.

mécaniques ont été très tôt adaptées aux jeux d'arcade. La chercheuse insiste sur le caractère très concurrentiel du marché de l'arcade. Les aspects visuel comme sonore d'une borne étaient cruciaux pour qu'un nouveau jeu se démarque de sa concurrence et puisse exister sur le marché. Le son était alors utilisé pour mettre en avant la nouveauté d'un jeu vis-à-vis de ses rivaux.

Articulation de l'écriture sonore au *game design*

Aussi, par la surabondance et par le niveau sonore élevé, les écritures sonores des jeux d'arcade étaient en adéquation avec un des motifs ludiques centraux de ces jeux : le vertige. Au centre de celui-ci : « l'impossibilité de gagner.[255] » Une fois la·le joueur·se attiré·e devant la borne et en situation de jeu, les écritures sonores des jeux d'arcade accompagnaient l'accroissement perpétuel de la difficulté du jeu, jusqu'à la submersion du·de la joueur·se. Une musique qui s'accélère, un signal d'alarme qui retentit pour signifier une situation critique, puis une rupture abrupte. Défait·e par le jeu, la·le joueur·se se retrouve à nouveau face à un écran des scores ou à un écran d'accueil qui ne demande qu'une chose, l'insertion d'une nouvelle pièce.

Plus encore que les jeux électro-mécaniques qui les précédaient, les jeux vidéo d'arcade permettent d'adapter les sons diffusés aux joueur·se·s au déroulement de leur partie. L'ergodicité est ici mise au service de l'entretien d'une boucle de rétroaction entre le jeu et le·la joueur·se : les *feedbacks* visuels sont accompagnés de *feedbacks* sonores qui sont autant d'avertissements et de récompenses pour le·la joueur·se. Cette boucle est entretenue jusqu'au dépassement du·de la joueur·se par le jeu, qui est souvent synonyme d'une submersion sensorielle. Pour expliquer l'affinité des jeux vidéo d'arcade avec le vertige et la perte, Mathieu Triclot écrit :

> *« L'ordinateur comme technologie du contrôle comporte, dans son rapport à la vitesse, la possibilité d'une perte de contrôle. Tout se passe comme si l'arcade avait su exploiter cette composante du médium que les pionniers connaissaient déjà, la transformer en un puissant générateur de vertige après un détour du côté de la fête foraine.[256] »*

255 Mathieu Triclot, 2011, *op. cit.*, p. 150.
256 *Ibidem*, pp. 155-156.

Il faut retenir de ce passage par les salles bruyantes et longtemps enfumées de l'arcade trois stratégies sonores mises en évidence par Karen Collins et Mathieu Triclot : l'attraction, la récompense et l'entraînement. Je vais associer chacune de ces trois stratégies à trois nouvelles figures vocales.

La figure vocale de l'Irruption : interrompre le flux

L'attraction, grâce à laquelle les joueur·se·s sont amené·e·s au jeu, était opérée dans les foires par des bonimenteur·se·s, puis, dans les arcades mécaniques, par des enregistrements de voix. Les vacarmes provoqués par ces vocalités avaient pour vocation de faire dévier les flâneur·se·s de leur chemin et de les amener à l'intérieur de l'arcade, puis auprès d'une borne particulière au détriment de ses concurrentes. Cette stratégie d'attraction fonctionne sur le mode de l'irruption : il faut réussir à émerger d'un flot de sons et d'images pour atteindre la·le joueur·se et le·la faire réagir.

L'Irruption est une nouvelle figure vocale que je repère dans le contexte de l'arcade pour qualifier les moyens par lesquels des vocalités étaient utilisées pour motiver le choix d'une machine plutôt qu'une autre. Mais au-delà de l'arcade, j'envisage aussi cette nouvelle figure de l'Irruption comme un outil permettant de penser la manière dont des vocalités peuvent apporter des ruptures dans les expériences de jeu. Un exemple marquant pourrait être le cri inattendu d'un personnage dans un jeu horrifique, qui serait le pendant sonore d'un *jumpscare*.[257]

Ainsi, l'Irruption est une figure vocale de rupture, qui interrompt un rythme installé, une ambiance, une situation, pour en provoquer une nouvelle. Dans l'expérience du badaud de fête foraine, l'Irruption de la voix du bonimenteur dans son champ d'écoute peut l'attirer en direction d'un stand. Dans l'expérience du jeu vidéo, l'Irruption est une figure permettant d'envisager des apports inattendus

257 Un *jumpscare* est une rupture soudaine et brutale dans la continuité d'une scène de film ou de jeu et qui a pour but de terrifier sur le champ. Un *jumpscare* peut correspondre, par exemple, à l'apparition surprenante d'un monstre, à un son tonitruant venant briser le calme d'une scène. C'est un effet qui est contextuel dans le sens où il ne surprend que parce qu'il brise une continuité. Dans de nombreux jeux vidéo d'horreur, les *jumpscares* sont un moyen efficace de susciter rapidement la peur.

d'informations par une vocalité, et qui permet d'étudier comment des vocalités peuvent modifier tout à coup la trajectoire d'une partie.

La rupture de l'Irruption face à la continuité entretenue par la Boucle

La récompense par le son est une autre stratégie, déployée dès les arcades mécaniques, et encore très fréquemment employée dans les jeux vidéo contemporains. Karen Collins précise cependant que « les récompenses sonores ne sont qu'un type de feedback sonore parmi tous ceux qui sont transmis aux joueur·se·s en cours de partie, et le son continue aujourd'hui de jouer un rôle informatif.[258] »

La production de *feedback*, terme que je vais traduire par rétroaction, est une des fonctions principales de l'interface vidéoludique. Ce sont ces rétroactions sensoriels qui permettent au joueur·se·s de savoir que ses actions ont bien été reçues et interprétées par le jeu, et qui lui signifient l'évolution de la situation de jeu. Il peut donc être préférable de séparer les sons de récompense des autres rétroactions sonores. Les sons de récompense ne font pas que confirmer une action, ils couronnent le·la joueur·se de succès pour avoir entrepris cette action.

Dans le contexte des arcades mécaniques, la poursuite de ces rétroactions sonores positives pouvait être une fin en soi, comme l'indique Karen Collins. Dans le contexte des jeux vidéo d'arcade et, plus largement, des jeux vidéo, cette quête de récompenses sonores peut toujours motiver les actions d'un·e joueur·se, aussi parce que les écritures sonores des jeux vidéo offrent aujourd'hui à nos oreilles des textures sonores très variées dont l'écoute est susceptible de satisfaire des joueur·se·s sans pour autant être des sons de récompense.

La figure vocale de la Boucle

Mais, pour penser à des pratiques plus communes que celles de ces amateur·rice·s de design sonore, je vais me concentrer sur les *feedbacks* sonores au sens large. En faisant correspondre à une action du·de la joueur·se sur son contrôleur de jeu un nouveau stimulus sonore, ces rétroactions organisent, autour du·de la

258 Collins, Karen, 2016, *op. cit.*

joueur·se, une boucle entre l'entrée et la sortie de l'interface de jeu, c'est-à-dire une boucle de rétroaction, au sens cybernétique du terme, entre le jeu et la·le joueur·se. Pour décrire ces logiques de création de rétroaction par des vocalités, je vais utiliser par la suite une figure vocale, la Boucle. Avec cette nouvelle figure, typiquement vidéoludique, j'entends décrire comment une vocalité donner une matérialité sonore à l'ergodicité d'un jeu. La Boucle est une figure vocale qui englobe les vocalités vidéoludiques grâce auxquelles un jeu vidéo confirme à ces joueur·se·s l'échec ou la réussite des actions qu'il·elle·s entreprennent. Les jeux vidéo de rôle ou de stratégie emploie fréquemment cette figure pour qu'une unité ou un personnage indique la bonne réception d'un ordre émis par le·a joueur·se[259] ou, au contraire, l'impossibilité d'effectuer la tâche demandée.[260]

Le son au service d'une stratégie d'entraînement : la figure de la Catalyse

Enfin, la troisième stratégie que je retiens de mon rapide tour d'horizon de l'arcade est l'entraînement. Avec ce mot, je ne veux pas faire référence à un apprentissage ou à une pratique dédiée à l'acquisition de nouvelles compétences. Je veux plutôt parler d'un entraînement au sens mécanique du terme, c'est-à-dire d'un mouvement transmis par une partie d'un mécanisme vers une autre partie du même mécanisme. À la lecture de Mathieu Triclot et de Karen Collins, cet entraînement procède, dans l'expérience de l'arcade, par *feedbacks*[261] pour continuer de solliciter l'attention du·de la joueur·se, l'encourager à prolonger sa partie et l'accompagner dans la direction du vertige.

Dans cette stratégie d'entraînement, la vocalité est susceptible d'apporter une dimension affective et émotionnelle. Comme je l'ai expliqué précédemment, la vocalité, y compris artificielle, suggère la présence d'un autre être animé. Ainsi, les *feedbacks* vocaux sont susceptibles d'être chargés d'affect, et donc de charger d'affect la situation de jeu.

259 Tel que le fameux « *Oui monseigneur* » des paysans humains de *Warcraft III : Reign of Chaos* (Blizzard Entertainment, 2002).

260 Par exemple, dans *Diablo III* (Blizzard Entertainment, 2012), si une ressource vient à manquer pour utiliser une compétence, l'avatar du·de la joueur·se indique, à l'oral, la ressource manquante.

261 Est-il possible de considérer que la récompense est une stratégie d'entraînement et donc cette seconde stratégie englobe la première ?

Hors du domaine du jeu vidéo, c'est là un des motifs de la pratique du commentaire sportif. Si les commentateur·rice·s apportent aux spectateur·rice·s leurs connaissances et leur expertise et peuvent donner du sens à une situation de jeu, les commentaires peuvent également être appréciés pour leur capacité à retranscrire l'atmosphère électrique et l'intensité émotionnelle d'une rencontre.

Dans le contexte des pratiques vidéoludiques, c'est grâce à une troisième nouvelle figure, celle de la Catalyse, que je vais désigner les vocalités qui accompagnent une situation de jeu en la chargeant d'affect et d'énergie. Écouter les pratiques vidéoludiques avec la figure de la Catalyse permet de comprendre comment les enjeux d'une action peuvent être soulignés, accentués, amplifiés par une vocalité, et comment des cadres interprétatifs et des émotions peuvent être suggérés aux joueur·se·s par l'intermédiaire de courtes rétroactions vocales.

Si je vais, par la suite, me concentrer sur un jeu de stratégie et de gestion, *Darkest Dungeon*, pour mettre en application la figure de la Catalyse dans le cadre d'une analyse, j'associe aussi cette figure aux jeux de confrontation et en particulier de combat. En tête, l'invective *« Finish Him »* qui annonce la conclusion généralement aussi gore que spectaculaire d'un duel dans la franchise *Mortal Kombat*. L'entité qui prononce cette phrase est à mi-chemin entre narrateur, commentateur et arbitre. Son rôle est d'amorcer et de structurer le duel, tout en instaurant, par son intonation et son élocution, une urgence du combat et une certaine tension dramatique.

L'impératif d'une expérience fluide et continue : vers la synthèse sonore

Malgré ces continuités identifiées entre les stratégies sonores des machines de jeu électro-mécaniques et celles des jeux vidéo d'arcade, il y a également une rupture importante. Parmi les trois types de son désignés par Karen Collins, les vocalités enregistrées vont dans un premier temps se faire plus rare dans les écritures sonores des jeux vidéo d'arcade. En effet, lorsque ce secteur prend de l'ampleur dans les années 1970, il n'est pas question d'introduire de phonographe, de tourne-disque, ni de lecteur de cassettes dans chaque borne d'arcade pour lire des sons pré-enregistrés.

En effet, l'ergodicité des jeux vidéo impose une plus grande adaptabilité aux actions des joueur·se·s que les machines électromécaniques. Pour développer la montée en puissance vers une sensation de vertige du·de la joueur·se, il serait difficile d'imaginer une interruption du flux sonore due au rembobinage d'une cassette ou au déplacement du saphir d'une platine vinyle. Pour diffuser un son spécifique et contextuel, dans le sens où il est directement lié aux actions du·de la joueur·se, des outils compatibles avec le programme du jeu vidéo et avec le matériel permettant de l'exécuter étaient nécessaires.

Ce sont vers des technologies de synthèse sonore que les concepteur·rice·s de bornes d'arcade et de consoles de salon vont se tourner.

I.2.B.b) Mémoire faible : la synthèse sonore dans les écritures sonores vidéoludiques

Des années 1970 à l'adaptation des machines de jeu au Compact Disc à partir de 1979, les créateur·rice·s de jeu vidéo doivent composer avec les limites matérielles des outils de l'époque. Pour comprendre ces contraintes techniques, il faut d'abord garder à l'esprit le fait que l'audio-numérique est alors un domaine en plein développement. La numérisation de signaux sonores et la lecture de fichiers audio sont encore, dans les premiers temps de l'arcade, des opérations très coûteuses en puissance de calcul, mais aussi en capacité de stockage.

Le développement du jeu vidéo dans les espaces domestiques

Jusqu'au krach de 1983, le jeu vidéo est un secteur en pleine expansion, avec une prise d'ampleur de l'arcade d'une part, mais aussi l'apparition d'un marché de consoles qui déplacent le jeu vidéo des arcades vers les espaces domestiques. Dans les bornes d'arcade comme dans ces nouvelles machines de jeu, les problématiques liées aux traitements sonores sont sensiblement les mêmes. Pour créer l'écriture sonore d'un jeu, ses concepteur·rice·s ne peuvent pas compter sur des sons pré-enregistrés et doivent donc programmer les sons qu'il·elle·s souhaitent faire entendre aux joueur·se·s. Afin de générer ces sons à la volée, en cours de partie et en fonction des actions du·de la joueur·se, les créateur·rice·s de jeu sollicitent le micro-processeur de

la machine ou une *sound chip*[262] intégrée à la carte mère de la borne d'arcade ou de la console. Ces composants particuliers contiennent des générateurs de son programmables *(programmable sound generator* ou PSGs), des modules de synthèse par modulation de fréquence (FM) ou encore des modules de synthèse par table d'ondes qui vont définir les modes de productions sonores d'une machine et ainsi participer à définir son esthétique sonore.

Au sujet du domaine de l'arcade, Karen Collins explique qu'il était fréquent que ces outils de synthèse sonore varient considérablement d'une borne à l'autre,[263] avec des circuits intégrés parfois conçus spécialement pour une borne. Dans la continuité des discours commerciaux des arcades mécaniques, ces capacités sonores étaient alors présentées comme des arguments de vente, en tant qu'éléments de nouveauté et de démarcation esthétique par rapport à la concurrence.

Une période de transition de l'arcade aux consoles

Berzerk,[264] mis sur le marché par Stern Electronics en 1980, est un exemple remarquable de jeu vidéo d'arcade intégrant une *soundchip* spéciale pour réaliser des opérations de synthèse sonore. Chose encore rare en 1980 du fait de coûts de production importants, ce circuit intégré conçu spécifiquement pour *Berzerk* permettait de synthétiser de la parole grâce à un procédé de synthèse vocale par formants, le codage prédictif linéaire. *Berzerk* est un jeu de tir en vue du dessus, dans lequel la·le joueur·se doit traverser des écrans de plus en plus remplis de robots hostiles. Pour passer plus aisément d'un écran à l'écran suivant, le·la joueur·se peut éliminer les robots qui se dressent sur son chemin en leur tirant dessus. Cependant, la contrainte temporelle et l'accélération perpétuelle de l'arcade se manifeste dans *Berzerk* sous la forme d'une entité, Evil Otto, qui se lance à la poursuite de l'avatar du·de la joueur·se si il·elle est trop lent·e. En cours de partie, les différentes paroles entendues sont prononcées par les robots pour haranguer le joueur ou l'avertir de l'état de la partie. Ces robots parlants possèdent un vocabulaire restreint, d'une

262 Un circuit intégré dédié à la création de sons.
263 Collins, Karen, 2008, *Game Sound : An introduction to the history, theory and practice of video game and music design*, The MIT Press, Cambridge Massachusetts, p. 9.
264 Stern Electronics, 1980, *Berzerk*, (Arcade)

trentaine de mots, qui leur permet de ponctuer l'action par des mots uniques ou de combiner ces mots pour formuler des phrases.

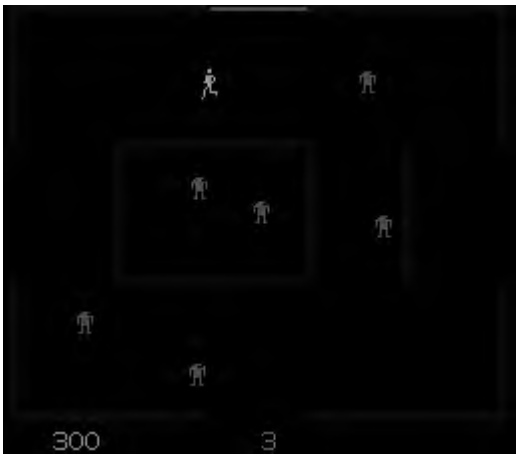


Illustration 6: Capture d'écran du jeu Berzerk (1980)

Par exemple, la phrase *« Chicken, fight like a robot, »* avec laquelle les robots provoquent la· le joueur·se lorsqu'il·elle quitte un écran sans avoir éliminé tous les robots, est composée de cinq mots qui peuvent être recombinés avec d'autres mots du vocabulaire pour former de nouvelles phrases, telles que « *Destroy the chicken. »* Avec ces vocalités robotiques, la figure de la Catalyse est, dans ce jeu aussi, très présente pour stimuler le·la joueur·se, l'encourager à agir mais aussi le·la pousser à l'erreur par la provocation. Ce vocabulaire restreint n'est pas seulement dédié à la partie, puisqu'il est aussi employé pour attirer les joueur·se·s vers le jeu. Dans la continuité des vocalités enregistrées des machines électro-mécaniques, les bornes de *Berzerk* en attente d'un·e joueur·se pouvaient attirer à elles le public par l'intermédiaire d'une phrase humoristique jouant sur la sonorité et l'élocution très métallique et déliée des robots : *« Coin detected in pocket ! »*

Des contraintes qui limitent l'usage de technologie de synthèse vocale

En 1980, cette utilisation de technologies de synthèse vocale par codage linéaire prédictif est mis en avant comme un argument commercial pour que *Berzerk* s'illustre et se démarque de sa concurrence. Il faut dire que la majorité des jeux d'arcade de l'époque comme des jeux développés sur console n'utilisent pas ces technologies et se limitent à l'emploi de PSGs pour produire de la musique et des effets sonores. De fait, une très grande partie de la production vidéoludique de cette période est très sonore, mais principalement muette, tant les coûts de production de vocalités sont élevés.

Sur le marché des consoles de salon, le module externe *Intellivoice*, dédié à l'*Intellivision* de Mattel, mis sur le marché en 1982, suit une logique similaire à celle de *Berzerk*. L'*Intellivoice* est un appareil qui se branche à l'*Intellivision* pour doter la console de nouvelles capacités. En particulier, l'*Intellivoice* comporte un circuit intégré de synthèse vocale conçu par General Instrument, le SP0256-012. Celui-ci est une variante du SP0256-AL2 grâce auquel il était possible de synthétiser de la parole à partir d'un ensemble de 59 allophones. En programmant des combinaisons de ces allophones, il était possible de former des phonèmes de la langue anglaise, puis des mots. Le SP0256-012 de l'*Intellivoice* n'exploite pas ce système d'allophones, mais plutôt un système propre à l'*Intellivision* avec des ensembles de mots et de phrases encodés et prêts à être synthétisés et prononcés en cours de partie.

De 1982 à 1983, cinq jeux seulement sont développés pour l'*Intellivoice*. Ce sont des jeux qui s'appuient sur ces nouvelles capacités de synthèse vocale pour proposer une interface visuelle moins chargée et transmettre au·à la joueur·se des instructions vocales par l'interface sonore, par exemple pour désamorcer une bombe sous les ordres d'un démineur dans *Bomb Squad*.[265] Dans l'ensemble, les innovations proposées par cette machine, bien qu'elles rencontrent l'intérêt et la reconnaissance de la critique, ne suffisent pas assurer le succès de ce module d'extension dont la production est rapidement interrompue.

L'exemple de l'*Intellivoice* est emblématique pour comprendre la place des sons vocaux dans les esthétiques sonores vidéoludiques dans les années 1970 et 1980. Coûteuses à produire, nécessitant du matériel sophistiqué tout aussi onéreux, les vocalités vidéoludiques de cette période présentent aussi des problèmes formels nés de compromis technologiques. Pour éviter que toutes les ressources des machines soient mobilisées par les modules de synthèse vocale, les sons produits étaient souvent de piètre qualité. En réduisant la fréquence d'échantillonnage des signaux audio-numériques générés, le débit de données était réduit, mais les sons synthétisés avaient des sonorités très métalliques, des textures assez agressives et un précision plutôt faible ne permettant pas toujours de comprendre les mots prononcés.

265 Mattel Electronics, 1982, *Bomb Squad*. (Intellivision)

Une généralisation des intégrations d'outils de synthèse aux consoles

Au fil des années 1980, de nouvelles *sound chips* toujours plus puissantes sont développées, telles que les PSGs Ricoh 2a03 et 2a07 qui équipent respectivement les version NTSC et PAL de la *NES* de Nintendo. À la fin des années 1980 et au début des années 1990, les systèmes de synthèse sonore intégrés aux consoles évoluent depuis des technologies de modulation par impulsion et codage (PCM) vers des outils de synthèse FM. La *Mega Drive* de Sega, mise sur le marché dès 1988 au Japon, mobilisent deux puces pour synthétiser des sons : le circuit intégré de synthèse FM YM2612FM de Yamaha et le PSG SN76489A de Texas Instruments. Ces deux composants, articulés au processeur principale de la *Mega Drive,* un Motorola 68000 CPU, et à un processeur secondaire, un Zilog Z80, contribuent à la richesse sonore de la console de SEGA par rapport aux consoles précédentes. Malgré la puissance de calcul de cette console, les sons vocaux restent difficiles à manipuler et laborieux à produire et à intégrer aux supports de jeu.

Lors la sortie de la *Super Nintendo* en 1991, le son est un des terrains d'affrontement commercial entre SEGA et Nintendo puisque ce dernier constructeur a opté pour de la synthèse par table d'ondes plutôt que de la synthèse FM. La *Super Nintendo* se distingue de sa concurrente principale par ce système de synthèse dont le fonctionnement est très différent de celui de la *Mega Drive*. La *Super Nintendo* embarque en effet une unité de traitement sonore dédiée, l'*Audio Processing Unit* (APU), qui contient trois composants électroniques spécialement créés par Sony pour la console de Nintendo : le SPC700, le S-DSP et un convertisseur numérique-analogique 16 bits. Ces trois outils permettent de traiter des signaux audio-numériques avec beaucoup d'efficacité, en comprimant les données sans pour autant détériorer la qualité des sons diffusés.

Selon Karen Collins, c'est pendant cette période, qui opposait ces deux principales consoles 16-bits, que la dimension sonore de l'expérience vidéoludique devient un enjeu esthétique à part entière plutôt qu'une sorte de cinquième roue du carrosse de la création vidéoludique.[266] Les outils intégrés aux cartes-mères des

266 Collins, Karen, 2008, *op. cit.*, pp. 59-61.

consoles et mis à la disposition des créateur·rice·s de jeu vidéo deviennent beaucoup plus accessibles, et les écritures sonores vidéoludiques se diversifient considérablement.

Le texte encore privilégié à la vocalité

Néanmoins, pour développer des jeux à forte vocation narrative, tels que des jeux de rôle, le texte est encore préféré aux vocalités pour véhiculer l'intrigue de ces jeux et leurs dialogues. Par manque de mémoire et d'espace de stockage disponible, les protagonistes de jeux vidéo restent principalement mutiques, et les vocalités vidéoludiques les plus fréquemment entendues relèvent, de la figure de la Catalyse et de la Boucle.

D'une part, les paroles sont limitées à des interventions ponctuelles pour scander et accompagner l'action. C'est à ce titre pendant les années 1990 que les écritures sonores et vocales des jeux de combat sont développées, notamment avec les franchises *Street Fighter* et *Mortal Kombat*, dont les vocalités tonitruantes d'annonceurs ont encore aujourd'hui un rôle important de maître de cérémonie.

D'autre part, les sons vocaux non-verbaux sont principalement utilisés pour produire des *feedbacks* sonores : pour confirmer qu'un coup a bien été porté ou subi, pour accompagner ou souligner une action initiée par la·le joueur·se sur son contrôleur, et pour donner à cette action une manifestation sonore dans le monde du jeu.

Les limites imposées par de faibles capacités de stockage

Tout au long de cette période de 1970 à 1990, les capacités de stockage des machines de jeu ne permettent pas d'accueillir des sons vocaux en grande quantité. De même, si la qualité des outils de synthèse sonore intégrés aux machines est croissante, les outils plus spécifiques de synthèse vocale ne sont pas aussi répandus. De fait, au cours de ces deux décennies, les personnages des jeux vidéo ne sont pas tout à fait silencieux, puisqu'ils crient, gémissent et s'exclament, mais ils restent très peu bavards, quand ils ne sont pas mutiques. Du fait de contraintes techniques, mais

aussi dans la continuité de procédés d'écriture littéraires et cinématographiques, les personnages incarnés par les joueur·se·s de jeu vidéo sont souvent dépassés par des personnages secondaires plus hauts en couleurs, mais aussi plus loquaces.

La figure vocale de l'Économe

Ceci m'amène à identifier une nouvelle figure, celle de l'Économe, qui permet de décrire ces avatars-marionnettes[267] dans lesquels nous pouvons parfois nous glisser, en tant que joueur·se·s, avec d'autant plus de facilité qu'ils ne s'expriment pas. Cette figure résonne avec des personnages archétypaux de la littérature ou du cinéma qui sont relativement peu définis et peu moteurs dans les histoires dont ils sont sensés être le cœur. Ce traitement du personnage permet de faciliter le processus d'identification du·de la lecteur·rice ou du·de la spectateur·rice ou d'émuler la position de celui·celle ci, c'est-à-dire une position de témoin plus ou moins actif de la narration.

Un des exemples les plus célèbres d'emploi de la figure de l'Économe n'est autre que la franchise *The Legend of Zelda*, dans lequel le personnage de Link incarné par les joueur·se·s communique peu, et est plus rarement encore doublé par un·e comédien·ne. L'effet recherché, avec ces personnages qui restent cois, peut être assimilé à un appel d'air : ce vide créé par le silence des protagonistes appelle les joueur·se·s à s'exprimer par l'action.

Des stratégies de représentation visuelles de la vocalité

L'économie des jeux vidéo dans l'utilisation de sons vocaux est contrainte, mais elle n'empêche pas certain·e·s créateur·rice·s de redoubler d'inventivité pour compenser par l'image et par le texte cette absence de vocalité. Ainsi, pendant les scènes de dialogues, les personnages peuvent apparaître sous la forme de miniatures dans les boîtes de dialogues, pour mettre en valeur certaines expressions faciales et donc certaines émotions. De même, certaines animations permettent aux créateur·rice·s de signifier la surprise et de suggérer une exclamation. Enfin, par la forme même du texte, l'élocution d'un personnage peut être suggérée. Au-delà de

267 Georges, Fanny, 2012, « Avatars et identité, » *Hermès*, n°62, pp. 33-40.

l'écriture des dialogues, qui peut recourir à des majuscules pour suggérer le fait de communiquer en criant, certains jeux utilisent des couleurs ou animent les parties de l'interface qui permettent d'afficher des dialogues pour signifier des façons de parler.

Ces pratiques d'écriture audiovisuelles sont citées, sous la forme d'hommages, par des jeux récents tels que *Undertale*[268] ou *Shovel Knight*.[269] Dans le premier, c'est par des choix typographiques que des personnages sont caractérisés, avec l'utilisation de deux typographies, Papyrus et Comic Sans, dans toutes les boîtes de dialogues de personnages principaux, les frères squelettes Papyrus et Sans. Dans le second, certains mots sont animés dans les boîtes de dialogue, pour indiquer la stupeur d'un personnage ou signifier les mots soulignés par ce personnage dans sa diction.



Illustration 7: Première rencontre avec le squelette Sans dans Undertale *(2015). Les paroles de Sans apparaissent en Comic Sans.*

Avec ces exemples en tête, le rapprochement entre jeu vidéo des premiers temps et cinéma muet me semble encore plus pertinent. Comme les films qui précèdent la généralisation du parlant, les jeux vidéo développés avant la démocratisation du Compact Disc n'étaient pas silencieux et les personnages de ces

268 Fox, Toby, 2015, *Undertale* (PC)
269 Yacht Club games, 2014, *Shovel Knight* (PC)

jeux n'étaient pas tout à fait mutiques. Comme dans le cinéma muet, les jeux vidéo de la synthèse sonore intégraient beaucoup de sons en creux,[270] et notamment des vocalités en creux, suggérées par l'image, animée ou non, et par le texte. C'est à ces esthétiques sonores, créatives dans leur économie, que certains jeux contemporains, comme *Undertale* ou *Shovel Knight* pour n'en citer que deux, rendent aujourd'hui hommage.

I.2.B.c) Des jeux loquaces : Les vocalités vidéoludiques et le Compact Disc

Comme je l'ai expliqué à plusieurs reprises dans les pages qui précèdent, l'intégration de vocalités aux écritures sonores vidéoludiques a longtemps été confrontée à des contraintes techniques importantes, liées aux capacités des modules de synthèse des machines, mais aussi à leurs capacités de stockage restreintes. Les disques optiques sont des supports qui vont, à bien des égards, changer la donne et transformer en profondeur la façon de créer les univers sonores vidéoludiques.

Présenté dès 1979 par Sony et Philips, le CD est le support optique le plus célèbre. Initialement conçu pour accueillir de l'audio dans le cadre du standard CD-Digital Audio. Le support connaît rapidement plusieurs déclinaisons, adaptées à différents usages. Le standard qui va être très important pour l'industrie vidéoludique est présenté en 1988 avec la publication du standard CD-ROM (pour *Read-Only Memory*) par Sony et Philips. Par rapport aux disquettes et aux cartouches qui pouvaient accueillir, au mieux, quelques méga-octets de données, le CD-ROM met à la disposition des concepteur·rice·s de jeux environ 700 Mo d'espace de stockage.

Intégration progressive des supports optiques aux machines de jeu

Dans un premier temps, le marché des consoles s'ouvre au CD-ROM par l'intermédiaire de périphériques d'extension. Dès 1988, la console *PC-Engine* de NEC est la première console pouvant être connectée à un lecteur optique optionnel. Ce périphérique est rejoint en 1991 par le *Mega CD*, créé pour la *Mega Drive* de SEGA. Par la suite, les consoles intègrent, dès leur conception, un lecteur optique. C'est le

270 En référence au travail de Michel Chion.

cas de la *PlayStation* de Sony et de la *Saturn* de SEGA, toutes deux mises sur le marché dès 1994. Avec le succès de ces consoles et, plus largement, du Compact Disc, les cartouches sont progressivement délaissées au profit de supports optiques.

Contemporainement à ces évolutions du marché des consoles, le jeu vidéo sur micro-ordinateur connaît des transformations similaires. L'augmentation considérable de la taille des supports de stockage de données permet aux créateur·rice·s de jeu de travailler avec des fichiers beaucoup plus lourds, tels que des fichiers vidéos ou des fichiers sonores. Cela se manifeste par une diversification des esthétiques sonores et visuelles vidéoludiques mais aussi par l'apparition de nouveaux genres vidéoludiques qui ne pouvaient exister avant le développement de ces technologies.

L'arcade comme terrain d'expérimentation et d'innovation

À ce titre, l'exemple le plus remarquable de nouveau genre vidéoludique associé aux supports optiques est celui des jeux FMV (*Full Motion Video*). Par rapport à d'autres genres, celui-ci présente la particularité d'être nommé à partir de l'utilisation d'une technologie plutôt que par un *gameplay*. Fréquemment (et parfois péjorativement) qualifiés de films interactifs, les jeux FMV exploitent les nouvelles possibilités offertes par les supports de stockage optiques pour proposer une expérience de jeu centrée sur des vidéos pré-enregistrées dont la lecture est déclenchée par les actions du·de la joueur·se.

Encore une fois en avance sur le marché des consoles et sur celui des micro-ordinateurs, l'arcade, en perpétuelle recherche d'innovations technologiques permettant à des jeux de se démarquer, a pu fonctionner comme une anti-chambre d'expérimentation vis-à-vis de l'utilisation de fichiers FMV. Dès le début des années 1980, des bornes d'arcade intégrant un lecteur optique de Laserdisc (un autre support optique concurrent du Compact Disc) font leur apparition. Dans le cas de jeux comme *Dragon's Lair,*[271] sorti en 1983, il est proposé aux joueur·se·s de suivre une narration linéaire, prenant la forme d'un enchaînement de vidéos, dont la continuité est

271 Advanced Microcomputer Systems, Cinematronics, 1983, *Dragon's Lair*. (Arcade)

garantie par l'exécution d'actions à certains moments clés. Le mode d'interaction avec ces jeux est relativement simple, puisqu'il s'agit d'appuyer sur le bon bouton au bon moment pour pouvoir accéder à la suite de l'histoire.



Illustration 8: Capture d'écran d'un des (nombreux) écrans de mort du protagoniste de Dragon's Lair *(1983)*

Dans le cas de certains jeux d'arcade à Laserdisc, les fichiers vidéo sont utilisés pour remplacer le décor du jeu tout en conservant des jouabilités connues. C'est le cas d'*Astron Belt,*[272] également sorti en 1983, qui combine des vidéos pré-enregistrées avec une interface plus classique de jeu de tir spatial. Dans les éléments de communication et de promotion de ces jeux d'arcade à lecteurs optiques, l'utilisation de vidéos est mise en avant comme la source d'une immersion accrue : le niveau de détail offert permettrait aux joueur·se·s de plonger plus profondément dans l'action et dans le monde du jeu. Cet argument de vente se situe dans la continuité des discours commerciaux que j'ai déjà commentés dans le contexte des arcades mécaniques. Il est aussi assez représentatif d'une course à la performance technique qui est très présente dans l'industrie, encore aujourd'hui. Aux paysages de pixels des jeux des ères 8-bits et 16-bits, ces jeux répondent en tendant vers une forme de photo-réalisme grâce à l'intégration de prises de vue, ou en faisant des appels du pied aux industries du cinéma et de l'animation. La qualité de l'interface visuelle est principalement mise en avant plutôt que celle de l'interface sonore.

Dans le cas de *Dragon's Lair*, les effets sonores, ambiances et musiques restent simples et respectent les codes esthétiques des *cartoons*. De même, l'utilisation de vocalités reste limitée, avec la présence d'un personnage vocal de

272 Sega, 1983, *Astron Belt*. (Arcade)

narrateur présentant le jeu, lorsque celui-ci attend l'arrivée d'un·e joueur·se, d'une demoiselle en détresse s'exprimant avec une voix aquiline et pincée, tandis que le protagoniste et les ennemis se manifestent par des onomatopées, des gémissements et autres gargouillis monstrueux. Dans ce sens *Dragon's Lair* est un autre exemple d'emploi de la figure de l'Économe. Au cours des années 1980, les jeux FMV connaissent un succès fulgurant mais bref dans le milieu de l'arcade. Il faut attendre les années 1990 pour que les supports optiques Laserdisc et Compact Disc deviennent suffisamment perfectionnés assister à une seconde vague de jeux d'arcade intégrant des séquences en FMV, mais aussi pour que ces technologies se généralisent dans les jeux pratiqués dans l'espace domestique.

Un rapprochement des industries vidéoludique et cinématographique

Sur console de salon et micro-ordinateur, des jeux tels que *Night Trap*,[273] *Wing Commander III*[274] ou *Phantasmagoria*[275] articulent des séquences en FMV, réalisées avec des acteurs de renom tels que Mark Hamill ou Malcolm Mc Dowell dans le cas de *Wing Commander III,* avec des séquences de *gameplays* non-linéaires de combat spatial dans le cas du jeu d'Origin Systems ou de *point and click* horrifique dans le cas de *Phantasmagoria*. Avec ce genre vidéoludique, le rapprochement entre les industries vidéoludique et cinématographique se développe sur le plan des modes de production.[276] Sur le plan esthétique, les jeux FMV présentent des adaptations d'outils cinématographiques au jeu vidéo, mais s'éloignent également du cinéma par leur recours fréquent au regard-caméra et à la vue subjective. Ces deux procédés de mise en scène sont employés avec parcimonie au cinéma du fait de la mise à distance des spectateur·rice·s qu'ils sont susceptibles d'occasionner. Dans le cas des jeux FMV, ces méthodes d'adresse directe aux joueur·se·s, par les regards et les vocalités des personnages, est, au contraire, mise au service de la narration pour impliquer les joueur·se·s.

273 Digital Pictures, SEGA, 1992, *Night Trap*.
274 Origin Systems, 1994, *Wing Commander III : Heart of the Tiger*.
275 Sierra, 1995, *Phantasmagoria*.
276 Pour plus de détails sur ces rapprochements industriels entre cinéma et jeu vidéo, voir Blanchet, Alexis, 2009, *Des Pixels à Hollywood*. Paris, Pix'n Love.

Dans le passage des années 1980 aux années 1990, les jeux FMV ouvrent la voie à des jeux plus vocaux voire plus bavards. Lors de la transition du cinéma muet vers le cinéma sonore, l'inquiétude de certain·e·s réalisateur·rice·s avait trait à un rapprochement du cinéma avec le théâtre. Avec le développement de jeux intégrant des séquences filmées, c'est plutôt le rapprochement du jeu vidéo vers le cinéma qui a pu rencontrer des résistances, du fait de la linéarité de ces séquences et de l'impression parfois tenace de n'avoir que des boutons à pousser pour progresser de façon artificielle dans une narration jouée d'avance. Par rapport à des jeux vidéo classiques, les jeux FMV proposaient des espaces d'appropriation trop restreints, laissant peu de marge à l'appropriation des joueur·se·s.

Du FMV comme part intégrante du *gameplay* aux cinématiques

Des dynamiques d'adaptation de procédés formels cinématographiques à l'ergodicité du jeu vidéo traversent le passage du jeu vidéo de la 2D à la 3D, au milieu des années 1990. Le développement de cinématiques,[277] la création de systèmes de caméras virtuelles pour donner à voir et rendre navigables des espaces en trois dimensions, sont ainsi deux exemples de dynamiques tendant à accroître le facteur de cinématographicité[278] du jeu vidéo. Les efforts créatifs tendant à rapprocher ces deux médias sur le plan esthétique sont notamment manifestes dans des jeux tels que *Alone in the Dark,*[279] *Resident Evil*[280] ou encore *Metal Gear Solid*.[281] Comme un corollaire du développement de caméras virtuelles pour le jeu vidéo, la problématique de la gestion du hors-champ est aussi transposée du cinéma vers le jeu vidéo. Avec le hors-champ, se pose aussi la question des espaces sonores qui s'étendent au-delà du cadre, et que j'ai déjà présentée au sujet de *Stranger than Fiction*.

277 Également appelées *cutscenes*, les cinématiques sont des vidéos pré-enregistrées qui sont proposés aux joueur·se·s. Pendant les cinématiques, il est courant que les interactions entre jeu et joueur·se·s soient très limitées, puisque ces vidéos ne requièrent généralement pas d'intervention des joueur·se·s sur leur contrôleur.

278 Ce terme est employé par Selim Krichane dans l'ouvrage *La Caméra Imaginaire* (Krichane, Selim, 2018, *La Caméra Imaginaire*, Georg Éditeur, Collection Emprise de vue, Chêne-Bourg) pour qualifier ces dynamiques de rapprochement entre cinéma et jeu vidéo. Dans le travail de Krichane, l'accroissement du facteur de cinématographicité est envisagé comme une trajectoire parmi d'autres par laquelle l'histoire du jeu vidéo peut être envisagée.

279 Infogrames, 1992, *Alone in the Dark*. (PC)

280 Capcom, 1996, *Resident Evil*. (PS1)

281 Konami, 1998, *Metal Gear Solid*. (PS1)

Dans chacun des trois exemples de jeux cités plus haut, une vocalité *off* est utilisée dans la cinématique d'ouverture pour impulser la narration.

Remédiation du cinéma et de la littérature par des vocalités *off*

Dans le cas de *Alone in the Dark*, cette vocalité *off* est d'autant plus remarquable qu'elle consiste en la lecture d'un texte affiché à l'écran, accompagnée d'une vignette représentant le ou la protagoniste en train de lire une missive. Avec cette triade vocalité off / texte / vignette, les personnages principaux, sont mis en situation par l'intermédiaire d'un agencement formel particulier qui fait référence à plusieurs autres médias. Tout d'abord, le texte et la lecture renvoient au genre littéraire fantastique, dans lequel l'introduction du·de la lecteur·rice dans le texte passe souvent par un témoignage ou par un style épistolaire. Cette référence formelle est tout à fait pertinente dans le contexte de ce jeu horrifique qui est, à plusieurs égards, un hommage à l'œuvre littéraire de Lovecraft. Mais cette lecture par une vocalité *off* est également une référence au film noir, plus spécialement par l'intermédiaire du personnage de détective privé que le·la joueur·se peut incarner. Le film noir étant lui-même un genre cinématographique très fortement inspiré par la littérature *hardboiled*, l'utilisation de cet agencement texte/vocalité/image en introduction de *Alone in the Dark* est un moyen de placer ce jeu dans la continuité de ces genres connus, en y faisant directement référence et en les remédiant.[282]

La figure vocale de la Lecture

À partir de cet exemple de *Alone in the Dark*, je vais identifier une nouvelle figure vocale, celle de la Lecture, par laquelle une vocalité est utilisée pour faire référence à la littérature et à des pratiques de lecture à voix haute. Dans le cas du jeu d'Infogrames, cette figure donne une incarnation à un texte visible à l'écran, ce qui permet à la fois de caractériser les personnages et de positionner le jeu dans la continuité de procédés formels et narratifs déjà codifiés.

282 Au sens de Grusin et Bolter.

D'autres jeux de cette époque mobilisent cette figure, comme *Battle Arena Toshinden*,[283] l'un des jeux de lancement de la *PlayStation* en Amérique du Nord et en Europe. Dans l'introduction de ce jeu, une vocalité *off* de narrateur masculin accompagne le défilement d'un texte exposant le contexte diégétique de ce jeu de *versus fighting*. En comparaison à l'introduction de *Alone in the Dark*, la référence à la littérature est moins prégnante et moins stratégique dans l'ouverture de *Battle Arena Toshinden*. Néanmoins, l'élocution du narrateur et la matérialité, rauque et rugueuse, de sa vocalité participe à l'instauration d'une ambiance qui va préparer le·la joueur·se à entrer dans le jeu. Dans cet exemple qui est aussi évocateur de la figure de Démiurge, la figure de la Lecture fonctionne en partie par redondance, puisqu'elle redouble les informations transmises par le texte. Mais en donnant vie à ce texte, cette vocalité de narrateur, dramatique et habitée, lui confère une dimension émotionnelle supplémentaire et apporte, par là même occasion, un surplus de signification au·à la joueur·se.

Des supports de stockage optiques externes aux stockages internes

Par la suite, d'autres supports optiques tels que le DVD ou le Blu-Ray succèdent au Laser Disc et au Compact Disc. Les capacités de stockage de plus en plus importantes de ces supports accompagnent la montée en puissance des machines de jeu, ainsi que l'augmentation de l'espace de stockage requis pour installer et faire fonctionner une partie des productions vidéoludiques. Avec ces différents supports optiques puis avec l'installation de jeux vidéo directement sur les périphériques de stockage interne des machines, le principe de fonctionnement des interfaces sonores vidéoludiques reste le même : des fichiers sonores sont stockés et leur lecture est déclenchée par le moteur du jeu en accord avec le programme du jeu et avec les actions entreprises par le·a joueur·se.

283 Tamsoft, Takara et Sony Entertainment, 1995, *Battle Arena Toshinden*. (PS1)

Une certaine diversité des écritures sonores vidéoludiques

Néanmoins, cette tendance à l'accroissement des capacités de stockage et de la masse de données que représente chaque jeu est ni monolithique, ni incontournable.

D'une part, certaines équipes de création de jeu vidéo actuelles, en particulier des équipes indépendantes, ne suivent pas cette tendance, et adoptent des esthétiques et des moyens de production qui sont plus minimalistes et plus efficaces que celles des *blockbusters* de l'industrie, sans pour autant être moins complexes.

D'autre part, lors de l'apparition des supports de stockage optiques, toute l'industrie n'est pas passée immédiatement de la cartouche au Compact Disc. Notablement, la stratégie adoptée par Nintendo face au succès de la *PlayStation* a été d'aller à contre-courant. Là où la console de Sony intégrait un lecteur de CD, les jeux de la *Nintendo 64*, console mise sur le marché à partir de 1996, étaient stockés sur des cartouches au format propriétaire. Pour la marque japonaise, ce support de stockage présentait alors un intérêt majeur par rapport au CD : les temps d'accès aux données (autrement dit les temps de chargement) stockées sur ces cartouches étaient beaucoup plus courts. Cette rapidité du support cartouche était combinée à une *sound chip* particulièrement performante qui utilisant un système MIDI et des outils de programmation dédiés, comme MusyX et son langage Smal.[284] Selon la chercheuse Karen Collins, l'interface audio de la Nintendo 64 a permis d'atteindre un niveau de raffinement dans la composition de musiques dynamiques difficilement envisageable pour la *PlayStation*.

Par ailleurs, en étant principalement préoccupé par les vocalités vidéoludiques, ce que je retiens de l'esthétique sonore de la Nintendo 64, et en particulier des écritures sonores des principales licences de Nintendo à l'époque (*Mario Bros, The Legend of Zelda* et *Pokémon*), c'est que les contraintes techniques de la Nintendo 64 ont été le support d'une affirmation d'un style Nintendo, très fortement axé sur des effets sonores et des musiques dynamiques, ainsi que sur une économie de moyens

284 Dans *Game Sound*, (2008, pp. 68-73), Karen Collins parle plus longuement des capacités de la Nintendo 64. Elle tend à rapprocher le fonctionnement de cette console de celui du moteur iMuse créé par Lucas Arts pour les célèbres jeux d'aventure de ce studio.

dans le traitement des vocalités. Dans les deux jeux phares de la licence *Zelda* sur Nintendo 64, *Ocarina of Time*[285] et *Majora's Mask,*[286] les vocalités sont très rares et consistent principalement en des ponctuations sonores, prenant la forme d'onomatopées et de courtes vocalisations (cris, gémissements, soupirs, etc...) très expressives, mais dépourvues de paroles.[287] Comme je l'ai déjà esquissé, le personnage de Link, incarné par les joueur·se·s dans ces deux jeux est emblématique de la figure de l'Économe. Dans le contexte de l'esthétique sonore de la Nintendo 64, contrainte par les capacités de la machine, cette logique d'économie est d'autant plus remarquable. Y compris dans le cadre de jeux édités et développés par Nintendo pour les machines succédant à la Nintendo 64, la figure vocale de l'Économe est très fréquemment mobilisée, en combinaison avec des animations dynamiques et styles graphiques colorés et lumineux.

I.2.B.d) Les jeux tendent l'oreille : microphones intégrés et chats vocaux

Dans les sous-parties précédentes, je me suis concentré sur un tour d'horizon historique, technique et esthétique du jeu vidéo, pour identifier de nouvelles figures vocales, mais aussi pour expliquer comment l'ergodicité du jeu vidéo a pu contraindre la création sonore pour le jeu vidéo. En particulier, j'ai insisté sur le fait que, pour pouvoir interagir par l'intermédiaire de vocalités et en temps réel avec les joueur·se·s, il a fallu attendre que les machines de jeu soient dotées de capacités de stockage et de calcul garantissant une qualité sonore suffisante. En effet, si les outils de synthèse vocale permettaient une grande réactivité et un certain dynamisme, la qualité des vocalités vidéoludiques de synthèse ont longtemps limité leur utilisation à des personnages robotiques.

Plus spécifiquement, dans la sous-partie précédente, je me suis focalisé sur l'intégration de supports optiques aux machines de jeu et, plus généralement, sur l'importance de l'augmentation des espaces de stockage dans le développement de

285 Nintendo, 1998, *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* (N64)
286 Nintendo, 2000, *The Legend of Zelda : Majora's Mask* (N64)
287 Le fameux « *Hey, listen !* » prononcé par la fée Navi qui accompagne le personnage de Link est un des rares contre-exemples. C'est également un bel exemple d'usage de la figure vocale de l'Irruption pour couper un premier flux d'action ou d'attention et le réorienter.

cinématiques et d'écritures vocales plus complexes, dans lesquelles les vocalités sont utilisées comme vecteurs narratifs et non plus seulement comme outil de rétroaction ou de Catalyse. Autour des jeux FMV et de grands succès des premiers temps de la 3D, j'ai aussi expliqué comment la période de la fin des années 1980 au milieu des années 1990 est une période de rapprochement entre les industries cinématographique et vidéoludique, aussi bien à l'égard des modes de production qu'à l'égard des esthétiques vocales.

Pour conclure ce parcours historique, technique et esthétique, il me semble important de changer brièvement de perspective. Plutôt que d'écouter comment des jeux vidéo se sont mis à parler aux joueur·se·s, je vais tourner mon attention vers les jeux qui tendent l'oreille vers les joueur·se·s. Dans cette sous-partie, je vais donc me concentrer sur des jeux vidéo dont les interfaces intègrent un ou des microphones, pour détecter, enregistrer et interpréter des sons produits par les joueur·se·s.

Prérequis à l'intégration de microphones aux interfaces de jeu

À l'instar de la synthèse vocale, l'intégration d'outils de manipulation des sons produits par les joueur·se·s aux machines de jeu a été dépendante de l'accessibilité de ces technologies aux créateur·rice·s de jeu sur les plans économique et informatique.[288] De fait, si des expérimentations sur la détection et la reconnaissance de la parole traversent la seconde moitié du XXe siècle, dès les années 1950 et le dispositif AUDREY (pour Automatic Digit Recognition) développé dans les laboratoires Bell,[289] l'implémentation de ces outils dans les interfaces vidéoludiques est beaucoup plus récente.

À défaut de détecter et de reconnaître des mots prononcés par un·e joueur·se, les premiers jeux vidéo qui intègrent un microphone à leur interface fonctionnent plutôt sur des principes de détection de niveau sonore et de détection de hauteur. Autrement dit, plutôt que de chercher à analyser et comprendre ce qui est dit, ces

288 Il faut dire que les histoires respectives de la synthèse et de la reconnaissance vocales ont très longtemps été liées par un enjeu de modélisation de la voix humaine.

289 Le chercheur Roberto Pieraccini décrit plus longuement ce dispositif ainsi que l'histoire des technologies de détection et de reconnaissance de la parole dans son ouvrage *The Voice in the Machine : Building Computers that Understand Speech*, publié en 2012 aux éditions MIT Press.

premières écritures sonores vidéoludiques bidirectionnelles se contentent d'écouter si la·le joueur·se produit des sons puissants et si il·elle chante juste.

Parmi les exemples les plus anciens d'utilisation de microphones dans un contexte vidéoludique, il faut se tourner vers le catalogue de la *Famicom*[290] de Nintendo. En effet, une des spécificités du contrôleur de la *Famicom*, qui n'a pas été intégrée au contrôleur de la *NES*, est la présence d'un petit microphone encastré dans la manette. Innovation plutôt incongrue, ce microphone est relativement peu utilisé et réservé à des fonctionnalités ou alternatives ou cachées. Ainsi, dans *The Legend of Zelda*,[291] tout premier opus de la franchise, sorti en 1986, les ennemis Pols Voices, dotés de grandes oreilles, peuvent être vaincus plus rapidement en criant dans le microphone de la manette. De même, dans la version japonaise de *Kid Icarus,*[292] également sorti en 1986, les joueur·se·s peuvent obtenir des réductions dans le marché noir du jeu en émettant des sons suffisamment puissants.

Ces deux exemples sont assez révélateurs d'une utilisation marginale du microphone de la *Famicom*. Cette interface bidirectionnelle relève alors du gadget, plutôt que de faire partie intégrante de la jouabilité de ces deux jeux.[293] Il n'empêche que cet emploi d'un microphone est plutôt novateur : en plus de ses mains, une autre partie du corps du·de la joueur·se est engagée dans l'interaction avec la machine. Je vais associer une nouvelle figure vocale à cette dynamique, aujourd'hui encore plutôt rare.

Des écritures sonores bidirectionnelles : la figure de l'Entrelacs

Par la suite, je vais utiliser la figure de l'Entrelacs pour désigner les jeux qui intègrent un microphone à leur interface ainsi que les dynamiques d'extension par les joueur·se·s de leurs interfaces de jeu pour y intégrer un microphone. J'associe cette

290 La *Famicom* est la première console de salon développée par Nintendo et commercialisée au Japon. La *NES*, commercialisée en Europe et en Amérique du Nord, est déclinaison de cette console, avec une apparence et des caractéristiques techniques légèrement différentes.

291 Nintendo, 1986, *The Legend of Zelda*.

292 Nintendo, 1986, *Kid Icarus*.

293 Des utilisations similaires pourront être retrouvées, beaucoup plus tard, sur Nintendo DSi, par exemple avec le jeu *Dark Void Zero* (2010) dans lequel les joueur·se·s sont amené·e·s à souffler sur la membrane du microphone de la console portable pour dépoussiérer un objet en jeu.

figure à une idée d'entrelacement pour deux raisons.

D'abord, parce qu'elle permet de décrire des jeux qui ont pour ambition particulière d'engager les joueur·se·s dans la pratique d'un jeu d'une manière différente. Mobiliser la vocalité du·de la joueur·se, c'est étendre la boucle de rétroaction qui lie jeu et joueur·se au domaine du sonore.

Ensuite, cette figure de l'Entrelacs est, à mon sens, essentielle aujourd'hui pour étudier les pratiques vidéoludiques collectives au cours desquelles des joueur·se·s utilisent un logiciel tiers,[294] ou des périphériques externes, pour pouvoir communiquer à distance. Dans le cadre de ces pratiques de jeu, la machine est augmentée par les joueur·se·s pour que ceux·celles-ci personnalisent leur expérience de jeu. Penser ces pratiques comme une ouverture de la boucle de rétroaction entre jeu et joueur·se, pour que d'autres personnes s'y invitent, offre aussi la possibilité d'envisager des superpositions voire des entrelacements de situations et de pratiques. Dans le contexte de ces pratiques du jeu vidéo, la conception de ce médium en tant que support d'expériences partagées importe puisque, dans ces pratiques, le jouer est parfois tout à fait secondaire par rapport à l'enjeu de se retrouver entre ami·e·s ou entre proches, et d'échanger. Cette figure de l'Entrelacs m'intéressera tout particulièrement dans le troisième et dernier chapitre de cette thèse, lorsque j'analyserai des pratiques artistiques d'intervention et d'occupation d'espaces de communication vocale vidéoludiques.

Dans la mesure où les technologies de détection et de reconnaissance vocale sont, aujourd'hui, beaucoup plus accessibles que dans les années 1980, avec par exemple des SDK (*Software Development Kit* ou kits de développement de logiciels) et des API (*Application Programming Interface*) de reconnaissance vocale mis à disposition par des entreprises telles que Microsoft, Google, Apple ou IBM, de plus en plus de jeux intégrant ces technologies à leur *gameplay* sont créés. À ce titre, *Phasmophobia*[295], est un jeu d'enquête paranormale récent, dans lequel il est possible de poser des questions aux fantômes qui hantent les espaces de jeux pour identifier

294 Par exemple Discord, TeamSpeak, Mumble ou Skype.
295 Kinetic Games, 2020, *Phasmophobia*.

leurs intentions, leur emplacement, leur type, etc... Dans le cas de *Phasmophobia*, la reconnaissance vocale est mise au service d'interactions particulières avec les personnages non-joueurs. De même, dans le cadre de sessions multijoueurs, le *gameplay* de ce jeu comprend deux systèmes intradiégétiques de communication à distance pour permettre aux joueur·se·s de communiquer verbalement. Si ils·elles sont suffisamment proches dans l'espace de jeu, les joueur·se·s peuvent utiliser un système de *chat* de proximité, c'est-à-dire qu'il·elle·s peuvent échanger directement dans l'espace de jeu, avec une spatialisation de leurs vocalités respectives en accord avec la position de leurs avatars. Si les joueur·ses sont trop éloigné·e·s pour utiliser ce *chat* de proximité, il·elle·s peuvent utiliser un système de *talkie-walkie*, également diégétique. Dans ce cas, une légère distorsion est appliquée aux vocalités des joueur·ses pour leur donner une texture sonore plus électrique et sèche. Certains fantômes pouvant devenir agressifs, en cas d'utilisation de ces systèmes de communication vocale, les joueur·se·s doivent s'en servir avec parcimonie, ce qui peut introduire une certaine tension dans la situation de jeu et dans les échanges entre joueur·ses.

Pratiques vidéoludiques du chant et du karaoké

Bien loin de cet exemple de *Phasmophobia*, dans lequel le microphone fait partie intégrante du *gameplay*, les deux exemples à partir desquels j'ai défini la figure de l'Entrelacs fonctionnaient sur un principe plus simple de détection de niveaux sonores. La détection de hauteur est un autre processus utilisé pour tirer profit de la présence d'un microphone dans une interface vidéoludique. Ce procédé peut être envisagé comme un compromis entre la détection de niveau sonore et la reconnaissance de la parole dans le sens où il est plus complexe que le premier, mais plus accessible que le second. La détection de hauteur a pour principe l'identification de la fréquence fondamentale des sons produits par un·e joueur·se. De fait, c'est un procédé qui est principalement utilisé pour émuler des pratiques de chant, et plus précisément de karaoké. Dans ce cas, la détection de hauteur permet d'évaluer la justesse du chant des joueur·se·s par rapport à une hauteur de référence.

Là aussi, la *Famicom* de Nintendo fait figure d'exemple, puisque dès 1987, le jeu *Karaoke Studio*,[296] créé par TOSE et Bandai, permet aux joueur·se·s d'augmenter les capacités de leur console avec un périphérique externe intégrant un micro de meilleure qualité que celui de la manette de la *Famicom*. Une fois connectée au port cartouche de la *Famicom*, cette extension matérielle offre aux joueur·se·s la possibilité de s'exercer sur un catalogue de plusieurs chansons populaires, avec un système de score quantifiant la qualité de leur performance. À la suite de *Karaoke Studio*, de nombreux jeux vidéo musicaux vont reprendre ce principe de fonctionnement, dans lequel la pratique du karaoké rencontre les logiques de *scoring* vidéoludiques. C'est le cas par exemple de la franchise *Singstar*[297] de Sony, développée de 2004 à 2017.

De la figure du Chant à celle du Karaoké

Ces jeux mobilisent la figure vocale du Chant, mais l'utilisent pour faire référence à la pratique particulière du chant qu'est le karaoké, et en faire un nouvel impératif ludique.

Ceci donne lieu à une nouvelle figure vocale, celle du Karaoké, par laquelle j'entends désigner les jeux ou les séquences de jeu dans lesquels les modalités d'interaction entre jeu et joueur·se émulent la pratique du karaoké et de ses déclinaisons vidéoludiques. Néanmoins, il me semble important de séparer la figure du Karaoké de celle de l'Entrelacs, dans la mesure où certains jeux vont intégrer des séquences de karaoké sans pour autant disposer de microphone. Dans ce type de séquence, il est fréquent que le *gameplay* tende vers celui d'un jeu de rythme, avec une production par les personnages de sons vocaux, ou plus largement musicaux, qui est conditionnée par l'exécution de commandes par le·la joueur·se.

C'est le cas, par exemple, dans *Road 96*,[298] qui prend la forme d'un *road trip* vidéoludique dans le pays fictionnel de Petria. Dans l'une des séquences du jeu, une jeune femme propose au personnage incarné par le·la joueur·se de jouer du

296 TOSE, Bandai, 1987, *Karaoke Studio*.
297 London Studio, Sony Computer Entertainment Europe, 2004-2017 *Singstar* (série de jeux).
298 DigixArt, 2021, *Road 96*.

trombone. L'interface utilisateur·rice du jeu se transforme alors temporairement, depuis une interface de dialogue relativement classique vers une interface de jeu similaire à celle d'un jeu comme *Singstar*. Une grille apparaît, sur laquelle des rectangles de longueur variable sont disposés pour suggérer des notes de durées et de hauteurs différentes. Puis, un curseur dont la position verticale est contrôlée par la·le joueur·se se met à défiler. Le trombone produit alors des sons dont la hauteur correspond à la position du curseur : grave si le curseur est bas, aiguë si le curseur est dans la partie supérieure de la grille.

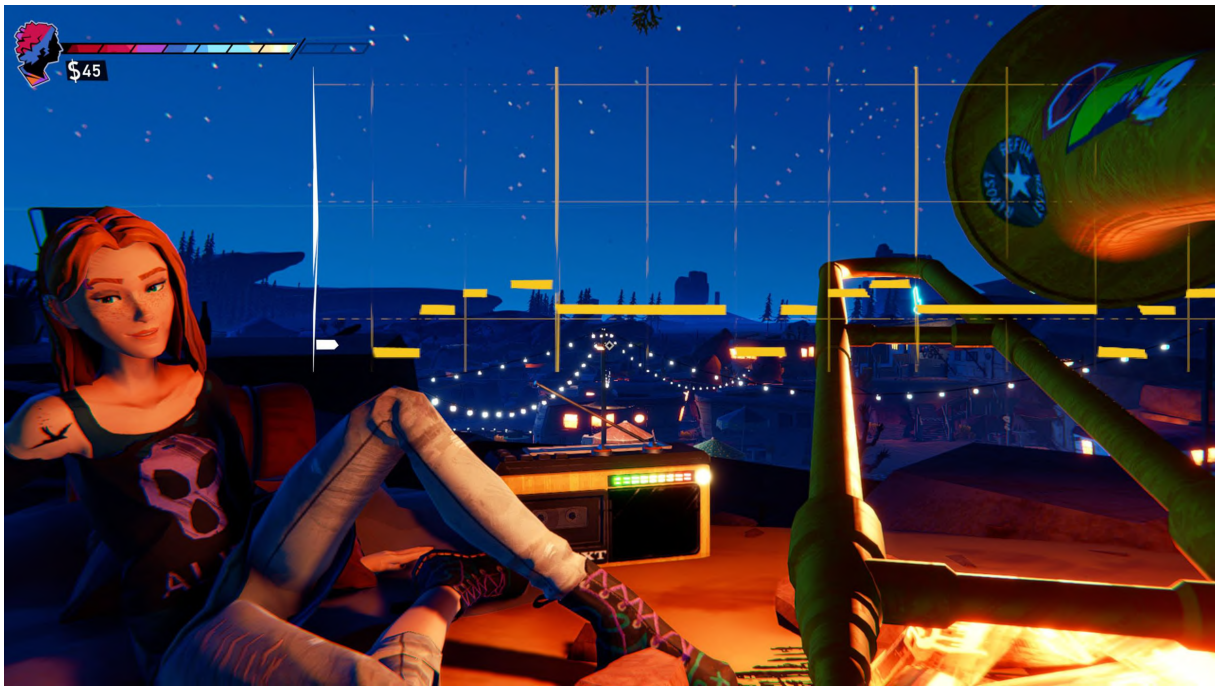


Illustration 9: Capture d'écran de la séquence du trombone dans Road 96 *(2021).*

Dans le cas de cette séquence de jeu, il n'y a pas, à proprement parler, de son vocal produit par les personnages ni par le·la joueur·se. Néanmoins, la figure du Karaoké est ici utile, parce qu'elle permet d'expliquer comment cette séquence fonctionne dans ce jeu malgré sa jouabilité en rupture avec celle des autres séquences. Dans cet exemple de *Road 96*, la modification temporaire de l'interface utilisateur·rice prend la forme d'un emprunt formel aux jeux musicaux et notamment aux jeux de karaoké, si bien que cette séquence fonctionne par la citation de ces genres vidéoludiques.

Ici, la figure vocale du Karaoké permet de comprendre comment la remédiation de jeux musicaux fait appel à l'encyclopédie des joueur·se·s pour les aider à comprendre les actions attendues par le système de jeu.

L'étude succincte de cette séquence de *Road 96*, réalisée grâce à la figure du Karaoké, est un cas particulier d'utilisation d'une figure vocale dans un contexte d'analyse, puisqu'il n'y a pas, à proprement parler de production de vocalité par le·la joueur·se en cours de partie. Mon but, avec cet exemple, était de montrer comment ce concept de figure peut mettre en évidence des circulations de formes entre différents médias et entre différents jeux. Dans cet exemple de *Road 96*, l'adoption temporaire des codes du jeu musical permet d'introduire de la variété dans la jouabilité du jeu de DigixArt, tout en facilitant le décodage de la situation de jeu par les joueur·ses en les plaçant en terrain connu.

Synthèse : étoffer l'ensemble des figures vocales

Le parcours historique, technique et esthétique que j'ai entrepris, depuis les arcades mécaniques jusqu'à aujourd'hui, arrive à son terme. Au fil de ce parcours, j'ai ajouté plusieurs nouvelles figures à celles que j'avais identifiées plus tôt : la Catalyse, la Boucle, l'Irruption, la Lecture, l'Économe, l'Entrelacs et le Karaoké.

Parmi ces sept nouvelles figures, la Catalyse est la seule que j'intègre à la catégorie des figures de médiation. En gardant à l'esprit les pratiques de commentaire sportif, je conçois cette figure comme un dispositif grâce auquel on accompagne, on souligne, on charge d'affect, grâce à une ou plusieurs vocalités. Pour autant, cette figure n'est pas dépendante d'un dispositif médiatique.

Ensuite, j'intègre le Karaoké, la Lecture et l'Irruption à la catégorie des figures de médiatisation. Dans le cas du Karaoké et de la Lecture, parce que ce sont des figures qui supposent des supports médiatiques : la machine de karaoké, avec sa piste de lecture dans le cas de la figure du Karaoké ; le texte pour la figure de la Lecture. Pour ce qui est de l'Irruption, je définis cette figure comme une figure de médiatisation par ce qu'elle repose sur un principe de rupture par la vocalité. L'Irruption repose sur la perturbation voire l'interruption par un dispositif

médiatique de l'activité entreprise par une personne, dans le but de rediriger l'attention de cette personne vers le dispositif, vers un nouvel enjeu, voire vers une nouvelle activité. Dans le cas des arcades, cette figure étaient activée par les vocalités des bonimenteurs ou par les vocalités artificielles émises par les bornes de jeu pour faire dévier les joueur·se·s potentiel·le·s de leur flânerie et les attirer vers l'activité ludique.

La catégorie des figures vocales vidéoludiques

Enfin, les trois dernières figures, l'Économe, l'Entrelacs et la Boucle sont les trois première figures d'une nouvelle catégorie, celle des figures vocales vidéoludiques. Dans cette catégorie, j'entends classer les figures vocales qui sont propres au contexte des pratiques du jeu vidéo et aux écritures sonores vidéoludiques, parce qu'elles reposent sur l'ergodicité de ce médium.

En particulier, l'Entrelacs et la Boucle font directement référence à la notion de rétroaction, ainsi qu'à la relation cybernétique entre jeu et joueur·se·s. L'Économe est une figure vidéoludique qui permet principalement de décrire un style d'écriture vocale, une manière d'exister vocalement de certains personnages de jeu vidéo. Si j'ai associé cette figure à l'esthétique sonore des jeux Nintendo, je vais par la suite continuer de proposer des exemples d'activation de cette figure mais aussi identifier une figure opposée.

Le tableau ci-dessous est une évolution du tableau de synthèse précédent, qui terminait la partie I)1) de cette thèse. Ce tableau offre une nouvelle synthèse, qui sera amenée à être complétée dans le cadre de la partie suivante.

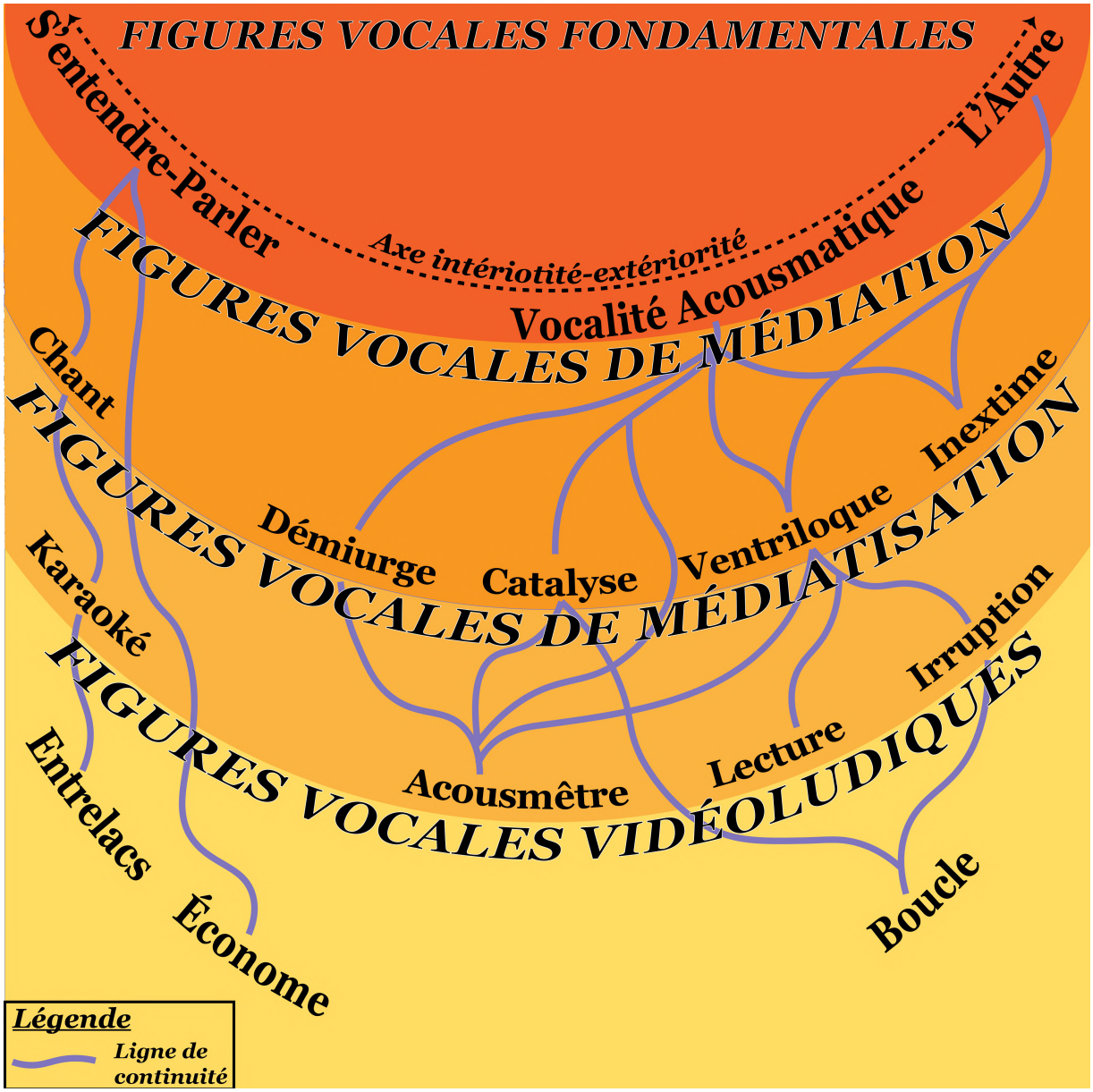


Illustration 10: Second schéma de synthèse des figures vocales.

I.3) Les figures vocales vidéoludiques entre fonctionnalité et esthétique

Mon parcours historique, technique et esthétique terminé, je vais à présent entrer plus profondément dans le domaine de l'analyse, au travers d'une série d'étude de cas. La question directrice de cette partie sera la suivante : comment les vocalités vidéoludiques fonctionnent-elles ?

Pour répondre à cette question, je vais me concentrer sur l'activation et l'actualisation de figures vocales par le jeu vidéo. Ceci constituera une première approche, que je développerai et préciserai dans le contexte du troisième chapitre de cette thèse.

D'abord, j'expliquerai comment les vocalités vidéoludiques peuvent être utilisées pour répondre à un besoin, celui de guider le·la joueur·se dans sa pratique. Je m'appuierai à cette fin sur une analyse du jeu *Control*.[299] J'identifierai alors une série de nouvelles figures vocales, et je montrerai comment l'écriture sonore de ce jeu mobilise ces figures, à la fois pour guider le·la joueur·se, mais aussi pour troubler sa pratique en introduisant du bruit dans la situation de jeu. Dans le contexte de cette étude de cas, le bruit sera envisagé non seulement comme une texture sonore particulière, caractérisée par une forme d'imprévisibilité, mais aussi en rapport au concept de signal. Face à cette notion, le bruit sera considéré comme un outil de brouillage et de perturbation des messages transmis par le jeu au·à la joueur·se.

Pour appuyer mon étude de cette dynamique d'introduction de bruit, je me focaliserai sur le concept d'écologie sonore. Je mettrai en évidence les rôles des vocalités dans la construction des espaces vidéoludiques en tant qu'espaces non seulement praticables, mais habitables. Pour développer ces arguments, je mettrai en perspective les environnements sonores de *Control* avec ceux du jeu en monde ouvert *Horizon Zero Dawn*.[300] Je comparerai notamment les stratégies d'orientation dans l'espace par les vocalités qui sont déployées par ces deux jeux. J'expliquerai alors qu'à

299 Remedy Entertainment, 2017, *Control*, 505 Games. (Xbox One et PC)
300 Guerrilla Games, 2017, *Horizon Zero Dawn*, Sony Interactive Entertainment. (PS4)

la différence de *Control*, qui est caractérisé par l'introduction de bruit dans la communication entre jeu et joueur·se, l'écriture sonore de *Horizon Zero Dawn* tend au contraire à éliminer le bruit pour clarifier la communication entre jeu et joueur·se.

Puis, j'analyserai le personnage du Narrateur dans le jeu *Darkest Dungeon*[301] pour développer une figure vidéoludique particulière, le Log, que ce jeu partage avec *Horizon Zero Dawn*. Je me focaliserai également sur l'utilisation du personnage de l'Ancêtre dans le jeu de Red Hook Studios comme un dispositif d'inscription de la situation de jeu dans une temporalité narrative. Aussi, au cours de cette analyse, j'opérerai une synthèse des nombreuses figures vocales identifiées au fil de ce chapitre et sur lesquelles reposent les écritures sonores des jeux étudiés.

Enfin, dans un dernier temps, je présenterai une œuvre issue de ma pratique artistique, le jeu *Le Démiurge*, qui est une fiction sonore interactive, et qui consiste en une tentative d'utilisation d'une figure vocale unique, celle de Démiurge, pour structurer l'intégralité de l'expérience de jeu. Dans cette dernière sous-partie, je rendrai compte de mon travail, et ceci m'amènera à penser les problématiques de l'écriture et du design sonores en relation avec celles de l'immersion et de l'incorporation, que je vais étudier plus longuement dans le deuxième chapitre de cette thèse.

301 Red Hook Studios, 2016, *Darkest Dungeon* (PC)

I.3.A) Comment les figures vocales sont-elles actualisées par le jeu vidéo ?

I.3.A.a) La nécessité de guider : de l'Ordre à la voix intérieure du Daimon

Au cours de la partie précédente, j'ai expliqué pourquoi les jeux, pourtant très rapidement sonores, n'ont véritablement commencé à devenir bavards qu'à partir des années 1990. Tel que je l'ai présenté, avant la démocratisation des supports optiques, les vocalités vidéoludiques étaient principalement restreintes à des sons très ponctuels et majoritairement non-verbaux. Ces restrictions étaient principalement dues à des contraintes techniques importantes ne permettant pas de reproduire de la parole avec fidélité et précision. De fait, les quelques sons verbaux qui étaient intégrés aux écritures sonores vidéoludiques étaient réservés à des effets spectaculaires ou de gratification des joueur·se·s, que j'ai associés aux figures vocales de la Catalyse, de la Boucle et de l'Irruption.

Avec *Alone in the Dark*, *Resident Evil* et *Metal Gear Solid*, j'ai identifié trois exemples de vocalités vidéoludiques de narrateur·rice·s fonctionnant comme des vecteurs narratifs à part entière dans leurs introductions respectives. Par la remédiation de pratiques littéraires ou cinématographiques de la vocalité, les narrations de ces trois jeux sont chevillées à leurs écritures sonores, dans le but de favoriser l'entrée en jeu du·de la joueur·se. La vocalité de narrateur·rice, alors à la fois Acousmêtre et Démiurge, est utilisée pour donner du sens aux images vues par le joueur·se et instaurer un cadre d'action.

Des vocalités de narrateur·rice·s : l'exemple de *Myst*

Mais cette évolution dans les écritures sonores vidéoludiques n'est pas cantonnée aux jeux sur console, puisque *Myst,*[302] un autre jeu matriciel de cette période, développé initialement pour être joué sur micro-ordinateur, adopte une stratégie similaire pour faire entrer les joueur·se·s dans l'univers du jeu. Dans l'introduction de *Myst*, une vocalité de narrateur fait également office d'amorce

302 Cyan Worlds, 1993, *Myst,* Brøderbund Software. (PC)

narrative. Ce personnage vocal, Atrus, est à la fois un Acousmêtre et un Démiurge, qui est, dans la fiction du jeu, littéralement à l'origine des mondes que le·la joueur·se va explorer. Cette introduction trace un parallèle très marqué avec la littérature, puisque l'élément déclencheur de la narration est la lecture d'un livre par le personnage incarné par la·le joueur·se. Au contact de ce livre créé par Atrus, ce personnage est transporté dans le monde de Myst, et le jeu débute. Le·la joueur·se se retrouve alors seul·e, face à un monde vaste et vide, et dans une position de déficit d'information. En particulier, il·elle ne connaît ni l'identité, ni le rôle du personnage vocal qu'il·elle vient d'entendre, ni même ce qu'il·elle doit faire dans ce monde inconnu.

Dans cette situation nouvelle, l'écriture sonore et la narration de *Myst* vont connaître une transformation. Il ne sera plus question, par la suite, d'avoir recours à une vocalité de narrateur·rice située dans le *off*. Au contraire, pour accompagner le·la joueur·se dans sa compréhension des modalités d'interaction avec le jeu et du monde du jeu, l'exploration est ponctuée par la découverte de messages audiovisuels diégétiques laissés par d'autres personnages, ainsi que par des rencontres, également diégétiques, avec ces personnages. Les deux principaux interlocuteurs du·de la joueur·se sont les antagonistes, Achenor et Sirrus, deux fils d'Atrus emprisonnés dans d'autres livres-mondes créés par leur père. Pour interagir avec ces deux personnages, le·la joueur·se doit utiliser les livres dans lesquels ils sont piégés, ce qui donne lieu à des déclenchements de vidéos qui apparaissent dans la diégèse, enchâssées dans la page du livre utilisée.



Illustration 11: Capture d'écran de Myst *(1993) : un exemple de communication par l'intermédiaire d'un livre.*

Véritables interfaces dans l'interface, ces échanges vidéo sont perturbés par des distorsions audio et vidéo qui évoquent un tube cathodique dysfonctionnel. Au cours de ces rencontres, Achenor et Sirrus monologuent plus qu'ils ne dialoguent, pour demander au joueur·se de réunir des pages de livre de la même couleur que le livre dans lequel ils sont emprisonnés. À chaque page rouge ou bleue trouvée et réintégrée au livre de la couleur correspondante, la communication devient de plus en plus facile, jusqu'à la disparition des perturbations audiovisuelles, synonyme de la libération d'Achenor ou de Sirrus.

Au-delà de la remédiation d'interfaces de communication connues du·de la joueur·se, ces interactions vocales régulières motivent l'exploration du monde du jeu par la·le joueur·se. Cette impulsion prend la forme d'un impératif ludique initial (chercher les pages manquantes) qui émane du monde du jeu, puis ces conversations jalonnent la progression du·de la joueur·se. Ces échanges avec Achenor et Sirrus sont donc à la fois un vecteur narratif, mais aussi un outil pour suggérer des possibles, donner des justifications et des motivations diégétiques aux actions entreprises par le·la joueur·se et en exprimer les conséquences. Motiver le jouer par la narration n'est pas une nouveauté. Préalablement à la possibilité d'intégrer des sons vocaux et

verbaux aux écritures sonores vidéoludiques, toutes ces interactions combinant narration et système de jeu étaient assurées par l'intermédiaire de textes, d'images et de sons non-verbaux. Dans *Myst*, les vocalités verbales d'Achenor et de Sirrus présentent un intérêt particulier : elles débordent le cadre de l'écran, et investissent l'espace du·de la joueur·se par l'intermédiaire de l'interface sonore.

L'interface sonore vidéoludique sans le cadre de l'écran

Dans les jeux vidéo plus généralement, et dans *Myst* en particulier, l'interface sonore n'est pas encadrée : elle ne se cantonne pas aux limites de l'écran, à la différence de l'interface visuelle. Au contraire, l'interface sonore repose sur un double principe de débordement et de fusion d'espaces, puisque l'espace sonore dans lequel les informations sonores sont transmises au·à la joueur·se n'est autre que l'espace dans lequel ce·tte joueur·se se trouve pour jouer.

Comme le suggère Axel Stockburger,[303] il est possible d'opérer une distinction entre l'environnement du jeu (*game environment*) et l'environnement du·de la joueur·se ou de l'utilisateur·rice (*user environment*) pour désigner respectivement l'intégralité des espaces d'un jeu qui sont donnés à voir, à entendre et à pratiquer, et l'espace physique dans lequel la pratique vidéoludique prend place : domicile, transport en commun, en extérieur, etc...

Le moteur de l'interface sonore vidéoludique, par rapport à son pendant visuel, est la fusion de ces deux environnements, avec un environnement du jeu qui tend à s'étendre au-delà des limites de l'écran, au-delà de la machine de jeu, jusqu'à se confondre avec l'environnement du·de la joueur·se.

303 Stockburger, Axel, 2003, « The Game Environment From an Auditive Perspective », Communication dans le cadre du colloque international Level Up, Digital Games Research Conference, Utrecht, 4-6 novembre 2003 URL : http://www.audiogames.net/pics/upload/gameenvironment.htm [consulté le 09/03/2022]

Plus spécifiquement au sujet des jeux vidéo en trois dimensions, la chercheuse Karen Collins explique :

> *« […] Le sonore présente un avantage par rapport au visuel : sa capacité unique à s'étendre au-delà de l'écran dans l'espace du·de la joueur·se. Les joueur·se·s sont susceptibles de se retourner sur leur chaise parce que le son prend forme dans* leur *espace, et non pas sur l'écran qui leur fait face, dans l'espace du personnage. Parce que les joueur·se·s peuvent désacousmatiser le son, et puisque ce son peut exister dans un espace péri-personnel tridimensionnel, le sonore étend le jeu bien au-delà du cadre de l'écran.*[304] *»*

À la lecture de cette citation, je vais formuler deux remarques.

D'abord, lorsque Karen Collins discute de la possibilité pour les joueur·se·s de jeux en trois dimensions de désacousmatiser les sons, elle fait référence à la capacité de contrôler la caméra virtuelle qui est fréquemment donnée aux joueur·se·s. Autrement dit, dans ces jeux en trois dimensions, il est souvent possible pour la personne qui joue d'actualiser les portions du monde du jeu qui apparaissent à l'écran, et ce qui, au contraire, bascule dans le hors-champ.

J'avais déjà évoqué l'importance renouvelée de la question du hors-champ dans le jeu vidéo lorsque j'ai parlé de *Alone In The Dark*, *Resident Evil* et *Metal Gear Solid*. À la lecture de cette citation de Karen Collins, les commentaires formulés plus haut, au sujet de ces trois jeux qui utilisent principalement des angles de caméra fixes et prédéfinis sont encore plus judicieux dans le cas des jeux étudiés par cette chercheuse. Par rapport au cinéma, les jeux qu'elle étudie dans cette partie de son ouvrage mettent un hors-champ dynamique entre les mains des joueur·se·s et donc, potentiellement, un environnement sonore qui peut être reconfiguré en accord avec le point d'écoute du personnage.

---

304 Collins, Karen, 2013,. *Playing with Sound : A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, MIT Press, Cambridge, Massachussetts, pp. 47-48. [*« […] Souns has an advantage over visuals because of its unique ability to extend beyond the screen into the player's space. Players may turn around in their chair because the sound occurs in* their *space, not on the screen in front in the character's space. Because players can deacousmatize the sound and that sound can exist in a three-dimensional peripersonal space, the sound extends the game space well beyond the frame of the screen. »*]

Ensuite, je retiens de cette citation le principe d'espace péri-personnel. L'environnement sonore du jeu déborde l'écran, déborde l'interface et se déploie autour du·de la joueur·se, avec pour support le même air que les autres sons qui l'entourent. Dans cette espace sonore se rencontrent les sons du jeu, les sons de l'interface mais aussi des sons qui n'ont rien à voir avec le jeu ni le jouer. Ainsi, par rapport aux écrans, les dispositifs de reproduction sonore reposent sur une illusion perceptuelle, celle d'une absence de séparation entre l'univers du jeu et l'univers du·de la joueur·se. Comme je l'expliquerai dans le deuxième puis le troisième chapitre de cette thèse, cette illusion relève d'une stratégie immersive ayant pour but de favoriser l'engagement du·de la joueur·se avec le jeu. Mais, pour l'heure, je veux me concentrer sur l'articulation de cette fusion d'espaces par le son avec l'utilisation de sons vocaux.

La Vocalité Acousmatique pour diriger et commander

En étudiant les textes théoriques de Cavarero, Connor, Derrida et Dolar, j'ai expliqué que les vocalités sont des phénomènes sonores particuliers, caractérisés par leur évanescence, par leur nature interstitielle et extime, et par leur rôle dans la communication humaine. À partir des travaux de Mladen Dolar, notamment, j'ai montré comment la figure de la Vocalité Acousmatique est associée à des dynamiques de pouvoir, avec une voix qui s'impose et exige avec d'autant plus de force et d'efficacité qu'elle s'exerce sur des corps qui ne peuvent percevoir sa source.

Dans le contexte du jeu vidéo, l'utilisation d'une vocalité pour commander, c'est-à-dire fournir aux joueur·se·s un ou des impératifs ludiques à plus ou moins long terme, est fréquente. Dans l'exemple de *Myst*, je me suis attardé sur les vocalités des frères Achenor et Sirrus parce qu'elles présentent une dynamique supplémentaire, celle de diégétiser l'impératif ludique. Plutôt que d'utiliser un système de jeu abstrait, arbitraire ou détaché de l'espace des personnages, ou une interface visuelle non-diégétique, *Myst* communique aux joueur·se·s ces motivations à agir par les personnages, et plus précisément par les vocalités des personnages. Dans la logique de fusion d'espaces sonores que j'ai décrite plus tôt, ceci permet

d'accompagner l'exploration par les joueurs·se·s du monde du jeu depuis l'espace du jeu. Qui plus est, ces vocalités à la fois narratives et impératives participent à la structuration par les joueurs·se·s de leur espace d'appropriation. Ce sont des vocalités qui ordonnent dans le même temps qu'elles orientent.

La figure vocale vidéoludique de l'Ordre

Ceci m'amène à identifier une nouvelle figure vocale, celle de l'Ordre, qui est une figure vocale par laquelle j'entends désigner les vocalités qui ont pour fonction principale de commander au·à la joueurs·se et de lui imposer des enjeux d'action.

L'Ordre est une figure qui fonctionne à l'impératif, et grâce à laquelle il est possible de renouveler, par l'écriture sonore, ce qui est attendu du·de la joueur·se, ce que Sébastien Genvo nomme le devoir-faire.[305] Dans ces travaux, le chercheur propose un modèle sémiotique du *gameplay* composé de quatre composantes, quatre « modalités du faire[306] » qui réunissent jeu et joueur·se dans un cycle d'actualisation et de potentialisation. Avec ce modèle, le chercheur vise à décrire les étapes successives de la pratique du jeu vidéo, de la définition d'objectifs à la réalisation d'action en réponse à ces objectifs, tout en décrivant qui du jeu ou du·de la joueur·se est moteur·rice dans chacune de ces étapes. Dans le modèle de Genvo, le devoir-faire est, avec le vouloir-faire, une modalité de la potentialisation. Le devoir-faire est fixé par le jeu ou par le·la joueur·se mais il est déterminé par la structure du jeu, dans le sens où il est conditionné par ce qu'il est effectivement possible de faire selon le programme du jeu. Parmi les possibles qui s'offrent au·à la joueur·se, le devoir-faire délimite un champ d'action à investir pour faire progresser la situation de jeu.

En renouvelant le devoir-faire, l'Ordre est une figure grâce à laquelle un jeu vidéo communique sur son ergodicité, pour expliquer comment, en tant que système, le programme évalue les réussites et les échecs des joueur·se·s. Dans ce sens, l'Ordre

305 En référence au modèle sémiotique du *gameplay* conçu par Sébastien Genvo. (Genvo, Sébastien, 2006, *Le game design de jeux vidéo : une approche communicationnelle et interculturelle,* Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université Paul Verlaine - Metz.)

306 Genvo, Sébastien, 2006, *Le game design de jeux vidéo : une approche communicationnelle et interculturelle,* Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université Paul Verlaine – Metz., p. 222.

est une figure vocale vidéoludique particulièrement importante pour effectuer une médiation ludique entre jeu et joueur·se.

À partir de l'exemple de *Myst,* j'ai indiqué que les vocalités d'Achenor et Sirrus ordonnaient, mais aussi orientaient. Si la figure de l'Ordre opère une médiation fondamentale entre jeu et joueurs·se pour communiquer des impératifs ludiques, il peut également être nécessaire d'accompagner les joueur·se·s dans leur compréhension du nouveau monde qui les entoure et des possibilités d'interaction avec celui-ci. Une fois l'objectif du jeu expliqué aux joueur·se par le jeu, comment donner aux joueur·se·s des moyens pour interpréter cet objectif, se l'approprier puis l'accomplir ? Pour le dire autrement, une fois le devoir-faire communiqué au·à la joueurs·se par le jeu, comment contribuer aux trois modalités du faire restantes du modèle sémiotique du *gameplay* de Sébastien Genvo : le vouloir-faire, le savoir-faire et le pouvoir-faire ? Avant de répondre à cette question en m'appuyant sur l'exemple du jeu *Control*, je vais succinctement définir ces trois modalités.

Les modalités du faire selon Sébastien Genvo

Le vouloir-faire est, à l'instar du devoir-faire, une modalité de la potentialisation par laquelle la·le joueurs·se est confrontée à la part de virtuel[307] du jeu. Là où le devoir-faire est une modalité par laquelle on commande au·à la joueur·se, le vouloir-faire est une modalité par laquelle le·la joueur·se détermine ce qu'il·elle veut faire pour répondre (ou ne pas répondre) à cette commande. Dans le modèle sémiotique du *gameplay*, le passage du devoir-faire au vouloir-faire est crucial, parce qu'il permet de passer du *game* au *play*, de mettre en branle la structure de jeu par la pratique. Même si ce passage du devoir-faire au vouloir-faire peut être encouragé ou favorisé, il n'y a, en définitive, que le·la joueurs·se qui puisse le réaliser, en adoptant une attitude ludique et en se situant dans l'espace d'appropriation initialement proposé par le jeu.

La modalité qui intervient après le vouloir-faire dans le modèle sémiotique du

307 Je tends ici à superposer potentiel et virtuel, dans cette phrase, alors que ces deux termes ne sont pas des synonymes. Je fais cela dans le but de rapprocher le travail de Sébastien Genvo et celui de Maude Bonenfant, dans un esprit de synthèse.

gameplay est le savoir-faire. Cette modalité est une modalité d'actualisation qui décrit les capacités d'action que le·la joueurs·se peut apprendre dans le but d'interagir avec le jeu. Là encore, le parallèle avec le travail de Maude Bonenfant est pertinent, dans la mesure où l'encyclopédie théorisée par cette chercheuse correspond aux savoir-faire dont les joueurs·se·s disposent, en fonction de leur culture vidéoludique et de leur capital ludique[308], et qui vont leur permettre d'interagir avec le jeu, de se mouvoir dans leur espace d'appropriation, voire d'étendre ou comprimer celui-ci.

Enfin, la quatrième modalité du modèle, le pouvoir-faire, est également une modalité d'actualisation. Elle est, comme le devoir-faire, plutôt du côté du système de jeu, dans le sens où le pouvoir-faire est la modalité d'actualisation par laquelle les compétences du·de la joueur·se sont exercées, puis évaluées pour déterminer si une action est légale, à l'égard des règles du jeu et de son programme.

Dans le travail de Sébastien Genvo, et en particulier dans son travail de thèse, ces quatre modalités du modèle sémiotique du *gameplay* sont utilisées pour expliciter la relation cybernétique entre jeu et joueurs·e. Ce modèle insiste particulièrement sur la nécessité de la présence et de l'action du·de la joueur·sen et répète qu'il n'y a pas de jouer sans joueur·se.

Par ailleurs, un des concepts sous-tendus par ce modèle, et plus longuement développés par Sébastien Genvo dans ces travaux, est le concept de joueur·se-modèle. En effet, selon le chercheur, les deux modalités situées du côté du *game*, le devoir-faire et le pouvoir-faire, postulent des interactions idéales pour que la structure de jeu se déploie de la façon anticipée par l'équipe de création, pour que la narration créée par cette équipe prenne forme comme prévu.

308 C'est ici plutôt aux travaux de Mia Consalvo que je fais référence, et notamment à Consalvo, Mia, 2007, *Cheating : Gaining Advantage in Videogames*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Pour revenir une dernière fois à la figure vocale de l'Ordre, cette figure présente l'intérêt de mobiliser la persuasivité potentielle de la vocalité pour commander au ·à la joueur·se. Dans ce cas, la vocalité prend le relais de la structure de jeu pour inciter le·la joueur·se à se conformer au rôle de joueur·se-modèle qui a été conçu par les créateur·rice·s du jeu.

Pour comprendre comment la vocalité peut participer aux modalités du vouloir-faire, du savoir-faire et du pouvoir-faire, je vais, comme je l'ai annoncé, m'appuyer sur une analyse sonore du jeu *Control*.

Présentation du jeu *Control*



Illustration 12: Capture d'écran de Control *(2017) : Apparition du titre du jeu en surimpression. La rigueur de composition de ce cadre est emblématique de l'esthétique visuelle proposée par le jeu.*

Control est un jeu développé par Remedy Entertainment et édité par 505 Games, dans lequel il est proposé au·à la joueurs·e d'incarner une jeune femme, Jesse Faden, alors que celle-ci pénètre dans le mystérieux Bureau Fédéral de Contrôle à la recherche de son frère disparu depuis leur enfance. Au cours de son exploration du bâtiment, Jesse découvre l'existence d'une agence gouvernementale clandestine, chargée de garder secrets et de contenir des phénomènes paranormaux, et en particulier des collisions de notre réalité avec des dimensions parallèles. L'intrigue

centrale du jeu propose ainsi au·à la joueurs·e de lutter contre une invasion de notre réalité par une entité extra-dimensionnelle malveillante et parasitaire, le Hiss, qui a pris possession d'une partie des agents du Bureau et, tout particulièrement, de Dylan, le frère de Jesse. Du fait de ses compétences psychiques particulières (le jeu utilise les adjectifs para-utilitaire et paranaturel pour désigner ces capacités), Dylan fait office d'épicentre à l'invasion du Hiss et donc d'antagoniste principal.

Pour ce qui est de son *gameplay*, *Control* est un jeu complexe qui articule des phases d'exploration et d'enquête à la troisième personne[309] avec des phases de combat également à la troisième personne. Le système de combat du jeu combine l'emploi d'armes à feu et l'utilisation de pouvoirs paranaturels de manipulation de la gravité que le·la joueurs·e débloque au fil de sa progression.

Par rapport à d'autres jeux d'action à la troisième personne contemporains, *Control* n'intègre pas de système de couverture à son système de combat. De fait, le·la joueur·se est encouragé·e à se déplacer en permanence en combat, plutôt que de se cacher derrière des éléments du décor. Les combats sont, de fait, très dynamiques et nerveux, mais aussi anxiogènes puisqu'il est difficile de trouver du répit pendant un affrontement. Ces séquences d'exploration et de combat sont fréquemment entrecoupées par des cinématiques, dans lesquelles les personnages et les environnements nous sont présentés, et par des séquences de dialogue. Celles-ci prennent la forme de champs-contrechamps dynamiques, qui progressent en accord avec les questions que le·la joueurs·e choisit de poser aux personnages non-joueur·se. Enfin, dans une forme d'emprunt à un style de jeu établi, le *metroidvania*,[310] l'acquisition de nouveaux pouvoirs par Jesse lui permet d'accéder à de nouveaux espaces, si bien que la progression dans l'univers du jeu et dans la narration est jalonnée d'épreuves permettant de débloquer ces nouvelles capacités.

309 Cela signifie que la caméra virtuelle suit le personnage de Jesse, en étant positionnée derrière celle-ci. L'autre mode de visualisation fréquemment employé pour ce genre vidéoludique est la première personne, ou vue subjective. Dans ce cas, le point de vue du·de la joueurs·e est confondu avec celui du personnage incarné et le·la joueurs·e voit par les yeux de son personnage.

310 Mot porte-manteau composé des titres *Metroid* et *Castlevania*, deux licences phares dans lesquelles la possibilité d'accéder à de nouvelles zones de jeu est conditionnée par l'acquisition de nouvelles capacités par l'avatar. Par exemple, un double-saut, la possibilité de planer dans les airs, de détruire certaines surfaces, de se transformer, etc…

Des esthétiques sonore et visuelle denses

Sur le plan esthétique également, *Control* est un jeu particulièrement dense, puisque de nombreux médiums sont utilisés pour donner à voir et à entendre la diégèse du jeu ainsi que pour constituer son interface. Le jeu exploite le moteur propriétaire Northlight, développé par Remedy, pour composer des environnements de synthèse dynamiques et en trois dimensions, dans lesquels les personnages sont animés, corps comme visages, à l'aide de techniques de *motion capture*. Dans cet environnement virtuel, des prises de vue réelles sont intégrées sous la forme de projections vidéo, tandis que certaines cinématiques mélangent aussi images de synthèse et prises de vue. Il résulte de cette combinaison de techniques un réalisme poussé, en particulier dans les mouvements des personnages, dans leurs expressions faciales et dans la gestion de la lumière et des interactions avec le décor, mais aussi une certaine étrangeté. Le réalisme des environnements de synthèse et des animations des personnages est contrebalancé par les images issues de prises de vue. La juxtaposition d'images de synthèse avec ces vidéos qui mettent en scène des acteur·rice·s dans des décors du jeu reconstitués pour l'occasion crée une forme de rupture. Avec ces prises de vue, le réel tend à s'inviter dans la fiction, et la diégèse du jeu se retrouve connectée avec notre propre univers. Ceci résonne avec force avec l'intrigue du jeu, qui est justement centrée sur des artefacts qui rendent possible des échanges entre des mondes parallèles.

L'interface visuelle combine des images et des textes pour dispenser des informations au·à la joueurs·e. Ces informations sont principalement non-diégétiques, si bien que l'interface utilisateur·rice (UI pour *User Interface*) prend la forme d'une surcouche visuelle ainsi que de menus auxquels il est possible d'accéder en interrompant l'action pour modifier son équipement, consulter les objectifs de la mission en cours, visualiser une carte ou encore modifier les réglages du jeu.

L'univers sonore, sur lequel je vais me concentrer, articule aussi des sons diégétiques avec des sons non-diégétiques. Les sons diégétiques (effets, ambiances, vocalités et musiques) sont spatialisés dans l'espace et le·la joueur peut donc localiser

les sources de ces sons en déplaçant la caméra virtuelle. Le point d'écoute correspond donc au point de vue dynamique qui est défini par cette caméra que le·la joueurs·e contrôle. Il y a par ailleurs deux types de sons non-diégétiques. Des effets sonores, ponctuels, donnent une matérialité sonore à l'interface utilisateur·rice. Ces sons ne sont pas spatialisés de la même manière que les sons diégétiques, puisqu'ils sont statiques : leur localisation ne fluctue pas avec les déplacements de la caméra, et les sons qui accompagnent la navigation dans les menus sont également fixes. L'autre type de sons non-diégétiques pouvant être entendus sont les musiques composées par Petri Alanko et Martin Stig Andersen. Ces musiques sont également statiques dans l'espace sonore, mais elle sont dynamiques dans le temps puisqu'elles évoluent en fonction de la situation de jeu et des actions du·de la joueur·se.

L'introduction de *Control* comme annonce programmatique du rôle des vocalités dans l'écriture sonore

Parmi tous les sons diégétiques que nous entendons, en tant que joueur·se, lorsque nous jouons à *Control*, les vocalités ont un statut particulier. Pour expliquer la spécificité des sons vocaux dans l'écriture sonore du jeu de Remedy Entertainment, je vais me focaliser sur la cinématique d'introduction du jeu, qui se déclenche lorsqu'une nouvelle partie est lancée.

Celle-ci débute par un écran noir, sur lequel la vocalité de Jesse Faden est projetée, au centre de l'espace stéréophonique. Celle-ci avertit, d'une voix lasse mais ferme : « Je te préviens : ce sera plus étrange que d'habitude. On a pas le choix. Tu m'as appelée, alors me voilà.[311] » Tandis que le personnage principal prononce la deuxième phrase, une musique lancinante et discrète, composée de cordes rauques, se fait brièvement entendre. Puis, une distorsion visuelle kaléidoscopique en spirale apparaît à l'écran, accompagnée par un effet sonore occupant l'intégralité du spectre sonore et toute la largeur de l'espace sonore.

311 En version originale : *« Fair warning : this is gonna be weirder than usual. Cant'be hepled. You called me, so here I am. »*



Illustration 13: Capture d'écran de la cinématique d'introduction de Control *(2017).*

Ce son consiste en une aspiration très creusée, avec des aigus sifflants, qui évoquent un frottement cristallin, et un grondement dans les basses. Ce son est suivi d'un grondement percussif dont l'attaque est étouffée pour mettre en valeur sa résonance profonde. Enfin, ce son retrouve une texture sifflante et crissante, complétée par des ondulations tonales dans le haut-médium.

Cette succession de matières sonores abstraites est en réalité une sonification de la distorsion visuelle qui vient d'apparaître à l'écran en réaction aux paroles de Jesse. Les sonorités sifflantes et réverbérées, renvoyant à du verre ou à un miroir, résonnent avec l'apparence de la spirale kaléidoscopique, composée de multiples facettes en mouvement. Plus tard, le·la joueurs·e apprendra que ces distorsions visuelles et ces textures sonores sont des manifestations de Polaris, une entité paranaturelle qui est en contact avec Jesse et qui occupe une partie de sa conscience. Cette première séquence installe une relation entre Jesse et un·e interlocuteur·rice alors inconnue, mais qui pourrait très bien, du fait du tutoiement, être le·la joueur·se. Ce n'est que rétrospectivement qu'il sera possible de réinterpréter ce monologue comme un dialogue avec Polaris.

Une fois ces sons et cette première ligne de monologue terminés, la distorsion visuelle cesse et l'écran noir s'anime. La cinématique prend alors place dans l'univers du jeu, et plus précisément dans une rue. Un lent mouvement de caméra, très fluide, composé d'un travelling descendant, d'un panoramique du bas vers le haut puis d'un lent travelling avant, nous donne à voir la façade d'un immeuble qui s'étend à perte de vue dans le ciel nocturne, puis une progression en direction de l'entrée de cet immeuble. Tandis que la caméra semble léviter au-dessus du sol, Jesse reprend son monologue et continue de s'adresser à Polaris. La musique se fait de nouveau entendre, en arrière-plan, et quelques effets et ambiances sonores accompagnent les passages de voitures dans le champ. La vocalité de Jesse reste relativement monocorde et désabusée, tandis qu'elle explique les difficultés qu'elle a pu rencontrer pour échanger avec Polaris. Une fois arrivée devant la porte vitrée de l'immeuble, un raccord dans l'axe, ponctué par un raclement synthétique, nous fait basculer à l'intérieur du bâtiment. Nous découvrons, sur le mur, l'inscription « Federal Bureau of Control, » tandis que la distorsion visuelle de Polaris se manifeste à nouveau autour d'une sphère encastrée dans le mur. Cette rupture dans la fluidité du mouvement de caméra ainsi que l'apparition de Polaris est alors d'autant plus troublante que Jesse reste dans le *off* et qu'il est impossible d'associer ce flux de sons et d'image avec le point de vue et le point d'écoute d'un personnage.

Tandis que le discours de Jesse semble se perdre dans une métaphore dans laquelle le monde est assimilé à une chambre dont un des murs est décoré d'un poster, la caméra continue de progresser dans la pièce. Elle prend de la hauteur puis se rapproche du portrait d'un homme assis. Alors que le portrait atteint le centre du cadre et que cette composition rigoureuse et géométrique est soulignée par des rainures dorées de part et d'autre du tableau, un second raccord dans l'axe nous déplace dans une nouvelle pièce, pour faire face à l'homme représenté sur le portrait. Celui-ci est assis à son bureau et semble agité.



Illustration 14: Capture d'écran de la cinématique d'introduction de Control *(2017) : Zachariah Trench.*

Ceci est confirmé par un gros plan de trois quart face, qui nous montre son visage crispé et tremblant. Après s'être dispersé, le monologue de Jesse se recentre soudainement. Sa métaphore du monde comme chambre décorée par un poster évolue, et la chambre devient une cellule dans laquelle le poster est différent pour chaque personne. Le rythme du montage s'accélère soudainement tandis que nous voyons successivement une pyramide inversée noire sur un fond blanc éblouissant, un jeune homme chauve, en noir et blanc, entouré de fumerolles rouges, puis l'homme du portrait avec une arme à la tempe. Un raccord au blanc, très abrupt, conclut cette accélération brève, avec un son violent de claquement synthétique. Ces différentes images représentaient le directeur actuel du Bureau Fédéral de Contrôle, sur le point de mettre fin à ces jours, tandis que la pyramide et l'homme chauve représentaient respectivement le conseil d'administration du bureau et Dylan, le frère de Jesse, sous l'emprise du Hiss. Ce flux saccadé d'images constitue des amorces narratives, que le·la joueur·se pourra comprendre *a posteriori*, lorsqu'il·elle disposera de nouvelles informations.



Illustration 15: Capture d'écran de la cinématique d'introduction de Control *(2017) : Dylan Faden.*

Dans un fondu, le mouvement de caméra reprend, pour se tourner vers un nouveau tableau, qui représente un homme de dos, tandis que Jesse explique, avec un timbre de voix marquée par une colère sourde, que la chambre et le poster ne sont que des mensonges destinés à nous distraire de la vérité. Un troisième raccord dans l'axe nous fait franchir la barrière de la toile, et nous observons le personnage de dos en train de balayer le sol dans la pénombre.

Suite à un nouveau raccord très sec, la cinématique nous donne à voir la façade de l'immeuble dans une contre-plongée vertigineuse, tandis que Jesse répète que la chambre est un mensonge, puisque la chambre et le monde sont en réalité bien plus vastes qu'on pourrait le croire.

Enfin, cette cinématique d'introduction se conclut par un ultime mouvement de caméra, qui débute par un plan d'ensemble faisant face à l'inscription murale Federal Bureau of Control retournée suivant l'axe horizontal. La caméra entreprend alors de tourner sur elle-même, pour se retourner vers le sol, puis vers l'entrée de l'immeuble. Jesse Faden apparaît alors dans le champ, au centre de l'image. La caméra s'approche d'elle jusqu'à la filmer en très gros plan, et ses lèvres restent

immobiles tandis qu'elle dit : « Je suis ici. Explique-moi pourquoi.[312] » Alors que le·la joueur·se peut apprécier les détails du visage de Jesse, il·elle comprend dans le même temps que ce qu'il·elle a entendu jusqu'alors était une voix intérieure.

Puis, la caméra glisse derrière Jesse pour se positionner derrière elle, légèrement au dessus de son épaule droite. Sans nouvelle interruption du flux d'image, la cinématique cesse et le·la joueur·se gagne le contrôle de la caméra, ainsi que de Jesse, qui devient donc son avatar. Celle-ci demande alors, à la cantonade, s'il y a quelqu'un. Autre signe de la fin de la cinématique : les lèvres de Jesse bougent, et sa voix est localisée dans l'acoustique de la pièce plutôt qu'en plein centre de l'espace stéréophonique.



Illustration 16: Capture d'écran de Control *(2017) : Après la cinématique, les premiers pas du·de la joueur·se dans l'espace du jeu en tant que Jesse.*

312 En version originale : *« I'm here. Why did you bring me here ? »*

Dans cette cinématique d'introduction, la vocalité de Jesse Faden joue un rôle tout à fait particulier. Tout d'abord, Jesse s'adresse à un personnage en le tutoyant et sans que celui-ci soit connu du·de la joueur·se à ce moment-là. Ce doute instauré quant au destinataire du dialogue a pour but de suggérer au·à la joueur·se que Jesse s'adresse directement à lui·elle. Ceci est, à ce moment du jeu, d'autant plus troublant que le·la joueur·se est alors dans une situation de découverte et de déficit d'information. Cette perte de repère est renforcée par le propos cryptique et alambiqué de Jesse, qui évolue rapidement depuis cette adresse directe au·à la joueur·se vers des réflexions sur la vérité, la réalité et la difficulté à s'y fier.

La figure vocale du Vous comme dispositif d'adresse directe au·à la joueurs·se

À partir de cette suggestion d'adresse directe au·à la joueur·se, j'identifie une nouvelle figure vocale, celle du Vous. Avec cette figure, j'entends décrire ces dynamiques d'adresse au·à la joueur·se, et plus spécifiquement celles qui cherchent à installer un doute sur le fait qu'un personnage de jeu vidéo a cessé de s'adresser à un autre personnage pour entrer en communication avec le·la joueur·se derrière ce personnage. À ce titre, le Vous est une figure qui permet d'altérer la distance entre le jeu et le·la joueur·se. Là où les avatars font généralement office d'intermédiaires entre jeu et joueur·se, la figure du Vous offre la possibilité d'outrepasser l'avatar, de tirer profit du potentiel de fusion d'espaces sonores offert par les interfaces sonores vidéoludiques, pour parler au·à la joueur·se, sans la médiation de l'avatar.

Un exemple remarquable d'utilisation de cette figure est le jeu *Bioshock*,[313] dans lequel le sens donné aux actions entreprises par le·la joueur·se est bouleversé par une révélation dans l'intrigue. Dans le dernier tiers du jeu, un antagoniste apprend à Jack, le personnage principal, et donc au·à la joueur·se, qu'une commande vocale a été intégrée à son code génétique, pour qu'il lui soit impossible de résister à certains ordres. Du fait de cette modification génétique, tout ordre suivi de la formule de politesse « je vous prie » qui parvient aux oreilles de Jack devient irrésistible. Lorsqu'un personnage annonce cet état de fait à Jack, dans l'intrigue, une

313 2K Boston & 2K Australia, 2007, *Bioshock*, 2K Games. (XBOX 360)

information similaire est transmise dans le même temps au·à la joueur·se par l'équipe de création du jeu. Cette révélation du « je vous prie » opère ainsi à deux niveaux. D'abord, pour le personnage principal, elle provoque une relecture de tous les événements passés. Mais pour le·la joueur·se, cette relecture concerne aussi les actions réalisées en jeu. La question posée par le « je vous prie » est la suivante : à quel point est-ce que le vouloir-faire du·de la joueur·se est choisi et déterminé par le·la joueur·se dans un jeu relativement linéaire comme *Bioshock* ? Cette révélation, par une figure du Vous qui traverse le personnage de Jack pour atteindre directement le·la joueur·se provoque une réévaluation rétrospective de tout ce qui s'est déroulé préalablement dans le monde de *Bioshock*.

Une vocalité à la localisation changeante

Mais le trouble instauré par la vocalité de Jesse Faden ne repose pas seulement sur cette figure du Vous. Elle s'appuie également sur une localisation changeante de cette vocalité, qui se manifeste d'abord sous la forme d'une voix intérieure pendant la cinématique. La voix de Jesse est alors localisée en plein centre de l'espace sonore, mais sans être située dans une acoustique. Puis la voix de Jesse se fait entendre sous la forme d'une vocalité qui est projetée, au contraire, dans l'environnement jouable. Cette différence entre intériorité et extériorité est signifiée par deux matérialités sonores très différentes, avec une prise de son en hyper-proximité dans le cas de la voix intérieure, puis un apport de premières réflexions et de réverbération lorsque Jesse demande à voix haute si quelqu'un est à ses côtés.

Comme je l'ai déjà expliqué, cette tension entre intérieur et extérieur est fréquemment associée aux vocalités. Dans le cas de *Control*, la voix intérieure de Jesse fonctionne même comme une ouverture sur les pensées intimes de la jeune femme. Cela permet au·à la joueur·se d'appréhender ses motivations et de comprendre son histoire. Plus finement, en envisageant cette vocalité en relation avec le modèle sémiotique du *gameplay*, cette ouverture sur l'intimité du personnage, opérée par la voix est un outil visant à subjuguer le·la joueur·se. Placer ainsi le·la joueur·se sous l'emprise de la vocalité acousmatique de Jesse permet de transmettre

au·à la joueur·se un devoir-faire puis de faire basculer ce dernier vers un vouloir-faire. Ainsi, pour mettre la·le joueur·se en action, la vocalité intérieure de Jesse donne une dimension personnelle et émotionnelle au devoir-faire et invite le·la joueur·se à s'aligner sur son avatar pour que le vouloir-faire du personnage devienne le vouloir-faire du·de la joueur·se.

Vocalité acousmatique et vocalité intérieure : vers la figure de Daimon

Cette utilisation d'une vocalité intérieure est loin d'être irréfléchie. Elle repose au contraire sur des conceptions anciennes de voix intérieures, que l'on peut par exemple retrouver dans des écrits de Socrate.

Comme l'indique Mladen Dolar, dans le travail de ce philosophe grec, il est fait allusion à une voix interne, qui serait tout à la fois la voix de sa conscience, et une vocalité protectrice. Cette voix interne, que Dolar qualifie de daimon, présente chez Socrate cinq caractéristiques[314] : elle a une origine mystique, voire divine, entre une intériorité profonde et une extériorité transcendantale ; elle propose plus qu'elle n'impose et invite à mûrir une action plutôt qu'elle ne commande ; elle n'a jamais tort, et il est d'ailleurs impossible de débattre avec elle ; elle est propre à Socrate et le motive en tant que philosophe, pour inciter les autres à la réflexion philosophique ; elle relève davantage de la moralité que de la légalité. Selon Mladen Dolar, cette conception d'une vocalité intérieure, qui serait une manifestation vocale de la conscience d'un sujet, est un motif récurrent en philosophie, en particulier dans le domaine philosophique de l'éthique. L'auteur précise cependant que, dans ce domaine, cette voix intérieure a pu être considérée comme beaucoup plus autoritaire et prescriptive que chez Socrate.

Lorsque je mets en relation cette voix du daimon de Socrate et la voix intérieure de Jesse, je ne peux m'empêcher d'identifier des similitudes. La voix intérieure de Jesse transcende l'espace sonore, elle se fait entendre par delà les acoustiques des pièces traversées, et s'impose aux oreilles du·de la joueur·se comme si elle venait de l'espace ambigu qu'est le *off*. Ensuite, comme manifestation vocale de

314 Dolar, Mladen, 2006, *op. cit.* pp. 84-85.

la conscience de Jesse, elle fonctionne sur le mode de l'indication et de la proposition : la vocalité de Jesse donne à entendre une interprétation du monde de *Control*, qui est éclairée par son expérience. Dans ce sens, elle nous invite, nous qui contrôlons ses faits et gestes, à épouser sa façon de penser, sa façon de voir les choses. Enfin, plus tard dans le jeu, cette vocalité intérieure va intervenir pendant les dialogues pour délimiter les actions possibles et les actions souhaitables, notamment pour taire l'existence de Polaris aussi longtemps que nécessaire auprès des personnages secondaires.

À partir de cet exemple de *Control* et du texte de Mladen Dolar, je repère une nouvelle figure, la figure de Daimon, grâce à laquelle je vais décrire et étudier ces vocalités intérieures qui permettent à des personnages de verbaliser leur intériorité, principalement dans le but de convertir un devoir-faire en vouloir-faire, mais qui vont également contribuer à des processus d'identification des joueur·se·s aux personnages qu'il·elle·s incarnent. Pour définir cette figure, je vais retenir du travail de Mladen Dolar cette précision : « [La voix du daimon] n'est pas une voix prescriptive, ce n'est pas une voix qui dit à Socrate ce qu'il doit faire ; il doit décider pour lui-même.[315] » La figure de Daimon sera très importante pour mon analyse des jeux *Darkest Dungeon* et *Hellblade Senua's Sacrifice*. En particulier, je montrerai comment, dans ce second jeu, la combinaison de cette figure de Daimon avec des figures de Démiurge et de Vocalité Acousmatique est le principal moteur de la narration.

315 *Ibidem*, p. 84 [*« It is not a prescriptive voice, not a voice telling Socrates what to do ; he has to decide that for himself. »*]

Un alignement entre joueur·se et avatar perturbé par un bruit formel et communicationnel

Dans le cas de l'introduction de *Control*, les figures du Vous et du Daimon sont mises en œuvre pour nous aligner, en tant que joueur·se, avec Jesse. Néanmoins, ce qui est particulier dans ce jeu, et qui est remarquable dès l'introduction de ce jeu, c'est que cet alignement n'est pas totalement facilité. Au contraire, dans cette première séquence, deux éléments sont remarquables.

D'une part, l'adresse directe au·à la joueur·se trouble. D'abord, parce que ce mode d'échange entre jeu et joueur·se est plutôt rare, mais aussi parce que dans cette introduction, cette adresse directe place le·la joueur·se dans une position particulière : alors qu'il·elle est dans une démarche de découverte et en déficit d'information, Jesse s'adresse à lui·elle comme si il·elle était parfaitement au fait de l'histoire et du parcours de la jeune femme.

D'autre part, le discours de Jesse est, dans l'introduction, particulièrement obscur et difficile à interpréter, en raison de cette métaphore de la chambre et du poster qui est filée par la protagoniste. Pendant cette introduction, Jesse s'exprime par détours, dans le but d'intriguer, de créer et d'entretenir le mystère. Mais dans le même temps, cette métaphore cryptique, et la capacité de Jesse à se perdre dans sa propre métaphore, présente le risque de devenir hermétique.

Voilà une des caractéristiques de *Control*. En tant que jeu dont l'intrigue est centrée sur des mondes cachés, des informations secrètes et des univers à déchiffrer, le passage du devoir-faire au vouloir-faire est systématiquement freiné par l'important travail interprétatif que le jeu demande du·de la joueur·se. Par rapport à *Myst*, la figure de l'Ordre est utilisée de façon beaucoup plus diffuse dans *Control*. En effet, comment répondre à une question dont les termes sont insaisissables ? Comment accomplir un objectif que l'on ne comprend pas ? Dans *Control*, le passage du devoir-faire au vouloir-faire se fait à tâtons, ou grâce à la présence de la vocalité intérieure de Jesse, qui décode, pour nous, les informations qu'elle reçoit et nous accompagne dans notre découverte du Bureau Fédéral de Contrôle.

Dans cette sous-partie, je me suis concentré sur la cinématique d'introduction de *Control*. Ceci m'a permis de poser un premier cadre d'étude de ce jeu, d'identifier ses thématiques, et de présenter son esthétique. Seulement, en tant que cinématique, cette séquence est plutôt particulière, puisque le jeu ne requiert aucune action de la part du·de la joueur·se. Pour aller plus en profondeur et préciser les différentes dynamiques d'introduction de bruit que j'ai identifiées dans ce jeu, je vais maintenant étudier une séquence de *gameplay* de *Control*, que je vais analyser par le prisme de l'écologie sonore.

I.3.A.b) Créer et faire vivre des écologies sonores par la vocalité

Comme je l'ai expliqué en analysant la cinématique d'introduction de *Control*, l'écriture sonore de ce jeu instaure dès le lancement d'une nouvelle partie une dynamique particulière entre la vocalité intérieure de Jesse et ses interventions dans l'espace sonore du jeu. Dès que le·la joueur·se gagne le contrôle de la caméra virtuelle, et qu'il devient possible de faire apparaître le visage de la protagoniste dans le champ, la différence entre ces deux vocalités devient manifeste. Pendant les premiers pas de Jesse dans le Bureau Fédéral de Contrôle, ceci est accentué par l'écriture de sa vocalité intérieure, sur le plan sonore, mais aussi sur le plan narratif, puisqu'elle continue de s'adresser à un·e interlocuteur·rice ambigu·e. Alors que ses lèvres restent immobiles, la protagoniste commente sa découverte du hall du Bureau. Elle dit d'abord : « Tu me montres de ces choses, mon ami. J'oubliais : 'tout est dans ma tête.' Tu n'existes pas, hein ? [316] » Puis, en franchissant un premier portique de sécurité : « Où est-ce qu'ils sont tous partis ? J'ai besoin de quelqu'un pour m'indiquer où aller.[317] »

316 [*« The things you show me, my friend. I forget. It's all in my head. There's no you, right ? »*]
317 [*« Where is everybody ? I need someone to point me in the right direction. »*]



Illustration 17: Capture d'écran de Control *(2017) : Jesse verbalise son besoin d'être guidée.*

Dans le cas de ces deux citations, la vocalité de Jesse reste stable dans l'espace sonore et stable dans sa forme, malgré le déplacement de la caméra. Elle se situe en plein centre de l'espace stéréophonique, localisation qu'elle ne quittera pas. Pour ce qui est de son timbre harmonique, la vocalité intérieure de Jesse est plutôt pincée et légèrement sifflante. Ni à tout à fait à voix haute, ni tout à fait en murmurant, Jesse s'exprime avec une vocalité présentant une certaine qualité respiratoire. Son élocution est plutôt monocorde et les différentes phrases qu'elle prononce sont lâchées d'une traite, en un seul souffle. Dans le même temps, ces interventions vocales de la protagoniste ne sont justement pas ponctuées d'inspirations, ce qui confirme aussi leur caractère intérieur.

Une vocalité qui communique en mettant en tension des espaces sonores

Cette localisation et cette texture vocale sont donc dans la continuité des vocalités entendues pendant la cinématique d'introduction. Cependant, cette cohérence formelle est nuancée par le contenu des paroles prononcées. Par la remise en question du « tu » auquel elle s'adresse, puis par l'affirmation d'un besoin d'être guidée, Jesse brouille la communication. À qui s'adresse-t-elle réellement ? A-t-elle véritablement conscience de la présence du·de la joueur·se ? En particulier, la dernière phrase de la deuxième citation, « J'ai besoin de quelqu'un pour m'indiquer où aller, » est une phrase tout à fait particulière, puisqu'elle est prononcée par Jesse tout en étant évocatrice de la situation de déficit d'information dans laquelle se trouve le·la joueur·se. Celui·celle-ci pourrait ainsi exprimer la même demande que Jesse, et espérer des repères dans ce torrent d'informations. De fait, dès ces premières vocalisations, l'écriture sonore de *Control* installe une tension, en suggérant que Jesse et le·la joueur·se sont deux entités bien distinctes, puis en faisant en sorte que Jesse se pose intérieurement des questions que le·la joueur·se est susceptible de se poser au cours de sa découverte.

Cette première séquence est un exemple des processus sonores par lesquels *Control* aligne les motivations de la protagoniste avec celles du·de la joueur·se : en formulant explicitement des interrogations que Jesse peut partager avec le·la joueur·se, tout en introduisant de la distance entre Jesse et le·la joueur·se. Cette vocalité intérieure instaure une communication entre jeu et joueur·se dans le même temps qu'elle y introduit du bruit, allant jusqu'à remettre en question l'existence du·de la joueur·se. Dans les deux citations tirées de cette toute première phase de *gameplay*, la distance entre jeu et joueur·se fluctue, au gré des ruminations de Jesse. Ceci relève d'une première dynamique d'introduction de bruit, par laquelle la configuration des échanges entre jeu et joueur·se évolue, vers plus ou moins de limpidité. Le passage d'un devoir-faire formulé par le jeu vers l'acquisition d'un vouloir-faire par le·la joueur·se est également mis en tension, dans la mesure où l'alignement des intentions de Jesse avec celles du·de la joueur (par la phrase « J'ai besoin de quelqu'un pour m'indiquer où aller. ») est freiné par les adresses directes

au·à la joueur·se ou par la suggestion de la présence d'un·e troisième interlocuteur·rice.

Le personnage d'Ahti : un agent de brouillage par la vocalité

Toujours dans cette première phase de *gameplay*, une nouvelle dynamique d'introduction de bruit est imposée au·à la joueur·se, lors de la rencontre de Jesse avec le personnage d'Ahti, qui est le concierge du siège du Bureau Fédéral de Contrôle. Après avoir figuré dans la cinématique d'introduction, de dos, en train de balayer le sol, Ahti est entendu avant d'être vu. En effet, avant de rencontrer Jesse et d'échanger avec elle, il chantonne un air en finnois tout en nettoyant le sol du couloir dans lequel la protagoniste s'est engagée. Au fil de la progression de la protagoniste dans le couloir, son chant devient plus précis et plus défini, jusqu'à ce qu'Ahti devienne visible, au détour d'un angle du couloir, puis que la conversation débute lorsque Jesse est suffisamment proche. Le personnage d'Ahti est une machine à bruit, dans le sens où il va répondre à la demande de Jesse (« j'ai besoin de quelqu'un pour m'indiquer où aller. ») tout en redirigeant les enjeux de la narration vers sa personne. D'une part, Ahti indique la direction d'un ascenseur que Jesse va devoir emprunter pour devenir la Directrice du Bureau et faire progresser l'intrigue. D'autre part, il va ainsi suggérer que la véritable raison de la venue de Jesse est un entretien de recrutement pour devenir assistante du concierge, et non Directrice. En complément de ce brouillage des enjeux ludiques et narratifs, Ahti introduit du bruit sémantique en mélangeant, dans les phrases qu'il prononce, l'anglais et le finnois.[318] Lorsqu'il indique à Jesse qu'il compte sur son recrutement, il dit : « Si ils ne te prennent pas, niin joha o helvetti.[319] Il y a travail pour hache, amène eux derrière sauna, jumalauta.[320] »

318 Dans la version originale du jeu en tout cas.
319 Qui pourrait se traduire par « c'est l'enfer. »
320 [*« If they don't hire you, niin joha o helvetti. There be work for the axe, take them behind the sauna, jumalauta. »*] Jumalauta pourrait se traduire par « bon sang de bonsoir, » ou dans un langage plus fleuri qui correspondrait bien à Ahti, par « bordel de merde. »



Illustration 18: Capture d'écran de Control *(2017) : Première rencontre avec Ahti.*

Il sera sous-entendu, plus tard, qu'Ahti est une entité surnaturelle, au même titre que Polaris ou que le Hiss, qui habite le siège du Bureau. Dès l'issue du premier échange entre Ahti et Jesse, ceci est d'ailleurs suggéré puisqu'à la différence de tous les autres personnages du jeu, Ahti semble entendre la vocalité intérieure de Jesse. Lorsque celle-ci s'exprime, en conclusion de leur échange, pour dire qu'à ses yeux, Ahti le concierge est un visage amical,[321] celui-ci répond qu'il vaut mieux un visage amical que pas de visage du tout.[322]

Autour de ce personnage d'Ahti, je retrouve la même logique de création de tension par la vocalité. En même temps qu'il oriente, dans ce cas vers l'ascenseur ou vers une compréhension de sa nature d'entité surnaturelle, il désoriente en imposant un nouveau cadre interprétatif dans lequel le devoir-faire est centré autour de lui. Là où le bruit introduit par la vocalité intérieure de Jesse agissait principalement sur la distance entre Jesse et le·la joueur·se, le bruit introduit par Ahti touche aussi bien

321 [*« Ahti the janitor is a friendly face in my book. »*] À noter que le mot de visage, pourtant crucial dans cette interaction, est absent dans la traduction en français : « Pour moi, Ahti le concierge a l'air plutôt sympa. »

322 [*« Better than somebody with no face at all. »*] Là aussi, la traduction française s'éloigne de cette signification : « Mieux que quelqu'un avec visage nouveau. »

Jesse que le·la joueur·se, et les élucubrations de ce dernier vont fréquemment prendre la forme de métaphores et d'énigmes.

Cette rencontre avec Ahti est un moment de basculement, dans la mesure où, à la suite de ce dialogue, le bruit introduit par la vocalité intérieure de Jesse dans la communication entre jeu et joueur·se va devenir moins intense. Au contraire, les échanges entre Jesse et Polaris ou entre Jesse et le·la joueur·se vont contribuer à une meilleure compréhension de l'univers du jeu. Ceci est exemplifié lorsque Jesse emprunte l'ascenseur indiqué par Ahti : en actionnant le panneau de contrôle, Jesse reprend, pour l'expliciter, la métaphore de la chambre-cellule et du poster qu'elle a filé au cours de la cinématique d'introduction. Elle explique, toujours avec sa vocalité intérieure pincée et quasiment susurrante : « La cellule et le poster. J'avais onze ans la première fois que j'ai vu au-delà du poster. On m'a dit que je l'avais imaginé. Depuis, j'essaye de l'arracher. Tu vas m'aider ?[323] » Cette dernière question est encore une fois ambiguë. S'adresse-t-elle à Polaris, ou au·à la joueur·se ? Toujours est-il que cette interrogation déclenche un générique d'introduction d'inspiration cinématographique qui répond à l'invitation à l'action de Jesse. Ceci contribue, à continuer d'aligner Jesse et le·la joueur·se pour l'encourager à développer un vouloir-faire à partir du cadre d'action qui est proposé par le jeu.



Illustration 19: Capture d'écran de Control *(2017) : Dans l'ascenseur.*

323 En version originale *« The cell, and the poster. I was eleven years old the first time I saw behind the poster. They told me I imagined it. I've been trying to pull it down ever since. Will you help. »*

Avec les précisions données par Jesse, la métaphore précédente du poster cesse d'être aussi énigmatique, puisqu'elle devient plus directement rattachée à l'expérience personnelle de la personnage. Lorsque Jesse sort de l'ascenseur, elle complète ces explications, et finit d'amorcer la transformation de la métaphore filée de la chambre et du poster en trame narrative. Toujours dans une dynamique d'introduction de tensions et de création d'un brouillage dans la communication, elle demande d'abord : « Est-ce que je t'ai perdu, juste pour un moment ? » Polaris répond à cette interrogation par une nouvelle distorsion géométrique de l'image. Sur les bordures du cadre, la même spirale à facettes que dans l'introduction apparaît en surimpression, concentrée cette fois autour de Jesse.

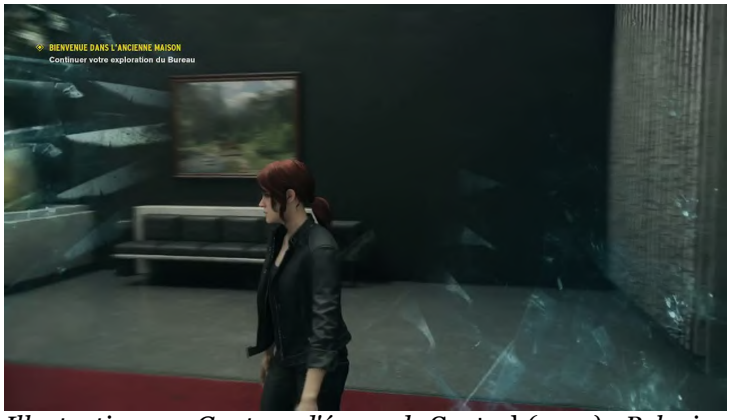


Illustration 20: Capture d'écran de Control *(2017) : Polaris se manifeste à nouveau.*

Ce bref échange crée une certaine friction, parce qu'elle suggère que le moment de rupture dans le flux d'action qu'était le générique a été perçu par les personnages. Puis, après la réponse de Polaris, Jesse reprend un ton beaucoup plus explicatif, pour préciser au·à la joueur·se ce qui est attendu de lui·d'elle : « Tu sais à qui je pense, mon petit frère, Dylan. Ça fait dix-sept ans que les gens de ce Bureau l'ont pris.[324] » Avec cette dernière phrase, le devoir-faire est exprimé pour la première fois explicitement : retrouver le frère de Jesse. Avec ce changement de dynamique d'interaction entre Jesse et le·la joueur·se, la protagoniste devient un intermédiaire plus fiable entre jeu et joueur·se, puisque ces fréquentes interventions vocales (en vocalité intérieure comme lors de dialogues avec d'autres personnages) vont accompagner la pratique du·de la joueur·se pour l'orienter dans l'espace et faciliter sa compréhension de l'univers du jeu et des enjeux narratifs.

324 En version originale *« You know what's on my mind. My baby brother, Dylan. Seventeen years since the men of this Bureau took him. »*

Deux figures pour guider par la vocalité : l'Expansif·ve et Virgile

Dans ce sens, je vais identifier à partir de ce nouveau fonctionnement de la vocalité de Jesse deux nouvelles figures : l'Expansif·ve et Virgile.

La première figure est opposée à la figure de l'Économe. En effet, là où cette figure décrivait des avatars qui interviennent peu voire pas du tout dans les espaces sonores d'un jeu, la figure de l'Expansif·ve qualifie, au contraire, des avatars qui sont très loquaces. Cette figure vidéoludique permet de décrire les ponctuations fréquentes de l'action par ces personnages. Les usages de cette figure sont, par ailleurs, multiples. Dans l'exemple de *Control*, la vocalité de Jesse permet de transmettre des enjeux narratifs et ludiques, d'expliquer l'ordre du monde du jeu, mais aussi, un peu plus tard dans le jeu, d'orienter dans l'espace. Cette figure peut aussi être combinée avec celles de la Boucle ou de la Catalyse pour que l'avatar commente l'action, pour donner des rétroactions positives ou négatives au·à la joueur·se, pour le·la gratifier ou la sanctionner, ou pour mettre de l'emphase sur l'action. Ceci est par exemple le cas dans *Diablo III*[325] qui intègre un système de *feedbacks* vocaux pour que l'avatar du·de la joueur·se signifie, à l'oral, un manque de ressource (santé, points de magie, etc...) ou félicite le·la joueur·se pour l'élimination d'un adversaire puissant ou d'un grand groupe d'ennemis.

Virgile est une figure de médiatisation qui fait directement référence au poète, et en particulier à sa représentation dans la *Divine Comédie*. Dans cette œuvre du début du XIVe siècle, Virgile accompagne Dante dans son exploration des Enfers puis du Purgatoire, et présente, tout au long du voyage du poète, les différents cercles traversés, tout en laissant Dante éprouver, par lui-même, ces différents espaces. À ce titre, la figure de Virgile renvoie aux personnages vocaux vidéoludiques qui initient l'exploration puis l'accompagnent, en guidant sans contraindre.

À la manière d'un maître ignorant de Rancière, les personnages qui mettent en jeu cette figure de Virgile ne transmettent pas directement leur savoir aux joueur·se·s : « il[s] leur commande[nt] de s'aventurer dans la forêt des choses et des

325 Blizzard-Activision, 2012, *Diablo III*.

signes, de dire ce qu'ils ont vu et ce qu'ils pensent qu'ils ont vu et ce qu'ils pensent de ce qu'ils ont vu, de le vérifier et de le faire vérifier.[326] » À ce titre, Virgile est une figure vocale qui facilite l'appropriation du jeu par le·la joueur·se et son acquisition d'un vouloir-faire, mais qui va aussi encourager le développement d'un savoir-faire.

Dans *Control*, le personnage de Jesse mobilise ces deux figures dès lors qu'elle sort de l'ascenseur après le générique. Elle devient alors un repère pour le·la joueur·se qui la contrôle. Cette dynamique est particulière, puisqu'elle continue de laisser penser que Jesse et le·la joueur·se sont deux entités distinctes mutuellement conscientes l'une de l'autre. Mais cette dynamique est aussi particulièrement efficace pour fluidifier l'action et la construction, par le·la joueur·se, de son espace d'appropriation.

Le fait que Jesse, et en particulier sa vocalité intérieure, cessent d'être des sources de bruit et de tensions dans la situation de jeu n'est pas anodin. Ce basculement intervient dans la narration précisément avant que de nouvelles sources de bruit, beaucoup plus intenses, prennent le relais d'Ahti et apportent plusieurs formes de brouillages communicationnels. En effet, Jesse va successivement rencontrer quatre nouvelles entités complexes : Zachariah Trench, Directeur du Bureau, se suicide lorsque Jesse approche de son bureau ; le Comité, qui adopte la forme d'une sombre pyramide inversée, et qui contacte Jesse en la faisant entrer dans une dimension parallèle, le Plan Astral ; Casper Darling, responsable de la recherche au sein du Bureau, apparaît par l'intermédiaire de prises de vues projetées dans l'espace de jeu ; le Hiss, l'antagoniste principal de *Control*, attaque Jesse à sa sortie du bureau de Trench et se manifeste, à la manière de Polaris, c'est-à-dire par des distorsions de l'image.

326 Rancière, Jacques, 2008, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, p. 17.

Quatre nouvelles sources de bruit dans la situation de jeu

Ces quatre rencontres s'enchaînent, dès lors que Jesse entre dans le bureau de Trench. Elle y découvre son corps, étendu au sol, ainsi que l'Arme de Service, qui va devenir son outil principal pour lutter contre le Hiss. Initialement, Trench n'a aucune autre manifestation que ce corps inanimé.



Illustration 21: Capture d'écran de Control *(2017) : Découverte du corps de Trench.*

Le Comité : la pyramide et l'Inextime

Lorsque Jesse saisit l'Arme de Service au sol, une cinématique se déclenche et Jesse est confrontée au Comité. Immédiatement, cette entité se présente comme une source de bruit non seulement sonore, mais aussi sémantique. Ce bruit se manifeste d'abord sur le plan de la morphologie des sons émis par le Comité. Ceux-ci présentent une texture évoquant une vocalité, puisqu'on distingue une prosodie dans les sons produits. Cette prosodie est cependant le seul paramètre audible qui confère une qualité vocale aux sons produits par le Comité. En effet, un puissant effet de distorsion ainsi qu'un filtre coupe-haut ont été appliqués sur ces sons, avec deux effets remarquables sur la texture du son original. Celui-ci semble à la fois très étouffé et distant, puisque ses fréquences hautes ont été filtrées, mais il présente aussi une certaine abrasivité du fait de la distorsion. Le Comité s'exprime ainsi par des sons qui rappellent une transmission brouillée par des perturbations. Ces sons présentent le

paradoxe de n'avoir plus grand chose de vocal, tout en ayant une matière respiratoire du fait de la distorsion électronique appliquée au son. Le Comité s'approche en ce sens de la figure de l'Inextime, puisqu'il est impossible de discerner un genre ou un corps derrière les parasites sonores, tout en ayant une élocution et un rythme intrinsèques qui nous confirment son statut d'entité consciente.



Illustration 22: Capture d'écran de Control *(2017) : Premier contact avec le Comité.*

Ce bruit morphologique est complété, sur le plan visuel, par un bruit sémantique. Des sous-titres accompagnent les sons entendus, ce qui confirme au·à la joueur·se que c'est bien un être ou un ensemble d'êtres qui s'adressent à Jesse. Seulement, dans la mise en forme de ces sous-titres, la syntaxe des phrases est malmenée par des scissions, et les différentes lignes sont formatées pour être mises entre des chevrons. Cette forme textuelle laisse fréquemment une marge d'interprétation au·à la joueur·se, avec plusieurs mots pouvant jouer le même rôle dans les paroles du Comité.

La deuxième[327] phrase prononcée par le Comité est, sur ce point exemplaire :

« < Nous émettons depuis la Pyramide / Ailleurs >

< Seul le directeur peut manier le >

< Le pistolet / épée / laissé vierge à dessein > »

Dans toutes les interactions entre Jesse et le Comité, cette entité introduit une tension entre le son et le texte, entre la voix et la parole, mais aussi entre les différents destinataires potentiels du texte. Il est clair que Jesse comprend les messages du Comité, mais dans la mise en forme des sous-titres, il y a fréquemment plusieurs niveaux de lecture et de communication, du fait de cette multiplication des possibilités d'interprétation et de reconfiguration du texte.

Casper Darling : un être de vidéo-projection

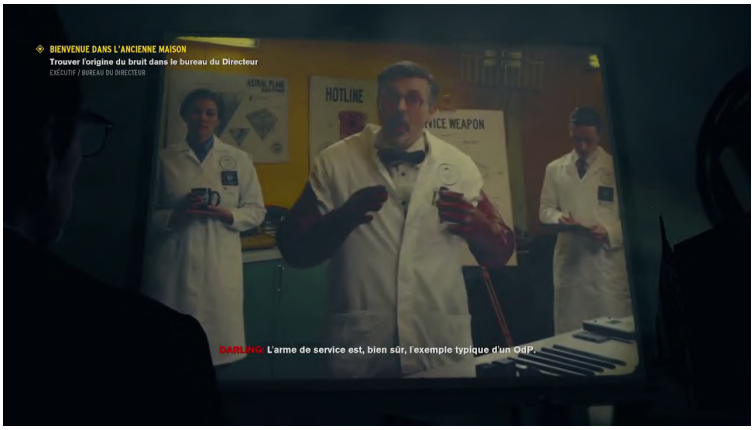


Illustration 23: Capture d'écran de Control *(2017) : Darling vidéo-projeté.*

Après ce premier contact avec le Comité, la cinématique se poursuit pour présenter simultanément deux éléments au·à la joueur·se. Un plan fixe nous donne à voir une salle sombre, avec, au premier plan, un cendrier et en arrière-plan un écran de projection, sur lequel défile une vidéo en prises de vue réelles. Dans ce document vidéo, le scientifique Casper Darling, unique personnage qui apparaît exclusivement sous la forme de prises de vue réelles, explique le principe de fonctionnement de l'Arme de Service, qui n'est autre qu'un objet paranaturel. Par cette brève séquence, de quelques plans, Darling et l'Arme de Service sont introduits à leur tour dans la narration. Darling fonctionne, lui, comme une source de bruit audiovisuelle.

327 La première phrase prononcée par le Comité est *« Test, test, test. »* qui appuie la référence matérielle à un système de communication et de transmission.

Il introduit en effet des frictions entre l'esthétique de l'environnement du jeu, photo-réaliste mais de toute évidence constituée d'images de synthèses, et ces prises de vue réelles. Par la suite, les vidéos de présentation de Casper Darling ponctueront la progression du·de la joueur·se, pour l'aider à comprendre l'environnement qui l'entoure.

Ces vidéos prendront systématiquement la forme d'images tournées en studio puis projetées dans le monde fictionnel. Ainsi, chacune de ces vidéos rappellera le caractère fictionnel du jeu et mettra en tension le photo-réalisme du jeu avec la précision et la définition de ces prises de vue dans le rendu du visage de Darling et de ses expressions.

Zacariah Trench : un fantôme vocal

Après une brève séquence de jeu pendant laquelle Jesse, et avec elle le·la joueur·se, sont formé·e·s au maniement de l'Arme de Service, Zacariah Trench se fait voir et entendre. Il semble justement communiquer avec Jesse par l'intermédiaire de l'arme avec laquelle il a mis fin à ses jours. Trench apparaît, visuellement, sous trois formes en surimpression. La première est un modèle en trois dimensions, animé et intégré au moteur du jeu. La deuxième et la troisième sont des flux d'images en prises de vue réelles, filmées respectivement en très gros plan sur le visage de Trench et en contre-jour. Toutes ces manifestations visuelles de Trench sont superposées et accompagnée par une vocalité. L'ancien Directeur explique ainsi, par bribes : « Quelque chose se prépare… cette menace… une attaque… devoir en tant que Directeur… la sécurité du Bureau…[328] » Dans cette cinématique, puis lors des apparitions suivantes de Trench, la vocalité de ce personnage conservera la forme qu'elle présente dans cette cinématique : une vocalité manifestement artificielle, enregistrée, très légèrement distordue et entrecoupée par les interventions d'un discret bruit blanc. L'élocution du personnage est claire et ferme. C'est une vocalité qui commande et qui agit comme une Vocalité Acousmatique, puisqu'elle est entendue sans que les lèvres de Trench soient vues en mouvement. Si Trench

328 En version originale : *« Something is coming… This threat… An attack… Duty as Director… Keep the Bureau safe… »*

s'exprime par fragments, il n'en est pas moins une instance ludique et narrative qui formule explicitement un nouveau devoir-faire : la nouvelle mission de Jesse, en tant que Directrice, est donc de protéger le Bureau. Cette nouvelle directive s'ajoute donc à sa quête, beaucoup plus personnelle, qui la lie à son petit frère. Sans pour autant le considérer comme du bruit sur le plan ludique, l'intervention de Trench apporte une complexité supplémentaire à la narration, formule de nouvelles contraintes et de nouveaux impératifs.

En plus d'apparaître à nouveau dans des cinématiques, Trench sera amené, par la suite, à se présenter à Jesse dans l'espace de jeu, sous la forme de projections sur des parois ou sur des volutes de fumée.[329] Il est, en ce sens, un personnage qui fonctionne sur un mode proche de celui de Casper Darling, c'est-à-dire qu'il introduit un bruit audiovisuel et esthétique tout en tâchant d'orienter et guider le·la joueur·se dans l'espace de jeu et dans ses actes.



Illustration 24: Capture d'écran de Control *(2017) : Un exemple de manifestation fantomatique de Trench.*

Pour signifier à la personne qui joue qu'elle n'était pas la seule destinataire de tous ces flux visuels et sonores et de ces rencontres, Jesse confirme en s'adressant directement à Polaris et/ou au·à la joueur·se qu'elle a vu et entendu les mêmes

329 Un exemple de ce type d'intervention de Trench dans l'espace de jeu peut être observé lorsque Jesse entre pour la première fois dans la zone de la centrale énergétique du Bureau.

choses. Elle demande, en vocalité intérieure : « T'as entendu ça ? C'est le mort. Juste après que la pyramide me parle. Ce n'était que du bruit, mais j'ai compris chaque mot. Et cette arme est vivante. ![330] » Cette prise de parole illustre la nouvelle dynamique de cette vocalité intérieure. Après une première dynamique visant à faire perdre ses repères au·à la joueur·se, cette vocalité va jouer un rôle de clarification et accompagner le·la joueur·se dans sa découverte du monde de *Control*. Plus précisément, face aux nouvelles sources de bruits auxquelles le·la joueur·se est exposé·e, Jesse va communiquer avec la personne qui la contrôle pour susciter chez elle l'adoption d'une posture interprétative sur le mode du décryptage.

Le Hiss : un antagoniste parasitaire

Afin d'étayer cette dernière idée, une quatrième et dernière rencontre avec une entité source de bruit doit être étudiée. En effet, lorsque Jesse sort du bureau de Trench, elle est confrontée à un couloir, qui trace une longue perspective dans laquelle son ombre portée s'inscrit. Le fond de la pièce est obstrué par une masse lumineuse rouge et aveuglante qui est une manifestation du Hiss. Dès que Jesse avance en direction de cette lumière épaisse, celle-ci s'étend soudainement à l'intégralité du couloir et contamine l'intégralité de l'interface visuelle.

330 Ce texte est adapté plus directement de la version originale, parce que les sous-titres français ne laissaient pas apparaître la notion de bruit. En version originale donc : *« Did you hear that ? It's the dead man. Right after the Pyramid spoke to me, and it was just noise, and I understood every word. And this gun's alive.*



Illustration 25: Capture d'écran de Control *(2017) : Première confrontation avec le Hiss.*

Une nouvelle cinématique débute, pendant laquelle Jesse se débat, sujette à une intense douleur. Elle interpelle Polaris et/ou le·la joueur·se en répétant : « Tu dois intervenir.[331] » Sa vocalité se démultiplie, se distord et se disperse dans l'espace sonore, tandis que son image connaît le même traitement. Au modèle en trois dimensions de Jesse s'ajoute des prises de vue de Courtney Hope, l'actrice qui prête ses traits et sa voix au personnage principal de *Control*, et le montage de la cinématique est ponctué par des distorsions visuelles qui, à la différence de celles de Polaris, évoquent des motifs fluides et liquides d'un rouge strié de noir. Ces déformations sonores et visuelles, ainsi que cette contamination par le rouge cesse soudainement, grâce à l'intervention de Polaris.

331 En version originale : *« You can't let this happen. »*

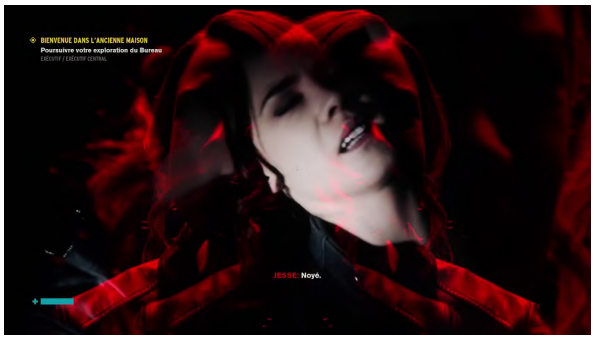


Illustration 27: Capture d'écran de Control (2017) : Jesse subit l'assaut du Hiss.

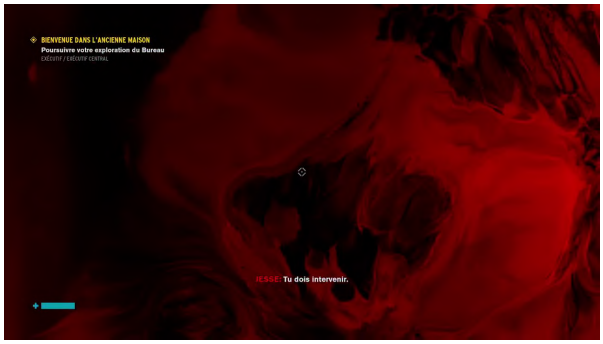


Illustration 26: Capture d'écran de Control (2017) : Représentation abstraite du Hiss.

Tout en étant très brève, cette cinématique instaure un cadre esthétique dans lequel la couleur rouge ainsi qu'un certain traitement sonore des vocalités sont associés au Hiss. En tant qu'antagoniste, celui-ci fonctionne comme un parasite, à la fois au sens du traitement du signal et au sens biologique. Plus tard, il sera en effet décrit comme un signal qui se propage de proche en proche et qui corrompt de l'intérieur, par l'écrasement, tout ce qu'il touche, objet comme sujet.

Synthèse : quatre rencontres et quatre modes d'intervention vocale dans l'espace du jeu

Ces quatre rencontres successives s'enchaînent dans un intervalle de cinq minutes. Comme lors de la cinématique d'introduction, le·la joueur·se est ainsi plongé·e dans un torrent d'informations, avec pour seul point de repère la vocalité intérieure de Jesse, qui est le seul élément stable, fiable et, pour ainsi dire, compréhensible de toute cette séquence. Face à ce déluge d'informations, de sons et d'images, la vocalité de Jesse accompagne le décryptage de la situation par le·la joueur·se, pour qu'il·elle puisse non seulement comprendre ses actions dans le présent, mais aussi se projeter dans leurs implications.

Dans cette introduction, aux nombreuses sollicitations sensorielles, et principalement vocales, correspondent autant de sources d'information et autant d'entités susceptibles de communiquer avec le·la joueur·se. Cette manière de traiter celui·celle-ci lors de son entrée en jeu, en créant un brouillage par l'excès n'est pas anodine. Dans *Control,* elle résonne, comme j'ai pu le suggérer, avec l'intrigue du jeu, qui est centrée sur des dimensions cachées, sur des objets aux capacités

insoupçonnées, sur des souvenirs enfouis ainsi que sur la thématique du secret.

Pour mesurer à quel point cette entrée en matière est construite pour déstabiliser la personne qui joue avec une dynamique de brouillage communicationnel, je vais présenter les premières minutes du jeu *Horizon Zero Dawn*, qui présentent une écriture sonore radicalement différente.

Présentation de *Horizon Zero Dawn*

Horizon Zero Dawn est un jeu développé par Guerrilla Games et édité par Sony Interactive Entertainment, sorti d'abord en 2017 sur la *PlayStation 4* puis, plus récemment, en août 2020, sur ordinateur personnel. Dans la lignée d'une partie des jeux AAA[332] contemporains de sa sortie, *Horizon Zero Dawn* est un jeu en monde ouvert, c'est-à-dire qu'il propose aux joueur·se·s un monde explorable très vaste et qui présentant peu de discontinuité spatiale. Par rapport à d'autres jeux qui comportent des niveaux discrets, les jeux en monde ouvert proposent en effet d'arpenter l'univers sans interruption ni rupture. Par ailleurs, du fait de l'immensité des espaces jouables, les propositions ludiques des jeux appartenant à ce genre sont également très diversifiées, et consistent souvent en un mélange de nombreuses modalités d'interaction ainsi qu'en une combinaison de mécaniques de jeu et de systèmes de règles issus d'autres genres.

Par exemple, certains jeux en monde ouvert, tels que les épisodes récents des franchises *Assassin's Creed* et *Far Cry* d'Ubisoft intègrent des systèmes de progression et d'équipement améliorable qui sont évocateurs du jeu de rôle, tout en proposant des séquences d'exploration qui nécessitent une dextérité plus proche des exigences d'un jeu de plateforme. À cette démultiplication des devoir-faire et des pouvoir-faire correspond une grande diversité des modes d'appropriation du jeu, et donc des modes d'acquisition de vouloir-faire et de savoir-faire. Cette diversité est généralement encouragée par le système de jeu, qui soumet aux joueur·se·s plusieurs tactiques possibles pour mettre en œuvre une même stratégie. De fait, à l'image de

332 Ce terme désigne les productions vidéoludiques disposant des budgets les plus conséquents, qui sont créées par des équipes importantes et à l'international. Les AAA sont généralement créés au contact d'un éditeur important, que ce soit un constructeur comme Sony, Microsoft ou Nintendo, ou un autre acteur majeur du secteur, tel qu'Activision-Blizzard ou Ubisoft.

l'immense espace jouable mis à la disposition des joueur·se·s, les espaces d'appropriation initiaux des jeux en monde ouvert tendent à être très vastes. Du fait de sa capacité à agglomérer de nombreuses propositions ludiques, empruntées à d'autres genres, le monde ouvert relève davantage du méta-genre plutôt que du simple genre vidéoludique.

Horizon Zero Dawn respecte cette définition du monde ouvert, puisque le jeu de Guerrilla Games invite à explorer son univers et à interagir avec les entités qui l'habitent de nombreuses manières. À l'instar de *Control*, l'avatar contrôlé par le·la joueur·se est visible, avec une caméra qui organise le plan en tiers verticaux. Cette caméra est placée en retrait par rapport à l'avatar, et peut glisser autour de celui-ci pour le situer dans une fraction verticale de l'image pour garantir une bonne visibilité de l'action à chaque instant.



Illustration 28: Capture d'écran de Horizon Zero Dawn *(2017) : Positionnement de la caméra en combat. Aloy est dans le coin inférieur gauche de l'écran et occupe une place limitée pour faciliter la lecture de la situation.*

De ce fait, *Horizon Zero Dawn* est un jeu à la troisième personne, qui reprend des mécaniques de jeu et des modalités de déplacement qui sont fréquemment employées dans les jeux d'action et les jeux de plateforme qui adoptent ce mode de visualisation. De même, sur le plan mécanique, le jeu de Guerrilla Games intègre un système de personnalisation et de progression, par l'intermédiaire d'équipements pouvant être découverts, fabriqués ou achetés, ainsi que par l'intermédiaire d'un

arbre de compétences pouvant être débloquées pour donner des avantages au·à la joueur·se en accord avec son style de jeu. Ces différents systèmes ont pour but de conférer des bonus statistiques et d'offrir de nouvelles possibilités d'interaction avec l'univers de *Horizon Zero Dawn*, pour se spécialiser, par exemple, dans le combat, dans la furtivité, dans l'exploration ou encore dans la collecte de matériaux de fabrication.

Un jeu vidéo post-post-apocalyptique

Ce dernier aspect est particulièrement important, parce qu'il est celui qui articule le plus le système de jeu, sur le plan thématique, avec le récit proposé par le *Horizon Zero Dawn*. Le cadre de ce jeu, en effet, n'est pas post-apocalyptique, mais plutôt post-post-apocalyptique et propose de suivre le nouveau départ d'une humanité émergeant à nouveau, plusieurs siècles après un violent cataclysme industriel et écologique : après avoir été ravagée par des formes de vie synthétiques, la surface de la Terre, sa faune et sa flore ont été reconstituées par des machines d'inspiration animale. Celles-ci ont terraformé le monde jusqu'à ce que les lambeaux de la société humaine puissent sortir de refuges souterrains qui les abritaient. Pour faire face à ce nouveau monde hybride, peuplés d'animaux et de machines zoomorphes, les humain·e·s disposent de connaissances et d'outils limités, si bien que les sociétés qui se forment sont principalement tribales et centrées sur des pratiques de chasse et de cueillette. Cependant, ces pratiques ne visent pas seulement à collecter de la nourriture. La récupération de pièces mécaniques et de fragments technologiques sur les formes de vie synthétiques qui continuent de terraformer la planète constituent une activité importante, et alimentent un commerce important entre les différentes tribus. Dans ce contexte narratif, le·la joueur·se incarne une jeune chasseuse, Aloy, affiliée à la tribu Nora, qui réside dans le Nord de l'espace jouable. Cette zone correspond, en jeu, avec le Colorado, si bien qu'il y a des correspondances entre notre monde et le monde fictionnel de *Horizon Zero Dawn*.

En tant que personnage, Aloy se distingue initialement par l'intermédiaire d'un objet particulier. Au cours de son enfance, qu'elle vit coupée du reste de sa tribu, Aloy

découvre dans une ruine du XXIe siècle un dispositif technologique de réalité augmentée et de télécommunication, le Focus, qui va lui donner accès à des outils extrêmement développés par rapport au niveau technologique de ses congénères. Le Focus va correspondre, sur le plan mécanique, à des fonctionnalités particulières pour le·la joueur·se tandis que sur le plan narratif, cet appareil sera un dispositif narratif, sous la forme d'un objet de convoitise, qui va amener Aloy à rencontrer d'autres personnages ainsi qu'à explorer le monde.

Comme c'était le cas pour *Control*, *Horizon Zero Dawn* est un jeu avec une toile narrative complexe et finement tissée. Au début de sa partie, le·la joueur·se ne connaît rien de l'univers qui s'offre à son exploration, si bien que les premières minutes du jeu ont pour but de l'introduire dans la diégèse, et de l'accompagner dans sa découverte. Si cette introduction est effectuée, comme pour *Control*, par l'intermédiaire d'une cinématique suivie d'une séquence de jeu d'apprentissage de la façon de contrôler son avatar, l'écriture sonore, et en particulier vocale de l'ouverture du jeu de Guerrilla Games est radicalement différente de celle de l'introduction de *Control*.

L'introduction de *Horizon Zero Dawn* : aux antipodes de *Control*

Cette première cinématique fait office de séquence d'exposition et présente une figure paternelle, Rost, qui voyage avec une jeune fille sur son dos, depuis leur domicile jusqu'à un village Nora. Tout au long de leur voyage, tandis qu'un générique apparaît progressivement en surimpression sur des images générées par le moteur du jeu, Rost s'adresse à l'enfant et lui expose la raison de leur voyage. Ce monologue, destiné aussi bien à la petite fille, qui n'est autre qu'Aloy, qu'au·à la joueur·se, installe successivement tous les cadres nécessaires à l'entrée en jeu. Il répond ainsi à toutes les questions pouvant venir à l'esprit du·de la joueur·se. Qui sont ces personnages et quels sont les liens qui les unissent ? Pourquoi vivent-ils en isolation ? Quel est ce monde dans lequel ils évoluent ? Tandis que Rost et Aloy observent des machines zoomorphes depuis la sécurité d'un buisson, Rost verbalise son rôle de personnage introductif, qui va accompagner le·la joueur·se et Aloy dans ses premiers pas : « Ce

n'est pas facile de chasser un animal, et encore moins de chasser une machine. [...] Je t'enseignerai tout ça, un jour.[333] » À l'issue de la cinématique, après avoir donné son nom à Aloy, il confirme ce rôle en rassurant la petite fille : « Je suis là, et où que tu choisisses d'aller, je viendrai avec toi. » Immédiatement, Rost apparaît comme une mise en jeu de la figure de Virgile, un personnage éminemment positif, dans le sens où il est soucieux d'Aloy, incarnée par le·la joueur·se.

Première séquence de *gameplay* : la vocalité pour accompagner

La première séquence jouable se déroule après une ellipse de six années. Alors que la jeune Aloy a échappé à la surveillance de Rost, elle tombe dans un gouffre, pour atteindre une ruine dans laquelle elle va, par chance, découvrir le Focus. En l'absence de Rost, c'est Aloy, l'avatar du·de la joueur·se qui prend son relais, en commentant, à voix haute, son exploration de la grotte dans laquelle elle vient de tomber. Comme le personnage de Jesse Faden, Aloy mobilise ainsi la figure de l'Expansif·ve, mais pas celle du Daimon. En effet, à la différence de la protagoniste de *Control*, la vocalité d'Aloy n'est pas intérieure, mais bien projetée dans l'espace de jeu.

Au gré de l'exploration de la cavité, la jeune fille continue de fournir des clés de compréhension et d'interprétation au·à la joueur·se en expliquant par exemple que Rost lui avait interdit de s'aventurer dans ce genre d'endroit. Sur ce point, elle combine les figures de l'Expansif·ve et de Virgile de la même manière que le personnage de Jesse Faden. Aloy se distingue cependant dans sa manière d'articuler l'interface de jeu avec la situation fictionnelle dans laquelle elle se trouve. Alors qu'elle atteint un goulet d'étranglement étroit, elle commente d'une voix plutôt assurée : « Ça a l'air étroit, mais je peux passer.[334] » Une instruction apparaît alors à l'écran pour indiquer le bouton sur lequel le·la joueur·se doit appuyer pour que son avatar s'accroupisse et franchisse ce type d'obstacle. Plus encore que le personnage de Jesse, Aloy opère une médiation entre le jeu et le·la joueur·se. J'ai expliqué comment

333 En version originale : *« It is one thing to hunt a beast, another to hunt a machine. You must be humble and respect their power. I will teach you this, one day. »*

334 En version originale : « Looks tight, but I can get through. »

la protagoniste de *Control* était écrite de façon à faciliter le développement d'un vouloir-faire chez le·la joueur. Dans le cas de *Horizon Zero Dawn*, l'écriture vocale de l'avatar est un moyen de donner une incarnation au pouvoir-faire. Dans cette première séquence jouable, Aloy guide et oriente, mais elle définit aussi un horizon des possibles, sur le mode de la suggestion. Elle fonctionne également en symbiose avec l'interface visuelle pour fluidifier les interactions entre jeu et joueur·se, sous la forme d'un équilibre délicat entre les figures de Virgile, de l'Expansif·ve et de la Boucle.



Illustration 29: Capture d'écran de Horizon Zero Dawn *(2017) : Premiers pas d'Aloy dans la grotte.*

Dans la deuxième partie de son exploration de la cavité, c'est-à-dire après avoir trouvé le Focus, Aloy et le·la joueur·se gagne la possibilité d'accéder à de nouvelles informations grâce à ce dispositif de réalité augmentée.

La grotte devient alors de manière encore plus évidente une ruine, puisque des mécanismes et des appareils encore actifs apparaissent en surbrillance lorsque l'environnement est observé avec le Focus. En particulier, au cours de sa progression dans ce qui est manifestement un ancien refuge souterrain, Aloy découvre des cadavres desséchés, qu'elle peut occasionnellement scanner à l'aide du Focus pour

déclencher la lecture de messages audio.[335] Ceux-ci sont lus par l'appareil qu'Aloy porte à sa tempe, et ne sont donc pas spatialisés dans l'espace jouable. Ils sont au contraire directement diffusés dans l'oreille de la protagoniste, sous la forme de Vocalités Acousmatiques. Celles-ci donnent à entendre des personnes défuntes qui ont documenté leurs derniers instants.

Les messages audio : la figure du Log comme projection vocale

Ces dispositifs sonores, les messages audio disposés dans l'espace de jeu, sont stratégiques à deux égards. D'abord, sur le plan de la narration, il contribue à la construction d'une chronologie des événements en faisant exister au présent et par le son une temporalité révolue. Grâce à ces fichiers audio qui continuent d'être lus pendant les déplacements d'Aloy, les vocalités de ces personnages résonnent avec l'espace exploré. Les propos de ces individus, enregistrés alors que le refuge était encore peuplé ou en cours de déliquescence, racontent l'environnement que nous traversons en laissant imaginer sa vie passée. C'est là le deuxième aspect stratégique de ce dispositif sonore de journal audio : il contribue à la construction de la diégèse du jeu en la présentant comme un espace habitable. Avec ces fichiers, la zone explorée est située et contextualisée comme un ancien lieu de vie, plutôt que comme un niveau strictement mécanique d'introduction à destination des joueur·se·s débutant·e·s. En complément des enjeux narratifs principaux (s'échapper de la grotte, y trouver le Focus, tâcher de retrouver Rost) ces messages audio visent à donner une profondeur supplémentaire à cet espace. Le fait de les trouver et de déclencher leur lecture fonctionne, par ailleurs, comme une récompense de l'exploration et de l'appropriation de l'espace par le·la joueur·se.

335 En version originale « *Voice Log*. »



Illustration 30: Capture d'écran de Horizon Zero Dawn *(2017) : Un message audio révélé par le Focus.*

Avec ces messages audio, j'identifie une nouvelle figure vocale éminemment vidéoludique, le Log. Avec celle-ci, j'entends décrire toutes ces vocalités fragmentaires, dont la découverte crée des arborescences narratives et gratifie le·la joueur·se pour son expérience du jeu et de ses espaces. Le Log est une figure par laquelle une brèche est ouverte dans le flux de la partie et dans le récit vidéoludique, pour qu'une nouvelle trame narrative puisse se déployer, le temps d'une écoute. Que le Log prenne la forme d'un enregistrement sur bande magnétique, d'un fichier audio-numérique ou d'une lettre lue à voix haute, cette figure vocale évoque des pratiques de rédaction de journal intime ou de journal de bord, dans lesquelles des événements sont consignés, et associés à une temporalité précise. La dimension spécifiquement vidéoludique de cette figure du Log réside dans la manière de procéder de cette figure : par une transduction de l'écrit à l'oral et par la projection d'un discours issu d'un temps passé dans le présent du *gameplay*. Face à la cinématique qui peut être considérée comme une rupture mécanique, le Log fonctionne sur le mode de la projection, pour faire exister à nouveau dans l'espace ce qui est révolu.

Dans *Horizon Zero Dawn*, le Log est un dispositif qui permet de faire entendre le monde dans l'expression monde ouvert pour en étendre non pas la dimension spatiale, mais bien la dimension temporelle. C'est une figure que je retrouverai, sous une forme différente, plus littéraire et épistolaire dans *Darkest Dungeon*.

Hors de la grotte, une initiation très encadrée

Une fois l'exploration de la grotte terminée, Aloy retrouve Rost. Comme annoncé par celui-ci, la séquence jouable suivante est une initiation à la chasse qui se déroule après une brève ellipse d'une journée. Dans cette séquence, la vocalité prend une dimension particulière sur deux aspects. D'abord, elle est un moyen de témoigner l'attention de Rost pour sa fille adoptive. Ensuite, elle est aussi un outil inestimable de médiation entre joueur·se et jeu pour que celui-ci soit considéré comme une écologie.



Illustration 31: Capture d'écran de Horizon Zero Dawn *(2017) : Rost apprend à Aloy (et au·à la joueur·se) à se soigner.*

Dans cette deuxième séquence de jeu, pendant laquelle le·la joueur·se contrôle Aloy, le personnage de Rost est donc présent, et il fournit des instructions à Aloy, et donc au·à la joueur·se, pour lui dire que faire. Rost, très fréquemment directif dans cette séquence, mobilise la figure de l'Ordre. Toutefois, il y a aussi une affection audible pour Aloy qui transparaît dans son élocution, dans le timbre de sa voix et dans sa manière de parler. À ce titre, la première chose qu'il apprend à le jeune fille n'est autre qu'un méthode de soin. Il enseigne ainsi à celle-ci, encore blessée suite à ses chutes de la veille, quelles baies comestibles récupérer et ingérer pour faciliter sa guérison. Par cette première transmission d'un devoir-faire et d'un pouvoir-faire de Rost à Aloy, Rost fait preuve d'un intérêt, d'une empathie et d'un amour manifestes pour la jeune fille.

Autour de la relation de Rost et Aloy : la figure du Souci

Cet intérêt, très chargé émotionnellement, caractérise cette séquence, pendant laquelle il guide Aloy, avec patience et chaleur, puis tente de la retenir d'aider un autre garçon Nora menacé par des machines. Dans la douceur puis dans l'inquiétude, la vocalité de Rost charge la situation de jeu d'affect et de tension. Cet effet de charge est très différent du fonctionnement de la figure de la Catalyse, cependant, puisqu'il n'a pas pour objectif de souligner une action et d'enjoindre à l'action, mais plutôt de caractériser la relation entre les personnages et de lui donner une consistance émotionnelle.

À ce titre, cette vocalité relève d'une nouvelle figure vocale, celle du Souci, par laquelle l'écriture vocale d'un personnage est utilisée pour signifier l'affection de ce personnage pour l'entité contrôlée par le·la joueur·se. C'est une figure grâce à laquelle l'importance de l'avatar est rendue audible, au travers de l'attention et du soin que les autres personnages lui accordent.

Dans *Horizon Zero Dawn*, le Souci permet à la fois de faire entendre l'amour de Rost pour Aloy, mais aussi de faire comprendre en un instant comment ces émotions peuvent être associées à une terrible peur de la perdre. Tout dépassé qu'il est par la fougue d'Aloy et par sa découverte du Focus, cette peur et cette inquiétude peuvent le rendre strict, sévère et plus rugueux.

Dans la séquence, l'écriture vocale de Rost tire profit, grâce au jeu du comédien qui lui prête sa voix (Jean-Benoît Blanc), de ce qui peut déborder dans l'expressivité vocale. En même temps que la vocalité de Rost commande, le lien qui l'unit à Aloy dépasse le simple texte et s'incarne dans des inflexions vocales.[336] Dans

336 À l'instar de la figure de Démiurge qui pouvait être fréquemment associée à des personnages masculins de créateur de monde ou de grand ordonnateur, la figure du Souci peut être, de façon stéréotypique, associée à des personnages féminins. Parmi les exemples récents remarquables de cette dynamique, par laquelle genre féminin et souci (ou *care*) sont associés, il est possible d'identifier les différentes Gardiennes du Feu de la franchise *Dark Souls*, ou la poupée de *Bloodborne,* qui jouent un rôle similaire de guide affectée et soucieuse auprès du·de la joueur·se. Cependant, comme c'était le cas dans *Stranger Than Fiction*, dans lequel la dimension stéréotypique de la figure de Démiurge était malmenée en l'associant à un personnage féminin, certains jeux nuancent cette association du Souci avec le genre féminin. Du fait de son cynisme et de sa violence verbale à l'égard du·de la joueur·se et de son avatar, le personnage de GlaDOS, de la franchise *Portal* est un exemple de personnage féminin qui contrevient, dans son écriture vocale,

cette deuxième séquence jouable d'*Horizon Zero Dawn*, cela permet de transmettre au·à la joueur·se, par l'intermédiaire d'une seule vocalité, plusieurs informations superposées : les actions à effectuer pour se soigner dans le jeu d'une part, et les sentiments éprouvés par Rost vis-à-vis d'Aloy d'autre part.

Fondre la présentation du système de jeu dans la présentation du monde

Enfin, j'ai suggéré que Rost, en tant que personnage vocal, était un outil de médiation entre le·la joueur·se et le jeu pour faire apparaître celui-ci comme une écologie. Ce que j'entends par là, c'est que dans cette deuxième séquence jouable, le chasseur Nora mobilise d'une façon particulière la figure de Virgile pour guider Aloy et le·la joueur·se dans sa compréhension du monde. En effet, dans la continuité de la cinématique d'introduction, au cours de laquelle Rost instaurait par sa vocalité un cadre diégétique et narratif, ce personnage articule ici le système de jeu et l'univers explorable pour mettre en évidence son caractère dynamique.

Pour enseigner à Aloy comment elle doit se positionner par rapport aux machines, les explications de Rost sont centrées autour d'une idée principale : la tribu Nora fait partie d'un écosystème partagé avec les machines, et les Noras doivent apprendre à les connaître et à les respecter pour survivre. Dans le monde ouvert de *Horizon Zero Dawn*, les différents animaux et les différentes machines ont des comportements qui leur sont propres, et qui sont plus ou moins prévisibles et cohérents. Pour trouver sa place dans ce monde, le sens sur lequel Rost insiste n'est autre que l'ouïe.

Ceci est exemplifié lorsqu'il guide Aloy dans sa première rencontre avec un Veilleur, une machine bipède de reconnaissance, similaire à une sorte de petit dinosaure arborant un énorme œil à l'extrémité de son cou. Ces Veilleurs sont des machines très simples, qui sont aussi les premiers ennemis potentiels, puisqu'ils deviennent hostiles dès lors qu'ils repèrent Aloy.

aux attentes du public quant à la façon de communiquer d'une intelligence artificielle ou d'un logiciel d'assistance vocale.



Illustration 32: Capture d'écran de Horizon Zero Dawn *(2017) : Rost explique le comportement des Veilleurs et introduit les premières mécaniques de jeu liées à la furtivité.*

Rost introduit donc cette première rencontre avec des Veilleurs en insistant sur la dimension sonore : « Tu dois faire en sorte qu'il ne te voient pas si tu veux survivre dans les terres sauvages. Je vais te montrer. Écoute bien, et fais comme moi.[337] » Si cette concentration sur l'écoute passe dans un premier temps par une focalisation sur la vocalité de Rost, elle se développe par la suite sous une forme beaucoup plus environnementale et écologique, puisque le chasseur va apprendre à Aloy et donc au·à la joueur·se qu'il ne s'agit pas seulement d'écouter sa voix, ni les sons des machines, mais aussi les sons émis par Aloy elle-même lorsqu'elle se déplace. Pour transmettre au·à la joueur·se les éléments fondamentaux des mécaniques d'infiltration de *Horizon Zero Dawn*, c'est bien sur le son que le·la joueur·se est invité à se concentrer. Rost chuchote ainsi, après le passage d'un deuxième Veilleur : « Plus tu vas lentement, moins tu fais de bruit. Alors avance accroupie, plutôt que debout.[338] » Avec cette phrase et par l'intermédiaire de cet échange entre Rost et Aloy, le jeu invite le·la joueur·se à considérer qu'il·elle ne va pas agir dans un environnement sonore, mais, plus spécifiquement, dans une écologie sonore, et donc avoir des conséquences audibles non seulement pour lui·elle, mais aussi pour les autres agents qui peuplent la diégèse.

337 En version originale : *« You must learn to avoid their gaze, if you are to survive in the wilds. I will show you. Listen close, and do as I do. »*

338 En version originale :*« The slower you move, the quieter you'll be. And crouch walking is quieter than upright. »*

Le concept de l'écologie sonore : l'univers du jeu comme monde habitable et dynamique

J'effectue ici une distinction entre environnement sonore et écologie sonore, à la suite de Mark Grimshaw, qui en a fait le concept central de sa thèse de doctorat[339] sur les jeux vidéo de tir à la première personne, finalisée en 2007. Dans ce travail doctoral puis dans les travaux de recherche qui l'ont suivi, les apports théoriques de ce chercheur sont conséquents pour concevoir et analyser les écritures sonores vidéoludiques. Cependant, dans la mesure où, chez Grimshaw, la notion d'écologie sonore est très fréquemment articulée à celle d'immersion, je détaillerai plus longuement ces apports, ainsi que ceux d'autres chercheur·se·s (Axel Stockburger, Kristine Jørgensen et Sander Huiberts, pour n'en citer que trois) dans le troisième chapitre de la présente thèse. Pour l'instant, je vais donc me limiter à une définition synthétique et plus récente de l'écologie sonore vidéoludique. Dans l'article *Embodied Virtual Acoustic Ecologies of Computer Games*,[340] Mark Grimshaw et son co-auteur, Tom Garner, indiquent :

> *« L'écologie sonore d'un jeu vidéo peut être résumée comme l'ensemble des sons diégétiques entendus. Considérée comme une écologie plutôt que comme un environnement, cette écologie sonore présuppose que la personne qui joue a une relation dynamique avec elle, et peut y prendre part, au point d'en être une partie fondamentale.[341] »*

Cette définition explicite bien la distinction que j'ai effectuée plus tôt entre environnement sonore et écologie sonore. À la différence d'un environnement sonore, agencement de matières sonores dans l'espace autour de l'auditeur·rice, l'écologie sonore est dynamique et habitée. Par rapport à un environnement, les sons qui

339 Grimshaw, Mark, 2007, *The Acoustic Ecology of the First Person Shooter : The Player Experience of Sound in the First-person Shooter Computer Game*, Thèse de doctorat en Philosophie, Université de Waikato.

340 Grimshaw, Mark et Garner, Tom, 2014, « Embodied Virtual Acoustic Ecologies of Computer Games », in Collins, Karen, Kapralos, Bill et Tessler, Holly (dir.), *The Oxford Handbook of Interactive Audio*, Oxford, Oxford University Press, pp. 181-195.

341 *Ibidem*, p. 182. [*« The acoustic ecology of any computer game may be summarized as the heard diegetic sounds of the game and as an ecology rather than an environment, it presupposes that the player has a dynamic relationship to, and is able to participate in, that acoustic ecology and thus is a fundamental part of that ecology. »*]

forment une écologie sonore sont produits par les agents qui s'y trouvent. Dans le cas du jeu vidéo, les univers virtuels vidéoludiques sont peuplés d'entités, qui, à défaut d'être de véritables formes vivantes, cherchent, au moins, à entretenir l'illusion de la vie. À la lecture de la définition de Grimshaw et Garner, dès lors que la diégèse d'un jeu peut être appréhendée par le son et qu'il est possible d'interagir de façon sonore avec cette diégèse, alors celle-ci peut être envisagée comme une écologie sonore.

Utiliser la vocalité pour signifier l'importance de l'écoute

Pour revenir à *Horizon Zero Dawn*, ce qui distingue ce jeu d'autres jeux vidéo en monde ouvert, mais aussi de *Control*, c'est que le personnage de Rost est écrit et donné à entendre de façon à instaurer une situation de jeu particulière, dans laquelle le·la joueur·se est explicitement encouragé·e à écouter le monde qui entoure son avatar et les sons produits par celui-ci. Par l'intermédiaire du personnage de Rost, les figures vocales de Virgile, du Souci et, dans une certaine mesure, de l'Ordre, sont combinées, ce qui permet d'étendre le domaine du récit à l'écologie sonore. Tout au long du jeu, celle-ci constitue en effet une source d'informations pour le·la joueur·se afin de comprendre non seulement comment la diégèse est construite et fonctionne, mais aussi comment elle peut réagir à sa présence. Dans la séquence d'introduction étudiée, qui est aussi une séquence de tutoriel, *Horizon Zero Dawn* apprend au·à la joueur·se que l'écologie sonore du jeu pourra, tout au long de sa partie, l'aider à se repérer et à se mouvoir dans l'espace, mais aussi de comprendre en partie l'histoire de certains lieux traversés.

Le cas de l'écologie sonore de la cité de Meridian de *Horizon Zero Dawn*

Ceci devient manifeste lorsqu'on appréhende les espaces jouables de *Horizon Zero Dawn* par l'écoute, et *a fortiori* par une écoute mobile dans l'espace de jeu. À ce titre, une analyse par une pratique de marche sonore de l'écologie sonore de la cité de Meridian, plus grande zone urbaine du jeu et capitale de la tribu la plus puissante du jeu, a permis de mettre en évidence les stratégies de design de l'écologie sonore visant à faire entendre le fonctionnement de cette cité, à suggérer son histoire, mais aussi à raconter et à inscrire dans le temps la vie de ses habitant·e·s.

Afin de réaliser cette analyse, la pratique de la marche sonore a été adaptée au jeu vidéo, sous la forme d'une manière de jouer particulière. Cette pratique est historiquement liée à la recherche sur les écologies sonores, telle qu'elle a été pensée par l'équipe de recherche du *World Soundscape Project,* dont Raymond Murray-Schafer ou Hildegard Westerkamp sont deux membres célèbres. Initialement, la marche sonore était conçue par Murray-Schafer comme « une exploration du paysage sonore dans un lieu donné, guidée par une partition. La partition consiste en une carte indiquant le climat sonore et les sons inhabituels qui se présenteront tout au long du trajet.[342] » Dans le travail d'analyse, il n'y avait pas à proprement parler de partition, puisque le climat sonore et les sons inhabituels n'avait pas encore été identifiés. Il s'agissait don d'utiliser Aloy dispositif mobile d'écoute et de production de sons permettant d'explorer l'écologie sonore de la zone et de tester les réactions des autres agents à la présence de l'avatar. Par un déplacement lent dans l'espace de jeu, et par une atténuation des sons non-diégétiques (principalement musicaux) pour se focaliser sur les sons diégétiques, cette marche sonore analytique a été l'occasion d'approcher la cité de Meridian suivant trois axes : politique, fonctionnel et esthétique.

Les différents sons constitutifs de l'écologie sonore de cette zone sont réunis dans la représentation cartographique disponible à la page suivante.[343]

342 Murray-Schafer, Raymond, 2010 [1977] *Le paysage sonore : le monde comme musique*, Wildproject, France, p. 384.

343 Ce travail d'analyse est plus longuement présenté et restitué dans l'article Meyer, Charles, 2020a, « Incorporation et écologie sonore vidéoludiques : la marche sonore comme outil d'analyse, » *Kinephanos,* Numéro spécial Écologies de l'Immersion, Mars 2020. https://www.kinephanos.ca/2020/incorporation/

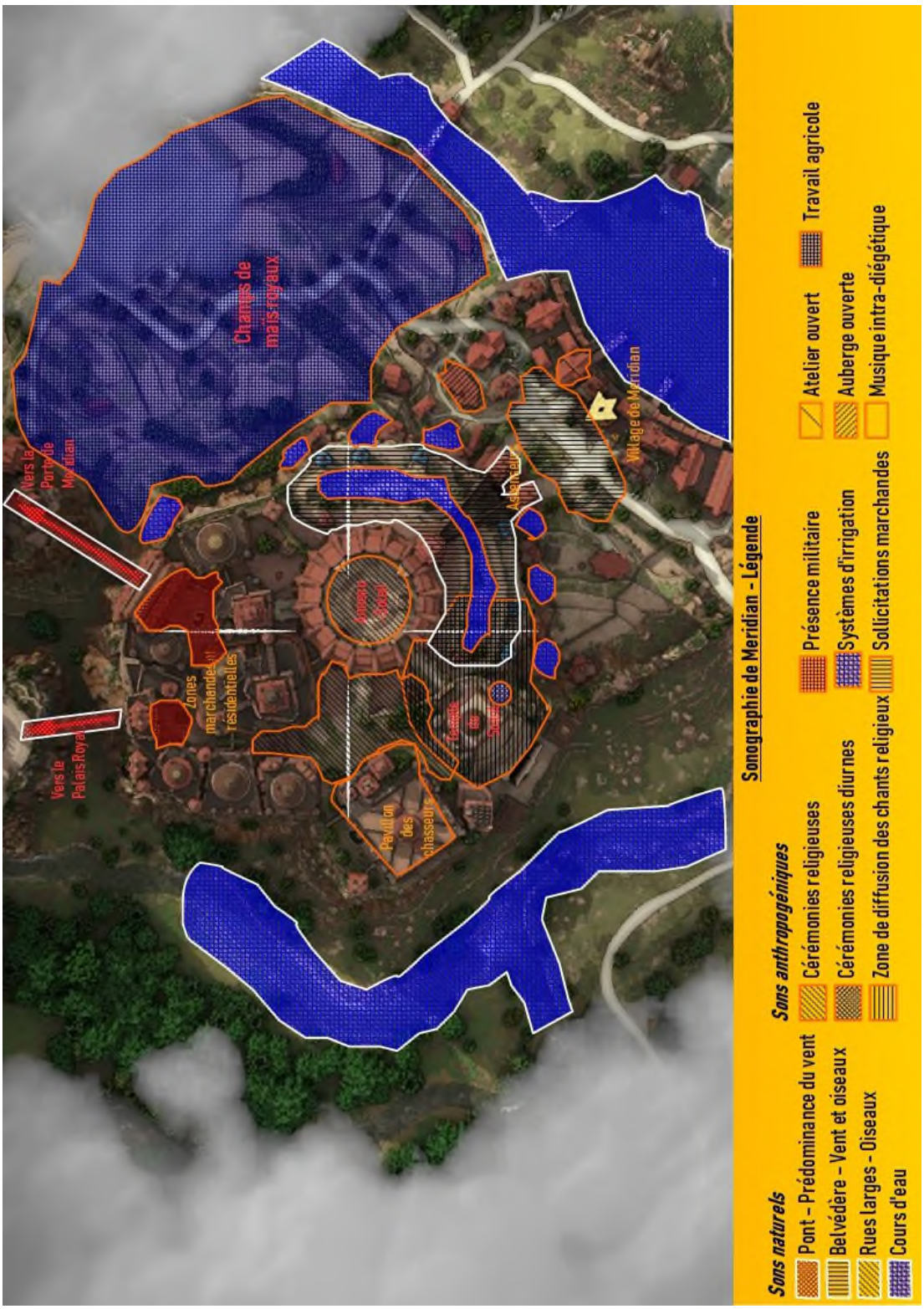


*Illustration 33: Sonographie de Meridian (*Horizon Zero Dawn (2017)*) réalisée à la suite d'un processus de marche sonore dans l'espace du jeu.*

Sur l'axe politique, la marche sonore a permis de mettre en évidence que les différentes sources sonores qui composent l'écologie sonore de Meridian signifient son triple statut de siège du pouvoir de la tribu Carja, de carrefour commercial et de lieu de pèlerinage religieux. En particulier, l'écologie sonore retranscrit, par les vocalités des personnages-non joueur ainsi que par les textures des ambiances et des effets, une dynamique de reconstruction de la civilisation en tension : entre le passé pré-cataclysmique qui se manifeste par l'intermédiaire des machines qui rôdent autour de la ville, et le passé plus récent de la tribu Carja, marqué par de violentes pratiques d'esclavage et de sacrifices humains. L'écologie sonore de Meridian donne donc à entendre un monde qui se bâtit à nouveau, avec une certaine prise de distance vis-à-vis des erreurs du passé. Sur ce dernier point, les deux principaux lieux de culte de la ville, le Temple du Soleil et l'Anneau-Soleil, occupent une place d'autant plus importante dans l'espace urbain que les cérémonies religieuses qui s'y déroulent, de jour comme de nuit, peuvent être entendues bien au-delà de l'enceinte de ces deux bâtiments.



Illustration 34: Capture d'écran de Horizon Zero Dawn *(2017) : Cérémonie solaire au temple de Meridian.*

Sur l'axe fonctionnel, l'analyse par la marche sonore a permis de montrer comment l'écologie sonore de Meridian est conçue de façon à faire entendre un univers crédible, qui réagit notamment à la présence d'Aloy et donc du·de la joueur·se par l'intermédiaire des personnages non-joueur·se, dans le but de favoriser une sensation d'habiter l'espace au même titre que ces personnages. Dans cette approche fonctionnelle, l'analyse sonore par la marche montre comment les vocalités ne sont pas les seuls sons à même d'entretenir des boucles de rétroaction. À ce titre, la figure de la Boucle est activée notamment par les gardes de Meridian lorsqu'Aloy s'en approche, mais d'autres sons , parfois non-vocaux sont également produits en accord avec les actions du·de la joueur·se. Si les plus évidents de ces sons synchrones sont les bruits de pas d'Aloy ou les sons produits par son équipement, les subtiles fluctuations sonores, en fonction de l'acoustique des lieux traversés, contribuent aussi à une donner une matérialité sonore aux espaces explorés.

Enfin, sur l'axe esthétique, l'analyse par la marche a mis en évidence un entrelacement de sons d'allures vivantes et mécaniques[344] à l'échelle de certains sons, mais aussi à l'échelle, plus large, de l'écologie sonore de la ville. Cette manière de créer les sonorités de la ville de Meridian est un moyen de matérialiser la tension entre organique et machinique qui est centrale dans *Horizon Zero Dawn*.

Synthèse : une écriture sonore plus limpide que celle de *Control*

À l'écoute de *Horizon Zero Dawn,* les premières séquences jouables et la zone de Meridian donnent à entendre une écologie sonore qui s'illustre par sa clarté, mais aussi par son intégration explicite au *gameplay*.

Pour ce qui est des vocalités, le personnage de Rost procède par l'activation et la combinaison des figures de Virgile, du Souci et de l'Ordre pour inciter le·la joueur·se à adopter une posture d'écoute spécifique, tandis que les personnages non-joueur·se de la zone de Meridian contribuent à l'ancrage du·de la joueur·se dans l'espace de jeu par une activation de la figure de la Boucle.

344 L'Allure est un critère morphologique théorisé par Pierre Schaeffer dans son solfège des objets sonores pour rendre compte d'une forme de signature matérielle de la source d'un son. Ainsi, un son d'allure vivante porte en lui les traces du corps qui l'a produit tandis qu'un son d'allure mécanique évoque, dans ses textures, dans sa rythmicité, l'objet ou l'appareil qui en est la source.

C'est là la principale différence entre les écritures sonores de *Horizon Zero Dawn* et de *Control*.

La première se caractérise par une grande clarté et par la capacité des personnages du jeu à fournir au·à la joueur·se des moyens de s'approprier l'espace de jeu par le son. Le jeu, par l'intermédiaire de ses personnages, signifie au·à la joueur·se que l'écoute alerte de l'écologie sonore est un savoir-faire utile pour s'orienter dans le monde du jeu et triompher des obstacles qui se dressent sur le chemin d'Aloy.

La seconde écriture sonore, celle de *Control*, présente au contraire une logique de brouillage par le bruit dans sa façon de communiquer avec le·la joueur·se. L'écologie sonore de *Control* est, ainsi, beaucoup plus bruitiste et opaque, avec de nombreux sons qui sont initialement laissés à l'interprétation du·de la joueur·se, sans que des clés d'écoute et de compréhension ne lui soient offertes. Dans l'introduction du jeu, les sons produits par le Comité, qui nécessitent l'intervention dans l'interface visuelle de textes non-diégétiques pour être compris, sont un exemple remarquable de ce type de sons bruitistes dont le sens n'est pas immédiatement accessible. Au cours des premières minutes du jeu, cette dimension bruitiste de l'écologie sonore du jeu de Remedy Entertainment fonctionne en symbiose avec sa narration qui est, comme je l'ai déjà expliqué, traversée de part en part par l'idée de mondes cachés, dont le sens n'est accessible qu'à des personnes disposant des savoirs et des compétences nécessaires au décryptage de l'univers du jeu. Les rencontres successives avec Jesse, Polaris, Ahti, le Comité, Trench, Darling puis le Hiss opèrent d'ailleurs sur le principe de la cacophonie, jusqu'à ce que la vocalité intérieure de Jesse apporte plus de stabilité et de clarté à ce cortège de vocalités complexes.

Aussi, dans *Control,* à la différence de *Horizon Zero Dawn*, aucun personnage ne s'exprime pour indiquer, oralement, comment l'écoute peut faire partie du *gameplay* sans pour autant requérir d'action du·de la joueur·se sur sa manette. Aucun personnage ne verbalise l'importance de l'écoute dans l'appréhension de l'espace de jeu. L'écologie sonore fonctionne davantage comme un puzzle, ou du moins comme une énigme, que le·la joueur·se doit résoudre par lui·elle-même pour

accéder au sens éventuel des sons qui peuvent être entendus. *Horizon Zero Dawn* et *Control* diffèrent dans leurs façons de présenter leurs écologies sonores respectives au·à la joueur·se. Plus précisément, les logiques d'orientation dans la diégèse et de création d'une posture d'écoute qui étaient incarnées par Rost n'ont pas d'équivalent dans *Control :* les vocalités de ce jeu, mais aussi les autres éléments de son espace sonore posent problème et intriguent, de la même manière que la narration s'entoure de mystère.

Une importance de l'écoute qui est à déceler

Néanmoins, si le·la joueur·se adopte une certaine posture d'écoute pendant qu'il·elle joue à *Control*, il devient possible pour lui·elle d'associer des sons, et notamment des vocalités, à certains phénomènes. Dans ce sens, *Horizon Zero Dawn* et le jeu de Remedy Entertainment partagent une logique de création de sens par l'écologie sonore. Notamment, dans la première mission qui est donnée à Jesse Faden en tant que nouvelle Directrice du Bureau, la protagoniste doit partir à la recherche d'un nouvel objet paranaturel, la Hotline, qui lui permettra de stabiliser les communications du Comité. Tandis que le·la joueur·se quitte le secteur exécutif pour le département des communications, Jesse traverse une salle en désordre dans laquelle une employée du Bureau est piégée, inconsciente et en lévitation. Cet état, associé plus tôt à la possession par le Hiss, est ici accompagné d'une vocalité particulière et remarquable. Une forme de litanie, d'incantation peut être entendue, déclamée par une personne dont le genre et l'âge sont rendus difficiles à identifier par l'application de traitements sonores à la vocalité. L'incantation est incarnée avec un ton habité, qui oscille entre les ruminations et les hurlements au fil du texte, et dont les accents sont amplifiés par un effet de distorsion et de modification de la hauteur de la vocalité. Ces effets font tendre la matière sonore vers une agressivité électronique perforante, qui éloigne cette vocalité de l'humain. Si une langue et des mots sont bien reconnaissables, le texte décousu,[345] sans logique apparente, ainsi que

345 Ce texte est, dans la diégèse du jeu, rédigé par un poète fictif et consiste en une forme de profération résultant d'un processus d'écriture automatique. Le texte en question est le suivant, en version originale : *« You are a worm through time. The thunder song distorts you. Happiness comes. White pearls, but yellow and red in the eye. Through a mirror, inverted is made right. Leave your insides by the door. Push the fingers through the surface into the wet. You've always*

la texture de la vocalité rapprochent cette vocalité de la figure de l'Inextime. Enfin, cette vocalité est spatialisée, sa source localisée dans l'espace de jeu pour indiquer qu'elle émane de l'employée en lévitation. Rapidement, Jesse souligne l'importance et la dimension signifiante de ce son. Elle le fait cependant d'une manière étonnante. Alors que nous entendons cette série de phrases, elle dit, avec sa vocalité intérieure : « Et encore une fois. Notre message de bienvenue.[346] »



Illustration 35: Capture d'écran de Control *(2017) : L'incantation du Hiss comme message de bienvenue.*

Ceci est troublant à deux égards. D'abord parce que le·la joueur·se n'a pas été exposé·e précédemment à cette vocalité, ni lors des différentes cinématiques d'introduction, ni au cours des séquences jouables précédentes. Cela tendrait, à nouveau, vers l'idée selon laquelle Jesse et le·la joueur·se ont des perceptions différentes, et donc que le·la joueur·se doit systématiquement s'interroger vis-à-vis de ce qui est vu et entendu, pour déterminer si ces perceptions lui sont propres, ou au contraire partagées avec Jesse.

---

been the new you. You want this to be true. We stand around you while you dream. You can almost hear our words but you forget. This happens more and more now. You gave us the permission in your regulations. We wait in the stains. The word that describes this is redacted. Repeat the word. The name of the sound. It resonates in your house. After the song, time for applause. We build you till nothing remains. The egg cracks and the truth will emerge out of you. You are home. You remind us of home. You've taken your boss with your boss with you. All hair must be eaten. Under the conceptual reality behind this reality you must want these waves to drag you away. After the song, time for applause. This cliché is death out of time, breaking the first the second the third the fourth wall, the fifth wall, floor ; no floor : you fall ! How do you say "insane" ? Hurts to be happy. An earworm is a tune you can't stop humming in a dream : "Baby baby baby, yeah." Just plastic. So safe and nothing to worry about. Ha ha, funny. The last egg breaks now. The hole in your room is a hole in you. You came and we let you in through the hole in you. You have always been here, the only child. A copy of a copy of a copy. Orange peel. The picture is you holding the picture. When you hear this you will know you're in new you. You want to listen. You want to dream. You want to smile. You want to hurt. You don't want to be. »

346 En version originale : *« There it is again. Our welcome message. »*

Ensuite, ceci est troublant parce qu'un son très proche, mais beaucoup plus complexe, a pu être entendu après la première attaque du Hiss, dans une grande salle de traitement du courrier.

Dans cette salle, des employé·e·s étaient également suspendu·e·s dans les airs, mais plutôt qu'un texte déclamé, l'écologie sonore dans cette pièce relevait davantage de la cacophonie. Dans la petite salle, Jesse a réagi à une vocalité unique et distordue, qui laissait entendre le texte déclamé. La configuration sonore de cette grande salle de traitement du courrier est différente. Ici, ce ne sont pas une mais plusieurs vocalités qui peuvent être entendues. Celles-ci sont superposées et moins distinctes, de façon à générer un bruit de fond, à la manière d'un brouhaha sifflant. Sur ces vocalités, des effets de modification de la hauteur et de distorsion sonore ont également été appliqués, si bien que les sifflantes sont amplifiées et rendues agressives. En traversant la salle une première fois, il est tout à fait possible de considérer ce tissu sonore de vocalités comme une ambiance, décorrélée de la présence d'employé·e·s en lévitation.

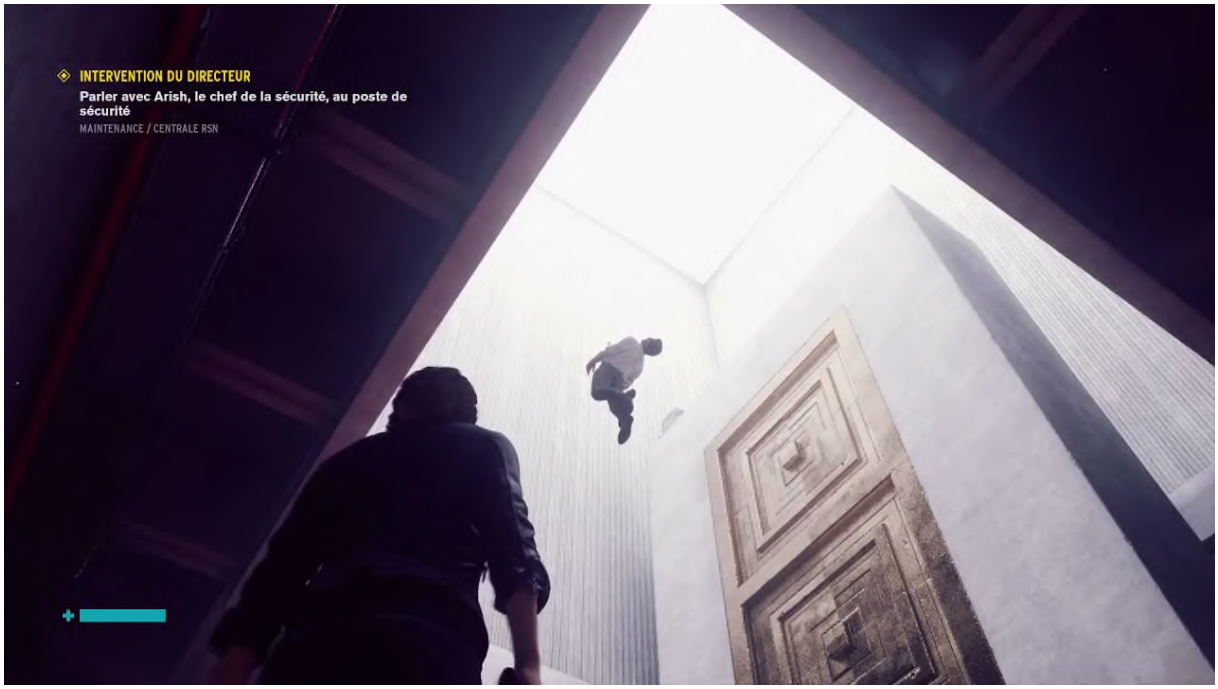


Illustration 36: Capture d'écran de Control *(2017) : Décomposer la présence sonore du Hiss.*

Pour autant, en s'attardant dans cette pièce et en prenant le temps de se déplacer pour se rapprocher des corps suspendus et d'orienter la caméra virtuelle dans leur direction, il devient possible d'altérer l'écologie sonore de la pièce, en isolant les vocalités de chacun·e des personnes possédées par le Hiss. Dans cette salle, y compris en version originale, l'incantation est déclamée dans une autre langue, le français en l'occurrence. Le texte ainsi traduit est joué de la même manière, c'est-à-dire avec d'importants contrastes entre une incarnation plutôt susurrée du texte et des éclats plus violents et expressifs. Cette écologie sonore cacophonique peut être clarifiée par le déplacement de l'avatar dans l'espace de jeu, mais aussi par l'interaction avec les corps en lévitation. Si le·la joueur·se tire ou projette des objets sur ces corps, chaque vocalité individuelle s'interrompt, et la litanie du Hiss devient moins bruitiste, oppressante et enveloppante, pour devenir plus claire et plus localisée dans l'espace.[347]

Ainsi, la remarque de Jesse (« Et encore une fois. Notre message de bienvenue. ») est troublante, parce qu'elle amène à reconsidérer, rétrospectivement, des sons qui ont été entendus plus tôt, ou à s'interroger sur nos perceptions sonores. Plus tard dans le jeu, il sera expliqué que cette litanie fonctionne comme un signal parasite par lequel le Hiss prend possession du corps de ses victimes. Il est donc probable que le message de bienvenue auquel Jesse fait référence ait été entendu par celle-ci lors de l'attaque du Hiss à son encontre, à la sortie du bureau de Trench. Cette attaque était signifiée, pour le·la joueur·se, par l'intermédiaire d'une altération radicale de l'interface de jeu ainsi que du style visuel, avec un basculement vers des dominantes de rouge et des motifs fluides et ondulants. La réflexion de Jesse suggère qu'elle, et elle seule, a entendu la litanie du Hiss lors de cette attaque, ce qui explique aussi pourquoi elle se couvrait les oreilles au cours de cette cinématique. Une fois ce travail de réinterprétation de l'écologie sonore par le·la joueur·se effectué, il devient possible pour lui·elle d'associer le fait d'entendre cette vocalité incantatoire à une présence du Hiss.

347 À noter que cette modification de l'écologie sonore n'est toutefois pas pérenne puisque le fait de changer de zone de jeu puis de revenir ensuite à cette salle du courrier provoque une réapparition des corps en suspension que le·la joueur·se avait pu faire taire en les détruisant.

Plutôt que de transmettre des clés d'interprétation explicites au·à la joueur·se, l'écriture sonore de *Control* procède par suggestion, ou sur le mode de l'indice, pour induire une posture d'écoute réflexive particulière chez le·la joueur·se. En comprenant que cette litanie vocale est synonyme d'une présence du Hiss dans la zone explorée, le·la joueur·se peut accroître sa vigilance lorsqu'il·elle entre dans une zone dans laquelle cette litanie est assourdissante et tonitruante. Ceci est confirmé, par d'autres éléments du design du jeu, qui associent également au Hiss la couleur rouge. D'une part, celle-ci envahit les zones dans lesquelles l'antagoniste du jeu est particulièrement présent et puissant, et d'autre part cette couleur souligne certaines parties des corps des ennemis contrôlés par le Hiss.

L'écoute : un savoir-faire rarement explicité par le jeu

Je me suis ici concentré sur une vocalité particulière pour évoquer l'écologie sonore de *Control*. Ceci m'a permis de mettre en évidence une dynamique remarquable, qui consiste en une exposition du·de la joueur·se à quelque chose d'initialement incompréhensible, qui devient accessible par la suite grâce à des indices transmis par le jeu. Dans le cas de la vocalité étudiée, qui donne à entendre la litanie parasitaire du Hiss, j'ai expliqué comment la manière de faire entendre puis de présenter cette vocalité cherchait à induire une posture d'écoute spécifique à l'égard de l'écologie sonore. Cette posture d'écoute est une posture de décodage ou de décryptage, par laquelle le·la joueur·se est incité·e à se confronter au bruit communicationnel qui caractérise l'écriture du jeu, afin de mettre en place des outils pour l'interpréter.

Ainsi, le développement de l'écoute dans *Control* relève de l'acquisition d'un savoir-faire qui est proche de celui du·de la joueur·se d'*Horizon Zero Dawn*, puisqu'il va permettre de donner du sens à l'univers du jeu, à partir de l'écoute de son écologie sonore. La différence principale entre les deux jeux réside donc dans la manière de contextualiser et de présenter, par l'intermédiaire des personnages, les éléments de l'écologie sonore qui sont entendus. Là où *Horizon Zero Dawn* suit une logique de clarté, avec un accompagnement explicite du·de la joueur·se par le personnage de

Rost (puis par la suite par d'autres personnages ou par Aloy elle-même), *Control* communique avec le·la joueur·se par messages cryptés. Un des paris de ce jeu, pour stimuler la curiosité du·de la joueur·se et l'inciter à élucider les nombreux mystères du jeu, est de réussir à créer des moments d'épiphanie, au cours desquels les différentes pièces du puzzle s'agencent et la narration s'éclaircit.

Synthèse : Les figures vocales de *Control* et de *Horizon Zero Dawn*

Dans les cas de ces deux jeux, j'ai d'abord montré comment les vocalités pouvaient opérer en tant que médiatrices entre le jeu et le·la joueur·se, afin de lui transmettre un devoir-faire et de faciliter l'acquisition d'un vouloir-faire. Les figures de Virgile, de l'Ordre, et dans une certaine mesure du Vous étaient centrales à cet effet. Puis, je me suis concentré sur la capacité des vocalités à orienter non seulement dans la dimension ludique du jeu, mais aussi dans sa dimension spatiale. La notion d'écologie sonore a été centrale, dans la comparaison de *Control* et de *Horizon Zero Dawn,* parce qu'elle a permis de considérer le jeu dans sa dimension spatiale, en insistant sur une conception de l'espace de jeu non seulement comme un environnement praticable, mais comme un monde habité, dans lequel le·la joueur·s dispose d'une agentivité par l'intermédiaire de son avatar.

Dans *Horizon Zero Dawn*, cette appréhension de l'écologie sonore était également rendue possible par la figure de Virgile et du Souci, mais j'ai aussi indiqué que la figure du Log, de l'Expansif·ve et de la Boucle étaient activées dans l'introduction de ce jeu pour expliciter l'importance de l'écoute.

Dans *Control*, le rapport à l'écologie sonore est beaucoup plus complexe, du fait d'une esthétique sonore bruitiste qui s'étend à la conception des vocalités. Les figures de l'Expansif·ve, du Daimon et de Virgile sont aussi activées par le personnage de Jesse, mais celles-ci sont nuancées par la présence de la figure de l'Inextime, qui caractérise à la fois le Comité et le Hiss. À ce titre, cette confrontation de figures vocales instaure une esthétique vocale bruitiste, dans laquelle des frictions sont introduites dans la communication entre jeu et joueur·se. L'écriture sonore du jeu encourage, de fait, le développement d'une posture d'écoute attentive, de décryptage,

par laquelle le·la joueur·se peut vérifier ou infirmer des suppositions et des hypothèses formulées sur la diégèse et l'interprétation du jeu, et comprendre les bruits signifiants[348] qui composent l'écologie sonore.

Cette posture d'écoute spécifique est, à ce titre, synonyme de l'acquisition d'un devoir-faire formulé par le système de jeu de *Control*, puis d'un vouloir-faire au contact de Jesse. Ce personnage fonctionne donc, par l'intermédiaire de sa vocalité intérieure et des figures du Daimon et de Virgile, comme un diapason grâce auquel la personne qui joue est mise en accord avec le jeu. Jesse est un personnage vocal qui structure l'entrée en jeu du·de la joueur·se, puis qui accompagne son appropriation de l'espace de jeu par l'action. Cette exploration passant par l'écoute en mouvement n'est pas anodine : la précision du système de spatialisation sonore de *Control* permet au·à la joueur·se de s'incarner dans la diégèse en prenant place dans l'écologie sonore du jeu.

Pour conclure cette étude des rôles potentiels des figures vocales dans les écritures sonores vidéoludiques, je vais procéder à une troisième étude de cas. Je vais me concentrer sur le jeu *Darkest Dungeon*, développé et édité par Red Hook Studios, qui présente un personnage vocal de narrateur omniscient remarquable. Celui-ci fonctionne en effet comme un dispositif de structuration et d'inscription dans le temps de la narration vidéoludique.

I.3.A.c) Inscrire la narration vidéoludique dans le temps par la vocalité : autour de Darkest *Dungeon.*

Présentation de Darkest Dungeon

Darkest Dungeon est un jeu vidéo dans lequel le·la joueur·se est invité·e à constituer des équipes de mercenaires pour mener des expéditions dans une contrée maudite, laissée à l'abandon et peuplée de créatures cauchemardesques. *Darkest Dungeon* présente deux phases de jeu principales : la préparation, pendant laquelle le·la joueur·se assemble et équipe son groupe de mercenaires dans un village faisant

348 En référence à l'article de Inger Ekman : Ekman, Inger, 2005,« Meaningful Noise : Understanding Sound Effects in Computer Games » in *Proceedings of the Digital Arts & Culture Conference,* Université de Copenhague (01-03/12/2005).

office de camp de base ; les expéditions à proprement parler, qui prennent la forme de missions d'exploration et de combat.

Ces deux phases présentent des modalités d'interactions différentes.

La première fonctionne à la manière d'un jeu de gestion, avec une interface visuelle composée de menus modulaires qui permettent au·à la joueur·se d'accéder aux différents bâtiments du village pour composer et améliorer son équipe. Pendant cette phase, le temps semble suspendu, comme si les préparatifs de chaque mission se déroulaient hors du temps.

C'est précisément sur ce point que la seconde phase d'expédition se distingue de la phase de préparation. Si l'interface de jeu des missions reprend un système similaire de menus dynamiques pour que le·la joueur·se puisse consulter son inventaire, regarder une carte ou vérifier les caractéristiques des membres de son équipe, le *gameplay* de cette phase dépend d'une gestion différente de l'écoulement du temps. En effet, plutôt qu'un temps suspendu, les missions installent une temporalité discrétisée, dans le sens où elle ne progresse qu'à condition que les personnages agissent. Dans le système de jeu, ceci est matérialisé par une jauge de luminosité, qui se vide progressivement à chaque action des personnages (déplacements, attaques, désamorçage de pièges…). Ainsi, pendant les phases de déplacement entre les différentes pièces à explorer, le·la joueur·se est confronté·e à un semblant de temps réel, puisque la jauge de luminosité ne diminue que si les personnages avancent. Pendant les phases de combat, la temporalité discrétisée est plus évidente puisque, dans le jeu de Red Hook Studios, les affrontements se déroulent en tour par tour,[349] à la manière d'un jeu de rôle tactique.

Un personnage vocal central : l'Ancêtre

Pour réunir ces deux phases de jeu principales malgré les différences qu'elles présentent dans leurs gestions de l'écoulement du temps, la narration de *Darkest Dungeon* s'appuie sur un personnage vocal qui est indissociable de l'identité du jeu :

349 C'est-à-dire que les personnages du·de la joueur·se agissent en alternance avec les ennemis contrôlés par le système de jeu, et que l'ordre d'action de tous les personnages est déterminé en fonction de leurs statistiques.

l'Ancêtre. Comme c'était le cas dans *Control*, ce personnage vocal est présenté au·à la joueur·se dès la cinématique d'introduction, cette fois avant même d'accéder au menu principal du jeu. L'Ancêtre se fait entendre avant d'être vu, sous la forme d'une vocalité rauque, profonde et granuleuse, qui est projetée sur un écran noir depuis le centre de l'espace sonore. Alors que le flux d'image débute, le·la joueur·se voit le personnage en train de rédiger une missive, mais ses lèvres restent immobiles pendant qu'il continue de s'exprimer.



Illustration 37: Capture d'écran de Darkest Dungeon *(2016) : L'Ancêtre en train de rédiger une missive.*

À l'instar de la vocalité de Jesse Faden, celle de l'Ancêtre active les figures de la Vocalité Acousmatique et du Daimon pour se situer dès les premières secondes du jeu dans un espace narratif indéterminé, potentiellement intérieur. Pendant les phases de préparation et d'expédition, l'Ancêtre s'exprime depuis cette zone indéfinie pour réagir à l'action, apporter des éléments contextuels supplémentaires ou raconter l'histoire du lieu traversé. Il accompagne tous les choix du·de la joueur·se, pour les éclairer, mais aussi, par moments, pour les critiquer. Ce qui rend le personnage de l'Ancêtre si particulier, au point de l'associer irrémédiablement à *Darkest Dungeon*, c'est la stabilité de sa présence dans l'espace sonore, ainsi que son omniprésence dans

le temps.

Au cours de chaque phase de jeu, toutes les actions entreprises par le·la joueur·se sont susceptibles d'être commentées par l'Ancêtre. Débloquer un nouveau bâtiment dans le camp de base, réussir à porter un coup puissant à un ennemi, subir une attaque dévastatrice, marcher sur un piège tentaculaire, trouver une potion dans une caisse : tous les événements qui composent le flux de la partie peuvent faire l'objet d'une intervention du personnage de l'Ancêtre. Ceci permet de structurer et de rythmer le temps de la partie, *a fortiori* parce que ces ponctuations vocales sont dynamiques et s'adaptent aux actions du·de la joueur·se[350] pour leur donner du poids et les charger d'une certaine intensité émotionnelle. En particulier, quand elle est utilisée pour réagir à des moments cruciaux d'un combat, tels que la mort d'un personnage, la vocalité de l'Ancêtre active la figure de la Catalyse pour apporter de l'emphase à chaque action. Cette figure est ici d'autant plus efficace que la vocalité de l'Ancêtre est très expressive. Particulièrement puissante et rugueuse, cette matière vocale laisse entendre un corps tout à la fois usé mais vigoureux, profondément impliqué dans les faits et gestes du·de la joueur·se, et qui semble affecté par ses réussites et ses échecs.[351]

350 À titre d'exemples, l'Ancêtre dispose de cinq lignes différentes pour commenter la mort du premier adversaire de chaque combat, d'une dizaine de manières de réagir à un coup critique porté par un membre de l'équipe, ou encore de sept interventions différentes permettant de réagir à la découverte d'un objet.

351 Pour autant, il serait hâtif de considérer que l'Ancêtre active les figures de Virgile ou du Souci. La position qu'il adopte par rapport au·à la joueur·se est trop souvent ambivalente, dans un soutien qui est toujours ambigu. L'Ancêtre a fréquemment recours à des phrases qui ont pour unique but de décourager le·la joueur·se en insistant sur le caractère insurmontable de sa quête.



Illustration 38: Capture d'écran de Darkest Dungeon *(2016) : L'Ancêtre souligne un coup critique annihilateur.*

Une inscription de l'action dans un temps en apparence continu

Ces interventions fréquentes permettent de créer l'illusion d'un temps continu en lieu et place du temps discrétisé qui structure le *gameplay*. L'omniprésence dans le temps de l'Ancêtre ainsi que la charge émotionnelle qu'il infuse dans chaque action compense la staticité du système de jeu au tour par tour. Par son expressivité et son écriture, l'Ancêtre recrée une sensation d'instantanéité dans l'actualisation du jeu par le·la joueur·se et fluidifie la transmission de rétro-actions par le jeu. Face au confort d'un temps discret, propice à la réflexion, le personnage de l'Ancêtre introduit des affects et une forme d'urgence dans un simulacre de temps réel, ce qui permet de faire ressentir au·à la joueur·se les risques auxquels son équipe est exposée.

Il faut dire que *Darkest Dungeon* est un jeu impitoyable, dans lequel l'aléatoire peut provoquer des enchaînements calamiteux d'événements. Une équipe surentraînée et suréquipée peut tout à fait rencontrer, au détour d'un couloir, un ennemi surpuissant qui va décimer le groupe et compromettre la mission. Ces retournements de situation dramatiques sont amplifiés par la présence d'une ressource cruciale : le Stress. Dans le jeu de Red Hook Studios, chaque membre

d'équipe dispose en effet d'un niveau de santé mentale qui traduit et conditionne sa manière de réagir aux atrocités du monde du jeu et sa difficulté, généralement croissante, à y faire face. La jauge de Stress de chaque personnage se remplit lorsque celui-ci est exposé à un grave danger ou à des monstruosités surnaturelles,[352] jusqu'à un certain niveau. Une fois cette valeur critique atteinte, le personnage entre dans un état de crise dont la résolution est déterminée aléatoirement : soit le personnage est accablé par l'angoisse et acquiert un malus permanent (une phobie, une diminution de ses statistiques, un nouveau trait de caractère défavorable…), soit, plus rarement, le personnage surmonte sa terreur et gagne un bonus permanent. Ces moments de jeu, qui s'apparentent aux tests de santé mentale d'un jeu de rôle, constituent des instants-charnière dans la partie que l'Ancêtre ne manque pas de souligner avec emphase. Les crises existentielles auxquelles les membres d'équipe font face sont d'autant plus importantes que le niveau de Stress de chaque personnage ne diminue pas à l'issue d'une mission. À l'inverse, la réduction du Stress de son équipe de mercenaires devient très rapidement l'enjeu principal de la phase de préparation. Ainsi, là où la vocalité de l'Ancêtre fonctionne comme un premier opérateur de continuité formelle et temporelle entre les deux phases de jeu, la jauge de Stress structure une continuité mécanique entre le temps de la préparation et le temps de l'expédition. Ces deux éléments du système de jeu fonctionnent donc par complémentarité pour organiser l'expérience de jeu et articuler le ludique, l'esthétique et le narratif.

Un personnage qui articule plusieurs figures vocales

Entendu avant d'être vu, l'Ancêtre possède malgré tout une apparence physique qui est très rapidement connue du·de la joueur·se. Dès l'introduction, pendant laquelle ce personnage est vu au crépuscule de son existence, le narrateur vocal semble constamment en instance d'apparaître dans l'interface visuelle. Ainsi, en tant qu'Acousmêtre, l'Ancêtre possède les quatre propriétés que j'ai associées plus tôt

352 À noter : la plupart des ennemis du jeu disposent d'attaques qui ne provoquent pas de perte de point de vie, mais remplissent rapidement la jauge de Stress de leurs cibles. Au niveau sonore, ces attaques génératrices de Stress sont souvent des vocalités, mais celles-ci sont traitées pour être inintelligibles. Ceci permet néanmoins d'activer la figure de l'Autre et de donner une matérialité sonore à la nature cauchemardesque des ennemis du jeu.

à cette figure vocale : ubiquité, omniscience, omnipotence et panoptisme. Ceci lui donne un puissant pouvoir d'emprise sur l'action ainsi que sur le·la joueur·se qui l'entend, puisqu'il est, potentiellement, toujours sur le point de se manifester dans le champ. En raison de la position liminaire de l'Ancêtre par rapport à l'expérience de jeu, au seuil même de l'introduction, ce personnage d'acousmêtre joue un rôle de vocalité instauratrice à l'égard de la fiction de *Darkest Dungeon*. La vocalité de l'Ancêtre, montré en train de rédiger une lettre, produit un récit iconogène qui accompagne la compréhension de la cinématique. L'Ancêtre est celui qui fait entrer le·la joueur·se dans le monde de *Darkest Dungeon* et lui présente son univers sombre et désespéré. Parce qu'elle instaure l'ordre fictionnel du jeu, qu'elle positionne le·la joueur·se dans ce nouvel univers, et qu'elle s'adresse directement à lui·elle, la vocalité de l'Ancêtre active également les figures vocales du Vous et celle de Démiurge. Ce choix de mise en son est éminemment stratégique, dans la mesure où il confère à l'Ancêtre une position privilégiée d'autorité : il est celui qui détient les clés du monde dans lequel le·la joueur·se est invité·e, et c'est grâce à lui que la personne qui joue pourra comprendre ce qui est attendu de lui·d'elle. Tout comme Jesse dans *Control*, le personnage de l'Ancêtre structure la transmission d'un devoir-faire au·à la joueur·se et fournit des moyens d'acquérir un vouloir-faire à partir de cette entrée en jeu. Néanmoins, la stratégie de mise en son du personnage central de *Darkest Dungeon* suit des logiques différentes, en accord avec le thème du jeu de Red Hook Studios.

Citations et remédiations de l'œuvre de Lovecraft

La construction de l'Ancêtre en tant que narrateur omniscient et instaurateur est en effet renforcée par la mobilisation de la figure de la Lecture. Dès l'introduction du jeu, l'Ancêtre est donné à voir en train de rédiger une lettre. Ses paroles sont, alors, interprétées comme une lecture à voix haute du texte en question, et le personnage incarné par le·la joueur·se est positionné comme le·la destinataire de ce texte. En activant la figure de la Lecture et en la combinant à celle du Vous, cette écriture sonore remédie des formes littéraires pré-établies. En particulier, cette appropriation d'une forme épistolaire, placée au seuil de l'œuvre, résonne fortement

avec le style littéraire de Howard Philips Lovecraft. Plusieurs nouvelles[353] de cet auteur débutent par des mises en garde sous la forme de lettres adressées au·à la lecteur·rice ou d'entrées de journal. Dans *Darkest Dungeon*, la manière de faire entrer le·la joueur·se dans le jeu est similaire, à ceci près quelle est incarnée par la vocalité de l'Ancêtre.

Cette remédiation vocale d'un dispositif littéraire n'est pas la seule référence à l'œuvre de Lovecraft. Dans l'écriture des interventions de l'Ancêtre, il est possible de retrouver les marqueurs stylistiques et thématiques de l'auteur. Les descriptions sont rendues suggestives par la multiplication d'adjectifs désuets voire archaïques,[354] mais aussi par un rapport particulier à l'horreur. Comme la littérature lovecraftienne, *Darkest Dungeon* propose une horreur cosmique, peuplée d'engeances échappant à la description. Des adjectifs tels qu'*innommable* signifient l'impossibilité de comprendre les horreurs auxquelles les personnages sont confrontés et met en mot une angoisse existentielle liée à l'inconnu et à l'incompréhensible.

Au-delà de l'introduction, la citation du style et de l'esthétique de Lovecraft est prolongée par l'identité visuelle du jeu, et notamment par le design des antagonistes, qui émulent plusieurs créatures du panthéon du Mythe de Cthulhu. Par ailleurs, la vocalité de l'Ancêtre entretient un processus de remédiation fidèle de la littérature lovecraftienne en donnant ponctuellement à entendre des fragments autobiographiques. Ces extraits des mémoires du narrateur omniscient sont présentés au·à la joueur·se pendant les temps de chargement de certaines missions ayant pour objectif l'élimination d'un ennemi particulier (tels que le Roi Porcin ou le Prophète).

Dans ces fragments, l'Ancêtre raconte l'histoire, dont il est souvent partie prenante, de ce redoutable adversaire. La figure de la Lecture est à nouveau activée ici, par l'intermédiaire du style littéraire des paroles de l'Ancêtre et par l'élocution de

353 Par exemple dans *Dagon* (Lovecraft, 2014 [1917]), *Les montagnes hallucinées* (Lovecraft, 2014 [1936a]), ou encore *Dans l'abîme du temps* (Lovecraft, 2014 [1936b]).

354 L'adjectif cyclopéen est un exemple fameux de d'adjectifs apprécié par Lovecraft et intégré à l'écriture de *Darkest Dungeon* pour appuyer la référence à l'auteur de Providence.

Wayne June,[355] et les thématiques et le style lovecraftiens sont à nouveau adaptées au contexte du jeu.

Une autre logique d'activation de la figure du Log

En complément, ces interventions ponctuelles activent également la figure du Log. Si l'activation de cette figure par la vocalité de l'Ancêtre partage la logique de ponctuation de la progression du·de la joueur·se que j'avais mise en évidence dans *Horizon Zero Dawn*, elle présente toutefois une logique de spatialisation différente. Données à entendre sur un écran de chargement inanimé représentant l'ennemi à vaincre, les interventions de l'Ancêtre n'ont pas ici pour but de faire exister un espace passé dans le présent de la partie, comme c'était le cas dans le jeu de Guerrilla Games. Les vocalités de l'Ancêtre qui activent la figure du Log entretiennent une narration par le fragment qui vise seulement à reconstituer une chronologie narrative.

Avec chaque nouvelle entrée des mémoires de l'Ancêtre, le·la joueur·se accède à de nouvelles informations sur le personnage qui le·la guide. Dans la mesure où l'Ancêtre est très souvent responsable de l'existence de l'ennemi à vaincre, ces fragments vocaux permettent de comprendre progressivement le parcours de l'Ancêtre, son ambition sans limite et son obsession dévorante pour l'ésotérisme. Utilisée pour reconstruire une continuité temporelle dans des séquences de jeu en tour par tour, l'écriture de l'Ancêtre sous la forme de fragments narratifs fonctionnent également comme un opérateur de continuité. Seulement, au lieu de créer un semblant de temps réel, l'activation de la figure du Log par le narrateur rétablit une continuité narrative sur une temporalité chronologique plus étendue. Là où les ponctuations en cours de partie façonnaient une omniprésence de tous les instants, les fragments des mémoires donnés à entendre pendant ces temps de chargement insistent sur le fait que le narrateur précède les actions du·de la joueur·se. En tant que vocalité démiurgique instauratrice, l'Ancêtre pré-existe à la diégèse telle qu'elle est explorée et actualisée par le·la joueur·se, et donc à l'expérience de jeu.

355 Il est à noter que ce dernier avait été recruté par Red Hook Studios pour sa participation à des adaptations en audio-livres de textes de Lovecraft. En ce sens, Wayne June était déjà très familier de la principale source d'inspiration du jeu.

L'éternelle question de la source des vocalités acousmatiques

Dans le même temps, cette omniprésence de l'Ancêtre pose problème, parce que la cinématique d'introduction se conclut avec le suicide du personnage. Comment alors expliquer les interventions incessantes du narrateur dans l'expérience de jeu ? Ce personnage peut-il à la fois être mort et commenter les faits et gestes du·de la joueur·se ? Y a-t-il une justification narrative à la position démiurgique octroyée à cet acousmêtre ?

Si ces questions peuvent traverser l'esprit du·de la joueur·se en début de partie, elles tendent rapidement à se faire oublier, tant la vocalité de l'Ancêtre structure et rythme la temporalité de jeu. Ce personnage apporte un dynamisme et une fluidité qui deviennent très vite aussi incontournables que confortables. La continuité temporelle restaurée par ce personnage vocal, à rebours de la discrétisation et de la suspension du temps, érige l'Ancêtre en compagnon de jeu agréable, qui assiste le·la joueur·se dans son expérience de jeu.

Dans la toute dernière partie du jeu, les questions légitimes au sujet de l'espace-temps depuis lequel l'Ancêtre s'exprime sont rappelées à la mémoire du·de la joueur·se. Un premier trouble est amorcé lorsque seul un silence pesant accompagne les premiers pas de l'équipe dans l'ultime expédition du jeu. Puis, sur le chemin qui sépare les deux uniques pièces de cette mission, dans ce néant sonore quasiment absolu, l'Ancêtre se manifeste sous les traits d'un fantôme bleu clair. Il se fait entendre, avec un timbre de voix toujours aussi rauque et éraillé. Cependant, dans la diction, le fatalisme et le cynisme ont laissé place à une sérénité nouvelle. Au cours de trois rencontres, l'Ancêtre enchaîne plusieurs révélations troublantes. Il explique d'abord que ses recherches occultes l'ont amené à pactiser avec une entité cosmique antédiluvienne, le Chaos Rampant,[356] qui sommeille dans le sous-sol de la contrée. L'Ancêtre indique également qu'en acceptant ce pacte, il a renoncé à sa forme humaine pour devenir l'émissaire du Chaos Rampant et œuvrer à son retour.

356 Cette expression est une nouvelle référence à Lovecraft puisque le Chaos Rampant est à la fois le titre d'une de ses nouvelles mais aussi un surnom fréquemment attribuée à Nyarlathotep, l'une des entités majeures du Mythe de Cthulhu.

Puis, sur un plan certes narratif, mais aussi métacommunicationnel, l'Ancêtre révèle que le·la joueur·se a en réalité été piégé·e. Toutes les missions entreprises et tous les mercenaires envoyés au combat (voire, dans le pire des cas, dans des expéditions suicidaires), n'avaient pas pour but de laver le nom de l'Ancêtre, de restaurer la grandeur de son domaine, ni de sauver la région des créatures abominables qui l'ont envahie. L'Ancêtre, et par son intermédiaire le jeu, révèle que les actions du·de la joueur·se avaient en réalité pour but de nourrir le Chaos Rampant avec la force vitale des créatures terrassées ainsi que celle des membres d'équipe déchu·e·s. Avec ces révélations, le·la joueur·se prend la mesure de la tromperie dont il·elle a été l'objet. Au travers de l'Ancêtre, le jeu a fourni au·à la joueur·se des motivations qui n'étaient pas alignées avec la réalité du monde du jeu. Le devoir-faire transmis par l'Ancêtre était donc incomplet, dans le sens où les conséquences des actions du·de la joueur·se ne lui ont été présentées que de façon partielle.[357]

357 Cette logique de fausse piste est très présente dans la série de jeux *Dark Souls* développée par From Software et éditée par Namco Bandai. Dans le premier opus de cette série, en particulier, il est exigé du·de la joueur·se qu'il·elle préservent l'ordre établi du monde en allant raviver un feu primordial. Seulement, Frampt, le personnage qui pousse le·la joueur·se à accomplir cette quête ne précise jamais que le *statu quo* ainsi entretenu est à l'origine des maux qui frappent les humain·e·s du jeu. Kaathe, un autre personnage caché, conçu comme un symétrique de Frampt et accessible seulement sous certaines conditions, pourra révéler le subterfuge et offrir la possibilité d'une fin alternative au·à la joueur·se.



Illustration 39: Capture d'écran de Darkest Dungeon *(2016) : Rencontre avec la forme fantomatique de l'Ancêtre.*

Après ces rencontres avec des formes fantomatiques de l'Ancêtre, l'équipe de mercenaires franchit un portail qui mène à une dernière pièce, dans laquelle le narrateur attend, cette fois-ci. Un dernier combat peut alors commencer. Celui-ci est divisé en quatre phases pendant lesquelles les personnages sont confrontés à un Ancêtre dont la forme évolue depuis un aspect humain, jusqu'à devenir une abomination grotesque : le Cœur des Ténèbres.

Pour la première fois depuis la cinématique d'introduction, l'Ancêtre se matérialise dans la diégèse et trouve une incarnation dans le même espace-temps que les personnages Il quitte donc la zone indéfinie depuis laquelle il s'exprimait jusqu'alors. L'Ancêtre perd soudainement sa qualité de personnage exclusivement vocal et démiurgique. En apparaissant, une dernière fois, dans l'espace du jeu, il cesse également d'être un acousmêtre.

Ceci a plusieurs conséquences. D'abord, cette révélation puis la perte du statut d'acousmêtre introduisent des frictions dans la narration du jeu et vient jeter le doute sur la chronologie présentée par l'Ancêtre. Quelle valeur accorder aux fragments narratifs que le joueur·se a pu entendre en cours de partie ? Comment interpréter la relation qui liait l'Ancêtre au·à la joueur ? Pour structurer ce paroxysme, les figures

de Démiurge, de l'Acousmêtre, du Vous et de l'Irruption sont centrales. Parce que l'Ancêtre a guidé le·la joueur·se, tout au long du jeu, avec une bienveillance parfois teintée de noirceur, les révélations de l'Ancêtre poussent à une réinterprétation rétrospective de toutes les actions du joueur ou de la joueuse. L'omniscience et l'omniprésence du narrateur sont abruptement justifiées, et le dévoilement de ce subterfuge crée une béance à plusieurs niveaux.



Illustration 40: Capture d'écran de Darkest Dungeon *(2016) : L'attaque du Cœur des Ténèbres.*

Ensuite, par rapport à l'ordre formel qui avait été installé jusqu'alors, les interventions vocales de l'Ancêtre cessent de ponctuer l'action. Après ces révélations, le·la joueur·se est confronté à un antagoniste mutique dont les manifestations sonores se limitent à des sons d'attaque qui confirment la transformation du personnage. L'Ancêtre ne s'exprime plus, mais les textures visqueuses et gargouillantes des sons produits par son corps trahissent son départ de l'humanité vers une altérité indescriptible. Ce mutisme soudain est ce qui active la figure de l'Irruption. Plutôt que d'interrompre le flux de l'expérience de jeu par un son inattendu, c'est ici le dépouillement inattendu de l'écologie sonore qui ouvre une béance formelle.

Dans le même temps, en s'incarnant dans la diégèse, l'antagoniste perd son statut de démiurge omnipotent et devient tangible et vulnérable. Il peut être frappé et

terrassé comme les autres ennemis et perd ses pouvoirs de contrôle de la temporalité narrative. Pour la première fois du jeu, le·la joueur·se fait l'expérience du jeu, sans filet ni guide vocal. Ceci relève d'une problématisation des figures vocales de Démiurge et d'Acousmêtre. Tant qu'il était une vocalité acousmatique, sans présence physique dans la diégèse, l'Ancêtre disposait d'une ferme emprise sur le monde du jeu et la narration. En se matérialisant dans le champ et en devenant enfin visible, l'Ancêtre bascule du statut d'acousmêtre à celui d'anacousmêtre,[358] un complexe voix-corps reconstitué par désacousmatisation et caractérisé par son instabilité. Ceci justifie d'une part la raréfaction de ces interventions vocales dans l'espace sonore, d'une part, puisque le personnage a quitté l'espace-temps incertain dans lequel il se trouvait jusqu'alors. Mais d'autre part, cette désacousmatisation ouvre aussi la narration vers une issue incertaine : en se matérialisant dans le champ, le Démiurge a perdu sa maîtrise du temps et de la narration. De même, la confirmation de l'extériorité de l'Ancêtre confirme qu'il n'était pas une vocalité intérieure, s'exprimant dans un espace interne au personnage incarné par le·la joueur·se. La figure vocale de Daimon est, de fait, également battue en brèche par cette série de révélations. En complément de la béance formelle, ces révélations créent aussi une rupture sur le plan des espaces narratifs, puisque l'espace indéfini depuis lequel l'Ancêtre s'adressait au·à la joueur·se semble être devenu vacant.

Par une forme d'appel d'air, la déchéance de l'Ancêtre en anacousmêtre vise à désorienter le·la joueur·euse. Puisque la vocalité de l'Ancêtre ne joue plus son rôle de scansion temporelle, le temps n'est plus rythmé de la même manière et sa discrétisation par le système de jeu redevient manifeste. Ceci est amplifié par le dépouillement l'arrière-plan visuel, obscur et sans relief. Le fait que cet ultime affrontement se déroule dans un vide cosmique, laisse finalement supposer que le·la joueur·se a finalement atteint le non-lieu, hors de l'espace et du temps, depuis lequel l'Ancêtre parlait. Dans ce sens, la désacousmatisation brutale de l'Ancêtre fracture l'espace-temps du jeu, transformant ainsi les modalités d'interaction avec le jeu. Avant cette dernière mission, l'Ancêtre accompagnait l'expérience de jeu. Au cours de

358 CHION Michel, *Un art sonore, le cinéma : histoire, esthétique, poétique,* Paris, Cahiers du cinéma, 2010 [2003], p. 412.

ce combat, le·la joueur·se est livré·e à lui·elle-même, à la fois pour jouer, mais aussi pour réinterpréter ses actions passées et comprendre les enjeux de la séquence présente.

Cette dynamique de désorientation est renforcée par une des attaques du Cœur des Ténèbres, « Viens à ton créateur.[359] » Celle-ci est remarquable à deux égards. D'abord, elle est l'unique attaque du jeu capable de tuer instantanément un personnage de l'équipe, sans le faire passer par l'habituelle phase d'agonie. Dans ce sens, elle contourne une règle établie par le jeu et contrevient aux habitudes du·de la joueur·se. Mais surtout, cette attaque se distingue de toutes les autres attaques du jeu parce que c'est la personne qui joue qui détermine sa cible. Placer un tel choix entre les mains du·de la joueur·se est d'autant plus cruel que le système de jeu encourage le·la joueur·se à investir du temps et des ressources dans la progression de ses personnages. Puisque cette progression peut aisément être synonyme d'un attachement émotionnel du·de la joueur·se à l'égard des membres de son équipe, cette attaque place le·la joueur·se face à un douloureux dilemme qui résonne avec le désespoir lovecraftien.

La conclusion du jeu et la résolution de son intrigue repose donc sur une perte de pouvoir du principal personnage vocal du jeu. Cette perte est seulement partielle puisque l'Ancêtre conserve, par l'intermédiaire de l'attaque « Viens à ton créateur » une capacité unique d'interaction non seulement avec le joueur ou la joueuse, mais aussi avec les règles du jeu. Les figures de Démiurge et d'Acousmêtre, activées tout au long du jeu pour instaurer sa narration et rythmer la temporalité de la partie, sont soudainement désamorcées. L'Ancêtre perd son emprise sur la diégèse et sur la personne qui joue, tandis que celle-ci est encouragée à reconsidérer rétrospectivement toutes ses actions précédentes et toutes ses interactions passées avec l'Ancêtre.

Là où l'activation de plusieurs figures vocales, dont celle de Démiurge, était cruciale pour structurer l'entrée en jeu, la déconstruction de ces figures par la narration est toute aussi essentielle pour accompagner la personne qui joue vers la

359 En version originale *« Come Unto Your Maker. »*

conclusion du jeu et bouleverser sa perception du temps ainsi que sa compréhension des enjeux narratifs.

Synthèse : une écriture sonore structurée par des figures vocales

Dans cette partie, j'ai expliqué comment le personnage vocal de l'Ancêtre jouait un rôle particulier dans la narration de *Darkest Dungeon*. Tout au long de cette analyse, j'ai répertorié les différentes figures vocales activé par ce personnage vocal : le Daimon, la Vocalité Acousmatique, la Catalyse, la Lecture, l'Irruption, le Vous et le Log. À propos de la dernière séquence du jeu, j'ai plus longuement réfléchi aux figures de Démiurge et d'Acousmêtre pour expliquer comment ces figures étaient problématisées par l'écriture de *Darkest Dungeon* pour donner du poids aux révélations finales.

Le jeu de Red Hook Studios est, à mon sens, un exemple remarquable d'utilisation des vocalités vidéoludiques pour structurer l'expérience de jeu. Cette vocalité fonctionne de manière complémentaire par rapport aux mécaniques de gestion de ressources, et en particulier du Stress des personnages, et permet d'articuler le *game design* de *Darkest Dungeon* à ses thématiques et à son esthétique. Par sa matérialité, ainsi que par son style littéraire, la vocalité de l'Ancêtre est un puissant opérateur de remédiation qui établit une continuité formelle entre la littérature fantastique et plus spécifiquement l'œuvre littéraire de Lovecraft. Ceci permet de construire avec efficacité un contexte narratif en faisant référence à un cadre connu.[360]

Par ailleurs, la vocalité de l'Ancêtre est exploitée par l'écriture de *Darkest Dungeon* pour sa capacité à structurer l'espace-temps de la partie, et en particulier à instaurer puis scander le temps de la narration. Là où le système de jeu propose une discrétisation du temps, qui pourrait donner lieu à une déperdition d'énergie et à un désinvestissement émotionnel de la part du·de la joueur·se, le personnage de narrateur démiurgique permet de restaurer une illusion de temps réel. Elle vise ainsi

360 Voire même à un cadre recherché par certain·e·s joueur·se·s, comme le montre le travail de Rémi Cayatte sur le processus de constitution d'un nouveau genre vidéoludique autour du mot-clé *lovecraftien*. (Cayatte, 2018b)

à faire vivre au·à la joueur·se les sensations d'urgence et d'incertitude qui sont centrales au *gameplay* de *Darkest Dungeon* : l'Ancêtre est toujours aux côtés du·de la joueur·se, pour souligner ses triomphes comme ses échecs.

Enfin, le dernier acte du jeu de Red Hook Studios s'illustre par la problématisation des figures vocales qu'il donne à entendre. La décomposition des figures de Démiurge et d'Acousmêtre a un effet immédiat sur la narration, dans le sens où elle crée la surprise et bouleverse les habitudes de jeu du·de la joueur·se. Encore une fois, avec l'attaque « Viens à ton créateur, » *Darkest Dungeon* procède par l'articulation de ses mécaniques de jeu avec son écriture sonore, et plus particulièrement vocale.

Dans le cadre de mon parcours de recherche-création, *Darkest Dungeon* constitue un jalon important, une source d'inspiration pour développer davantage la logique d'activation de nombreuses figures vocales par une vocalité unique qui caractérise ce jeu. Dans la partie suivante, je vais donc présenter et analyser *Le Démiurge*, la fiction sonore interactive que j'ai créée dans le but d'expérimenter deux dynamiques :

- La concentration autour d'une vocalité unique d'un nombre important de figures vocales dans le but d'accentuer autant que possible l'emprise de cette vocalité sur l'expérience de jeu.
- Les limites d'une telle concentration d'enjeux formels, ludiques et narratifs autour d'un seul personnage vocal.

I.3.B) Le Démiurge *: une figure vocale unique pour structurer l'expérience de jeu*

- *Le Démiurge* peut être joué par l'intermédiaire du lien suivant : https://metaperi.itch.io/le-demiurge

I.3.B.a) Point de départ artistique

En complément de *Darkest Dungeon* et de son personnage de l'Ancêtre, deux autres œuvres constituent des points d'appui et des sources d'inspiration pour la création de *Le Démiurge*.

Une première référence : *The Stanley Parable*

La première est également un jeu vidéo, *The Stanley Parable*, sorti en 2013 et développé par Galactic Cafe et Everything Unlimited Ltd. À l'instar du jeu de Red Hook Studios, la création de Galactic Cafe donne à entendre au·à la joueur·se un personnage vocal de narrateur omniprésent. Cependant, les stratégies d'articulation de cette vocalité au *gameplay* de *The Stanley Parable* sont radicalement différentes par rapport à celles de *Darkest Dungeon*. En effet, plutôt que de fonctionner sur un mode linéaire, avec une campagne constituée de plusieurs missions successives, la narration de *The Stanley Parable* procède par itération et par arborescence pour proposer plusieurs fins à la personne qui joue. Pour atteindre ces différentes conclusions, le·la joueur·se est invité·e à relancer le jeu, changer son comportement dans l'espace du jeu et modifier sa manière d'interagir avec le Narrateur. Dans cette narration itérative, ce personnage vocal est encore plus central que celui de l'Ancêtre. Il fonctionne comme l'unique[361] opérateur de médiation entre le jeu et le·la joueur·se. Il est celui qui raconte au·à la joueur·se qu'il incarne Stanley, un employé de bureau lambda faisant partie d'une parodie d'entreprise dans laquelle sa fiche de poste est extrêmement simple : appuyer sur des touches de son clavier en accord avec les instructions qui apparaissent régulièrement sur son écran.[362]

361 Ceci n'est pas tout à fait exact, puisqu'un autre personnage de Narratrice intervient ponctuellement dans une des fins de *The Stanley Parable*.

362 Bien sûr, toute ressemblance avec le jeu vidéo n'est en rien fortuite, au contraire.

De même, puisque *The Stanley Parable* est un jeu à la première personne dans lequel les déplacements dans l'espace sont quasiment le seul moyen d'interagir avec l'environnement du jeu, la capacité du Narrateur à donner du sens aux lieux traversés et à formuler des devoir-faire (chercher ses collègues disparus, avancer dans un couloir, emprunter la porte de gauche…) lui confère une emprise encore plus forte sur le·la joueur·se.

De fait, le Narrateur est rapidement établi comme inévitable, en permanence présent dans l'espace sonore du joueur·se, ainsi que comme le seul dépositaire de l'ordre du monde fictionnel. Comme l'Ancêtre, le Narrateur de *The Stanley Parable* est donc une vocalité démiurgique instauratrice. Cependant, il va se distinguer du démiurge de *Darkest Dungeon* suivant trois logiques.

D'abord, à la différence de l'Ancêtre, le Narrateur n'est jamais désacousmatisé. Il conserve donc, tout au long du jeu et de ses différentes fins, ses capacités d'acousmêtre.

Ensuite, plus encore que l'Ancêtre, le Narrateur tire son efficacité de l'exploitation des figures vocales de Démiurge, d'Acousmêtre et de l'Ordre pour expliciter des devoir-faire, mais aussi délimiter le pouvoir-faire du·de la joueur·se. Autrement dit, le Narrateur définit les règles du jeu, et contrôle ce que le·la joueur·se peut ou ne peut pas faire dans l'espace de jeu par l'intermédiaire de Stanley. Ceci s'illustre notamment par des pouvoirs de manipulation de l'environnement grâce auxquels le Narrateur semble interagir avec la matière même du jeu : il fait apparaître de nouveaux éléments de décor, il téléporte Stanley dans un nouveau lieu, il restreint ses déplacements en l'enfermant dans un couloir sans fin… Là où l'Ancêtre disposait d'une mainmise sur la narration et sur la compréhension de la diégèse par le·la joueur·se, *The Stanley Parable* pousse cette logique dans ces retranchements en octroyant à son personnage vocal de narrateur la capacité de reconfigurer matériellement cette diégèse.

Enfin, du fait de la capacité du Narrateur à interagir avec la forme même de la diégèse, ce personnage se distingue de l'Ancêtre parce que les discours qu'il produit

ne se limitent pas à la situation narrative initiale (les collègues de Stanley ont disparu et il doit les retrouver) mais sont fréquemment étendus à la relation entre Stanley et le Narrateur et donc à la relation entre jeu et joueur·se. Tandis que l'Ancêtre se contentait, en quelque sorte, de mentir au·à la joueur·se sur ses motivations véritables et sur les enjeux de ses actions dans l'espace de jeu, le Narrateur met en évidence le caractère métacommunicationnel du jeu vidéo. Ce personnage révèle la superposition de deux situations de communication, l'une liant Stanley au Narrateur et l'autre connectant jeu et joueur·se, pour créer une narration qui tient compte de la malléabilité des matières vidéoludiques. Si je reviendrai plus longuement dans le troisième chapitre de cette thèse sur la stratégie déployée par le jeu de Galactic Café pour mettre en jeu cette dimension métacommunicationnelle du jeu vidéo, je veux pour l'instant insister sur les frictions que cette stratégie introduit dans l'expérience de jeu. Au fil des différentes parties, la relation avec le Narrateur est fréquemment reconfigurée. Par exemple, lorsque le·la joueur·se refuse à plusieurs reprises de suivre les instructions du Narrateur, celui-ci finit par perdre le contrôle de l'environnement de jeu. Lorsque l'espace du jeu se métamorphose en un carambolage erratique de textures et d'éléments de décor, le Narrateur est surpris par ce soudain chaos et reproche à Stanley (et donc au·à la joueur·se) son insubordination.

Dans le processus de création de *Le Démiurge*, le jeu de Galactic Cafe constitue une ressource importante du fait de sa problématisation d'une narration omnisciente dans les écritures vidéoludiques. Comment une telle narration, caractérisée par une mainmise totale sur le monde fictionnel, peut-elle survivre à l'agentivité du·de la joueur·se ? Comment les actions de la personne qui joue peuvent-elles perturber cette narration, mettre en péril l'enchaînement d'événements qui a été programmé ? Comment concevoir les rapports de pouvoir qui lient joueur·se et jeu dans la mise en jeu dans le temps de la narration ? *The Stanley Parable* répond à ces trois questions par le satyrisme et l'humour, mais aussi avec un certain cynisme acerbe. Ce qui sous-tend le jeu de Galactic Cafe, avec ces nombreuses fins qui sont autant de manières d'adapter la narration à la quasi-totalité des actions du·de la joueur·se, c'est qu'il n'y pas de liberté absolue dans les expériences vidéoludiques.

À un premier niveau articulant interface et logiciel, les actions de la personne qui joue sont nécessairement contraintes par ce que le programme du jeu définit comme des actions possibles. Par exemple, dans *The Stanley Parable,* il n'est pas possible de sauter, ce qui change considérablement la manière de s'approprier l'espace du jeu. De même, il n'est pas possible de répondre verbalement au Narrateur, puisque l'interface de jeu n'intègre pas de microphone.

Ensuite, sur un second niveau, plutôt ludique, le système de jeu délimite également des pouvoir-faire et circonscrit le potentiel d'action du·de la joueur·se. Dans le jeu de Galactic Cafe, ces deux types de contraintes sont utilisées pour entretenir une illusion saisissante et laisser penser au·à la joueur·se qu'il·elle peut reprendre le pouvoir vis-à-vis du Narrateur. Mais si *The Stanley Parable* met en jeu les limites d'une narration vidéoludique linéaire qui voudrait contrôler fermement les actions du·de la joueur·se pour prendre forme, le jeu développe également, en sous-texte, un discours nuancé sur l'impossibilité d'une liberté totale d'action dans les médias ergodiques. À moins de changer les règles qui sont inscrites dans le programme d'un jeu, certaines contraintes resteront inévitables et le·la joueur·se ne pourra jamais les contourner pour étendre à l'infini son espace d'appropriation.

Pour résumer, ce qui a érigé *The Stanley Parable* en inspiration importante dans la création de *Le Démiurge*, c'est la capacité de ce jeu à utiliser de façon stratégique son personnage de narrateur démiurgique pour créer et entretenir un discours sur la narration vidéoludique, entre contrôle et appropriation libre.

Une seconde référence : *Illumination*

Ensuite la seconde œuvre qui a été importante dans le processus créatif de *Le Démiurge* est une pièce de théâtre créée par la compagnie Les Corps Vagabonds et mise en scène par Flavien Bellec. J'ai pu assister à une représentation de cette pièce, *Illumination : Le miracle est possible*, au théâtre de la Loge à Paris, au début du mois de février 2017. Conçue comme une exploration métaphysique de la thématique de l'origine de la vie, cette pièce était portée par un nombre restreint de comédien·ne·s et majoritairement constituée de dialogues entre une réactualisation du personnage

mythologique d'Œdipe et son assistante. Ces échanges étaient situés dans un lieu indéfini représenté par une scénographie dépouillée, avec un éclairage discret, tandis que les comédien·ne·s étaient vêtus de simples toges blanches. Au cours du dernier tiers de la représentation, cette mise en scène sobre a basculé vers un minimalisme plus radical : les lumières ont été éteintes et la salle a été plongée dans l'obscurité. Pendant cette scène, les deux comédien·ne·s sont temporairement sorti·e·s de leurs rôles d'Œdipe et de son assistante pour débuter un dialogue complice racontant leur envol au-dessus d'un pays imaginaire. Immergé dans le noir, avec pour seul point d'accroche les deux voix des comédien·ne·s, j'ai constaté l'efficacité d'une telle mise en scène. Transformés en voix sans corps, les personnages ont soudainement gagné un pouvoir de création d'images mentales voire d'engendrement d'un nouvel univers plastique. Ces deux voix ont sollicité mon imagination pour actualiser, tout au long du dialogue, ma représentation intérieure du monde fantasmagorique décrit. Cette envolée théâtrale, dépourvue d'image, m'a stupéfait et a constitué un exemple marquant de création d'une diégèse riche et dynamique à partir de matières exclusivement vocales. Ce procédé était, à mon sens, d'autant plus efficace que les voix sans corps donnaient à entendre la complicité des deux personnages et invitaient le public à participer à cet échange facétieux par son écoute. Dans leur timbre et dans les intentions de jeu, les vocalités se sont faites plus douces, calmes et lentes, tandis que l'intensité sonore a glissé d'un texte déclamé vers un dialogue presque murmuré. La focalisation soudaine de l'attention du public sur l'écoute, alors que les scènes précédentes s'appuyaient fortement sur la gestuelle des personnages, m'a convaincu de la puissance instauratrice de la vocalité.

Là où *The Stanley Parable* compte pour la création de *Le Démiurge* comme une inspiration vidéoludique, source de discours critiques sur le jeu et la narration vidéoludique, l'influence d'*Illumination* sur mon travail a plutôt joué sur mon intérêt, au sens large, pour les vocalités. Avant la représentation, l'idée de mettre en forme une fiction sonore interactive arborescente pour jouer avec une narration démiurgique avait déjà germé. À l'issue de la représentation, cette première intention est devenue plus précise : la narration sonore de *Le Démiurge* serait portée par une

vocalité unique, dans le but de faciliter des transitions soudaines et inattendues d'un univers à l'autre et pour questionner la capacité d'une vocalité seule à engendrer et entretenir un monde.

Pour conclure au sujet de ces deux inspirations artistiques, mon objectif avec *Le Démiurge* était double.

D'une part, je voulais pousser à l'extrême la problématisation de la narration vidéoludique développée dans *The Stanley Parable*, en confrontant le·la joueur·se à une entité narratrice possédant un contrôle extrêmement ferme sur la narration, et plus largement sur l'expérience de jeu. Très tôt, ma démarche a consisté en la création d'une arborescence narrative opaque pour le·la joueur·se. Il ne s'agissait pas tant de mettre en jeu une illusion de choix, mais plutôt de complexifier le choix d'un embranchement narratif en plaçant le·la joueur·se dans une position de déficit informationnel vis-à-vis des conséquences de son choix.

D'autre part, je voulais expérimenter avec vocalité démiurgique, dans une tentative d'exploiter au maximum la figure vocale de Démiurge, quitte à l'épuiser. Mon but n'était pas critique, dans le sens où je ne voulais pas montrer les limites de cette figure. Je souhaitais au contraire exalter le potentiel poétique de la vocalité, en essayant de comprendre comment et dans quelle mesure un personnage vocal unique pouvait suffire à faire monde.

I.3.B.b) Mise en œuvre

Dans un premier temps, le travail de conception de *Le Démiurge* a consisté en la détermination de principes fondateurs à mettre en jeu pour expérimenter les deux aspects présentés plus tôt : problématiser la narration par un déficit d'informations ; utiliser une vocalité démiurgique comme unique dispositif de narration et de création de diégèse.

Le premier principe adopté a trait à la structure du jeu. J'ai très tôt décidé de fonctionner avec un système simple pour la progression narrative. L'arborescence que j'ai construite repose donc sur la succession de cinq étapes de choix entre deux

options binaires. Cela m'a permis d'élaborer une première structure arborescente articulée autour d'un premier choix simple (se réveiller dans un lit ou se réveiller dans un champ) donnant lieu à deux branches principales qui se séparent ensuite en quatre sous-branches, pour obtenir, à l'issue des choix successifs, trente-deux conclusions possibles. Mon objectif avec cette progression très simple par embranchements à deux options était d'abord de faire écho à des systèmes de choix binaires répandus dans les jeux vidéo et parfois accompagnés d'une dimension morale : tuer/épargner, sauver/laisser mourir, écouter/interrompre, etc...

Création d'une arborescence narrative

Pendant cette première phase de conception, les jeux narratifs épisodiques dans la lignée des productions du studio Telltale Games connaissaient un succès important, tout en ravivant des débats passionnés sur la différence entre jeu vidéo et cinéma interactif. En effet, le *gameplay* de ces jeux narratifs était relativement peu exigeant en termes de dextérité ou de réflexion, puisqu'il consistait souvent en la sélection d'actions ou de lignes de dialogues parmi des ensembles restreints (souvent quatre choix dans les productions Telltale Games.). De même, pour les séquences d'action, le succès du·de la joueur·se·s était soumis à des contraintes temporelles, soit sous la forme d'un temps limité pour choisir une action ou une réponse, soit sous la forme de séquences QTE (pour *Quick Time Event*[363]) et caractérisées par un timing à respecter pour appuyer sur des séquences précises de boutons affichées à l'écran. Malgré leurs nombreuses qualités, ces jeux narratifs faisaient fréquemment l'objet de critiques de la part de joueur·se·s positionné·e·s, en quelque sorte, comme des gardien·ne·s du temple auto-proclamé·e·s. En profond désaccord avec les propositions ludiques de ces jeux, ces joueur·se·s puristes pouvaient ainsi défendre l'idée qu'un 'vrai' jeu vidéo ne peut pas se résumer à des roues de dialogues et à des QTE et qu'un 'vrai' jeu vidéo doit constituer un défi auquel les joueur·se·s répondent

363 Les QTE sont une modalité d'interaction entre jeu et joueur·se qui est centrée sur un compromis entre une cinématique et une séquence jouable. D'un côté, les actions réalisées par les personnages sont plus libres que celles que le joueur peut effectuer avec son avatar, ce qui peut être attrayant et spectaculaire. De l'autre, pour tout de même impliquer le·la joueur·se dans l'exécution de ces actions par les personnages, les QTE s'appuient sur des principes de rythme, de synchrèse ou d'isomorphisme des gestes pour proposer des séquences de touches sur lesquelles appuyer pour garantir le succès des personnages.

avec leur dextérité. Autour de cette question du choix, et de la manière de le mettre en jeu,[364] se (re)jouait donc la question de l'autonomie du jeu vidéo, avec, en ligne de mire, l'interactivité comme potentielle spécificité du médium.

Dans *Le Démiurge*, j'ai utilisé une arborescence progressant par choix binaires comme un moyen de limiter les interactions avec l'interface de jeu et donc de restreindre drastiquement l'agentivité du·de la joueur·se. Un bouton suffit pour jouer à *Le Démiurge* et progresser dans l'arborescence narrative : la touche A du clavier (ou d'une manette). La pression de ce bouton permet au·à la joueur·se de signifier au système de jeu son choix d'action en réponse à une situation particulière. Tout au long du jeu il est donc très simple de répondre aux propositions d'action formulées par le jeu : appuyer sur A permet d'exécuter une action explicitée à l'écran par une commande textuelle, ne pas appuyer sur A et laisser la situation narrative progresser vers une nouvelle situation.

Restreindre l'agentivité et opacifier la narration

Cette dynamique de restriction de l'agentivité du·de la joueur·se n'avait pas pour enjeu de prolonger ou de raviver des critiques des jeux narratifs. Au contraire, je voulais proposer aux joueur·se·s un contraste marqué entre des modalités d'interaction très simples et une situation narrative complexe dans laquelle le·la joueur·se doit s'investir dans une démarche interprétative et se projeter pour agir en connaissance de cause. J'ai donc conçu le *gameplay* de *Le Démiurge* pour qu'il pose une série de problèmes au·à la joueur·se sous la forme de propositions d'actions lacunaires rendant difficile l'évaluation de leurs conséquences.

Ainsi formulées, les options soumises au choix du·de la joueur·se exigent de sa part un travail d'interprétation de la proposition d'action en relation avec la narration vocale transmise par la vocalité démiurgique. De même, les conséquences des actions déclenchées par l'absence de pression du bouton A ne sont pas explicitées, afin d'entretenir une certaine incertitude et d'amener le·la joueur·se à émettre des hypothèses sur les conséquences de son inaction. Par l'intermédiaire des difficultés

364 Dans le sens de « quel *gameplay* pour quel choix ? »

insérées dans le processus de choix, des frictions sont donc introduites dans la progression du·de la joueur·se dans la narration.

Ce contraste fort entre d'une part un *gameplay* simple et d'autre part une progression narrative opacifiée par la forme des propositions d'action a pour but de solliciter l'imagination du·de la joueur·se en l'invitant à se focaliser sur l'écoute. L'absence de description détaillée des actions et de leurs conséquences a pour enjeu d'entretenir une situation de déficit informationnel. Le·la joueur·se est ainsi placé·e dans une relation de dépendance vis-à-vis de la vocalité démiurgique, qui devient la seule entité à même de l'aider à faire son choix. Ce déficit informationnel a donc également pour fonction de motiver le·la joueur·se à s'engager par l'écoute dans la narration en flux du jeu pour compenser les frictions introduites par le déficit informationnel.

Donner à entendre un narrateur dépendant du·de la joueur·se

Ensuite, le second principe fondateur adopté au cours des premières étapes de création de *Le* Démiurge est focalisé sur la création d'une relation d'interdépendance entre le démiurge et le·la joueur·se.

Au-delà de poser la question de la capacité d'une vocalité unique à faire monde, je voulais aussi mettre en jeu les dynamiques d'emprise et de contrôle qui sont associées aux figures vocales de Démiurge, de Vocalité Acousmatique et du Vous. J'ai déjà expliqué comment le système de choix binaires avec des commandes peu explicites avait pour but de créer une relation de dépendance entre joueur·se et vocalité démiurgique. En complément, avec ce système, je souhaitais faire résonner *Le Démiurge* avec *The Stanley Parable* et en particulier avec le choix principal qui est le nœud de la proposition de ce jeu.

Dans le jeu de Galactic Cafe, le joueur est très vite confronté à un dilemme : faut-il obéir aux instructions du Narrateur, et emprunter une porte se situant à la gauche de Stanley, ou au contraire lui résister en se dirigeant vers la droite. Dans *The Stanley Parable*, ce choix fonctionne comme une figure, qui va être remaniée, reconfigurée et rejouée à plusieurs reprises dans le jeu. En ce sens, cette figure du

choix entre les deux portes sert de support à une problématisation de la liberté de choix et d'action du·de la joueur·se dans l'espace du jeu. Refuser de suivre les instructions du Narrateur semble être un moyen pour le·la joueur·se de s'extraire de l'emprise du Narrateur et de retrouver une agentivité moins bridée. En réalité, ce regain de liberté et de capacité d'action est limité, puisque les différentes fins auxquelles le·la joueur·se peut accéder en s'opposant au Narrateur consistent en une reprise de contrôle de celui-ci sur l'expérience de jeu (en modifiant l'espace de jeu, en contraignant les mouvements de Stanley…) ou en la création d'un discours réflexif sur le jeu vidéo et sur la place du libre-arbitre dans la pratique vidéoludique. Dans ces fins plus philosophiques, il arrive que le Narrateur s'efface pour laisser sa place au système de jeu, qui agit alors comme une sorte d'entité omnisciente supérieure, y compris à l'égard du Narrateur. Par ailleurs, dans ces séquences, le rôle du·de la joueur·se est mis avant comme un agent d'interaction indispensable, sans lequel le Narrateur ne peut pas raconter son histoire.[365]

Dans *Le Démiurge*, utiliser exclusivement une vocalité pour structurer la narration et la progression du·de la joueur·se a le même enjeu de problématisation à la fois de l'agentivité du·de la joueur·se et du pouvoir des instances narratrices sur le·la joueur·se. Pour mettre en jeu le second principe (éprouver les dynamiques d'emprise vocale), les tournures expéditives des propositions d'action sont aussi cruciales que la simplicité apparente du choix centrale de *The Stanley Parable*. Ces formules laconiques créent, pour chaque nouveau choix un déficit informationnel dont le·la joueur·se ne peut tout à fait s'extraire, si bien que chaque choix d'action relève du pari. L'incertitude du·de la joueur·se assure que toute décision est assortie d'un doute. Dans l'écriture de la vocalité, j'ai choisi d'accentuer ce doute en donnant au démiurge la capacité de reconfigurer complètement la diégèse en redéfinissant l'espace-temps ou en bouleversant la compréhension que le·la joueur·se a de sa position dans la narration. Le déficit informationnel est donc complété par une imprévisibilité du narrateur, qui peut transformer soudainement la diégèse et faire basculer le·la joueur·se dans un autre univers.

365 Dans l'une des fins, le Narrateur formule d'ailleurs explicitement sa dépendance vis-à-vis de Stanley, et donc du·de la joueur·se, en expliquant qu'il a besoin de lui·d'elle.

Dans le même temps, cette dépendance parfois douloureuse du·de la joueur·se à l'égard du démiurge devait être compensée par une dépendance réciproque du narrateur. En temps que média ergodique, tout jeu vidéo requiert en effet l'intervention d'un·e joueur·se pour prendre forme. J'ai donc décidé d'intégrer à la narration un moment de décrochage, dans lequel le démiurge est à son tour placé dans une position inconfortable d'incertitude si le·la joueur·se refuse d'interagir avec le système de jeu.

Écriture et articulation du *gameplay* à la narration arborescente

Avec ces deux principes en tête, j'ai débuté la rédaction des différentes interventions du narrateur. Pour inciter le·la joueur·se à relancer le jeu après un premier parcours et pour l'encourager à choisir de nouvelles options, j'ai créé une situation de départ compatible, sur les plans ludiques comme narratif, avec un système de boucle. Ainsi, au début de chaque partie, le personnage du·de la joueur·se se réveille dans un champ (en appuyant sur A) ou dans un lit puis, à la fin de chaque trame narrative, le personnage revient à cet état initial en s'endormant, en perdant connaissance ou en mourant. Pour déterminer le contenu de chacune des étapes intermédiaires, j'ai déplié les deux premières situations de réveil par une forme d'écriture automatique, en créant pour chaque embranchement un contexte narratif particulier. De façon arbitraire, j'ai déterminé que le lit et le champ constitueraient deux points de départ pour mettre en jeu un réveil respectivement en intérieur et en extérieur.

Puis, à partir de ces réveils, j'ai associé les quatre premiers embranchements principaux à des thématiques, à des motifs et à des genres narratifs identifiables par le·la joueur·se : la science-fiction, le quotidien, l'ufologie et le monde féodal. Pour chacun de ces embranchements, j'ai conçu des trames linéaires généralement accessibles pour la·le joueur·se en répétant une même interaction. Ainsi, en appuyant sur la touche A à partir du réveil dans un lit puis en laissant la narration se déployer sans appuyer sur le bouton A, le·la joueur·se peut suivre la journée banale d'une personne anonyme, de son réveil jusqu'à son coucher en passant par sa journée de

travail. Toujours à partir du réveil dans un lit, après avoir laissé la narration se développer une première fois sans pression du bouton A puis en appuyant dessus à chaque fois que c'est possible, la personne qui joue est projetée dans la cabine d'un capitaine de vaisseau spatial et suit ce protagoniste dans la destruction d'un astéroïde se trouvant sur une trajectoire de collision.

Sur les autres trames de l'arborescence, j'ai conçu la narration de façon à ce qu'elle évolue de façon radicale. Dans le but d'éprouver les capacités d'une vocalité unique à reconfigurer soudainement et en quelques mots le monde de l'histoire racontée, j'ai intégré des métamorphoses qui sont difficilement anticipables pour la personne qui joue. Ces transformations touchent aussi bien à l'espace-temps de la narration qu'à l'identité du personnage incarné par la·le joueur·se. À titre d'exemple, à l'issue de la trame médiévale, le choix de « quitter le musée » est soudainement proposé. Si la personne qui joue choisit cette option, il·elle quitte le contexte médiéval pour basculer vers une fiction d'anticipation dans laquelle le personnage incarné par le·la joueur·se termine sa visite d'un musée d'histoire proposant des expositions sous la forme d'expériences en réalité virtuelle.

Pour donner un autre exemple, dans la trame narrative du quotidien, il est possible pour le·la joueur·se de choisir d'aller demander une augmentation plutôt que de suivre le fil paisible de la journée de travail. Si la personne qui joue opte pour ce choix, elle découvre que le supérieur hiérarchique du personnage refuse de lui accorder une augmentation pour des motifs discriminatoires. Dans cet embranchement, la narration évolue, dans sa dernière partie, en fixant le genre du personnage incarné, alors qu'il était jusqu'alors indéfini. Pour structurer ces différentes évolutions, j'ai tâché à la fois d'insérer des marqueurs thématiques et stylistiques de chaque genre (par exemple, les cercles de culture dans la trame liée à l'ufologie, un champ lexical approprié pour la trame science-fictionnelle), mais aussi de développer une certaine variété dans les évolutions soudaines de la narration.

Ce travail d'écriture a été réalisé à la fois avec un traitement de texte classique, mais a aussi été précisé grâce à deux logiciels plus spécifiques. Le premier, Xmind, est

un outil de création de cartes heuristiques, grâce auquel j'ai pu constituer un premier prototype d'arborescence narrative et identifier les embranchements principaux. Le second, Twine, est un logiciel de développement de fictions hypertextuelles avec lequel j'ai pu développer mon prototype d'arborescence narrative en créant des liens cliquables pour passer d'un écran à l'autre. Là où le premier prototype d'arborescence réalisé avec Xmind permettait de visualiser l'arborescence, la réalisation ce deuxième prototype m'a permis de rédiger les propositions d'actions lacunaires à intégrer au jeu et donc de préciser les modalités d'interactions entre jeu et joueur·se.

Outils de visualisation puis de prototypage

Pour passer de ce texte et de ce prototype réalisé avec Twine à une première version jouable, j'ai choisi, dans un premier temps, de travailler avec GameMaker. Le choix de ce logiciel était motivé par deux raisons.

D'abord, GameMaker est un outil dédié à la création de jeux en deux dimensions. Puisque j'ai conçu *Le Démiurge* comme une fiction sonore interactive avec une interface visuelle réduite à l'essentiel, je n'avais pas besoin des fonctionnalités avancées de gestion d'espaces en trois dimensions qui sont intégrées à d'autres logiciels tels que Unity ou Unreal Engine.

Ensuite, mon choix s'est porté sur GameMaker parce que cet environnement de travail ne nécessite pas de compétences de programmation. La plupart des opérations de créations de jeu peuvent être réalisées grâce à un principe de glisser-déposer suivi d'un paramétrage des éléments intégrés au projet de jeu. Pour affiner certains réglages, GameMaker propose un langage de programmation qui lui est propre, le GML (pour Game Maker Language). Le GML est un langage de haut niveau qui a été pensé pour être très accessible pour des néophytes et donc pour faciliter la création de schémas d'interaction et de scripts dynamiques.

La première partie de mon travail avec GameMaker a consisté en la transcription de l'arborescence narrative en un ensemble d'écrans, les salles,[366] de

366 Dans le système de GameMaker, les jeux sont segmentés en salles (*rooms*) qui correspondent à des niveaux ou à des portions de niveaux.

façon à ce qu'à chaque séquence narrative corresponde une salle. Ensuite, en utilisant des identifiants attribués à chaque séquence narrative, j'ai connecté les différents écrans en accord avec l'arborescence narrative, de façon à ce que chaque séquence narrative pointe bien vers ses deux suites potentielles.

Au cours de cette première phase de conception dans l'environnement de GameMaker, j'ai choisi de modifier l'ergonomie de la première séquence de choix (se réveiller dans un lit ou dans un champ). Au lieu du seul bouton A, j'ai choisi d'intégrer un second bouton, la touche B du clavier (ou d'une manette) pour expliciter au·à la joueur·se les deux options possibles. Ceci était pour moi un moyen de rendre visible le système de choix, mais aussi de constituer un point de départ à la boucle narrative. Ainsi, à l'issue de chaque partie, le·la joueur·se arriverait à nouveau sur cet écran de premier choix, et ce même écran pourrait boucler sur lui-même en cas d'absence de pression. En l'absence de choix entre lit et champ, le Démiurge émettrait un hurlement de douleur, pour signifier que le système de jeu tient compte de l'absence d'interaction, mais aussi que le Démiurge est dépendant de l'intervention du·de la joueur·se pour que sa narration prenne forme. À l'issue de ce cri de souffrance, l'écran de sélection entre lit et champ apparaîtrait à nouveau, et le·la joueur·se pourrait reprendre une nouvelle partie, ou laisser le Démiurge hurler en boucle. Cette adaptation mise à part, l'arborescence n'a pas subi d'autre modification lors de son intégration dans GameMaker.

Une fois cette première structure narrative retranscrite dans mon environnement de travail, je me suis concentré sur l'enregistrement de deux des quatre embranchements principaux de la narration. Voulant m'assurer de la faisabilité de mon premier prototype jouable, j'ai préféré mettre en jeu seulement une portion de la narration, plutôt que de tout enregistrer, et ensuite découvrir que mes fichiers sonores ne pouvaient pas être intégrés comme je l'avais prévu.

L'utilisation de ma vocalité pour donner corps au Démiurge

Pour donner vie au Démiurge, j'ai choisi d'enregistrer ma propre voix. Je voulais ainsi renforcer le caractère omnipotent et omniscient de mon personnage vocal en superposant son rôle de narrateur avec mon rôle de créateur du jeu. Au cours de l'enregistrement, j'ai adopté un ton lent, articulé et déclamatoire, pour faciliter l'écoute d'une part, mais aussi pour conférer une certaine gravité à la narration. Dans le même sens, j'ai utilisé un microphone à large membrane, positionné en hyper-proximité, pour renforcer le bas médium et les graves de ma voix et ainsi lui donner plus de corps et de rondeur. Cette méthode de prise de son m'a permis de garantir la qualité de l'enregistrement en limitant le bruit de fond.

J'ai également aussi adopté cette stratégie pour faire référence à des vocalités radiophoniques, cinématographiques ou vidéoludiques similaires. En effet, pour faciliter le positionnement de vocalités activant les figures de Démiurge et de Vocalité Acousmatique dans un espace narratif disjoint de la diégèse, ces vocalités sont généralement enregistrées et traitées pour les décorréler de toute acoustique. Ainsi, dans la matière même du son, ces vocalités démiurgiques sont très fréquemment séparées du reste du paysage sonore, puisqu'elles ne résonnent pas dans le même espace que les autres sons. Par ailleurs, ces vocalités sont aussi fréquemment positionnées en plein centre de l'espace sonore stéréophonique, ce qui les rend incontournable pour l'auditeur·rice. Dans le cas des vocalités démiurgiques cinématographiques et vidéoludiques, ce traitement spatial permet de créer et entretenir l'illusion que ces vocalités émanent directement de l'écran.

Altération de ma vocalité et modelage du corps vocal du Démiurge

À l'issue de ma session d'enregistrement, j'ai importé les fichiers sonores dans un logiciel de montage et de traitement sonore, Pro Tools, pour travailler sur les textures de mes vocalités et leur donner une épaisseur supplémentaire. Au cours de ce travail, j'ai appliqué une série de transformations aux enregistrements. D'abord, j'ai légèrement réduit la hauteur de ma voix, de quelques demi-tons, pour la rendre légèrement plus grave et profonde. Ensuite, puisque ma vocalité démiurgique me

semblait frêle et étroite par rapport à la puissance que je voulais lui conférer, j'ai introduit des effets sonores de délai pour prolonger les vocalités avec une répétition des derniers mots prononcés. Pour donner plus de largeur à ma vocalité, et faire en sorte qu'elle occupe un espace sonore plus vaste que le seul centre de l'espace stéréophonique, j'ai réparti ces échos sonores à droite et à gauche de la vocalité principale. Enfin, pour éviter que ces répétitions ne nuisent à l'intelligibilité du texte, j'ai réduit leur niveau sonore, puis je leur ai appliqué un traitement sonore de réverbération pour les adoucir et atténuer les inflexions de ma voix. La réverbération appliquée m'a permis, par ailleurs, d'opérer une inversion temporelle bénéfique à deux niveaux.

D'abord, cette inversion a donné aux échos vocaux une qualité plus respiratoire, en les transformant en une série d'aspirations. Ceci a continué de les éloigner de la vocalité originale, en les rendant encore moins humaines. Sans pour autant jouer sur la figure de l'Inextime, j'ai mis en son cette déshumanisation des échos sonores pour signifier l'altérité de mon Démiurge.

Ensuite, avec cette réverbération par inversion temporelle, j'ai pu placer mon personnage dans un espace sonore complexe et riche sur le plan acoustique, mais sans pour autant le situer dans une pièce identifiable. Plutôt que d'utiliser un réglage classique de réverbération (Hall, Église, Petite Pièce, etc...) l'utilisation d'une inversion temporelle m'a permis de créer un espace sonore déréalisé, avec une résonance n'ayant pas de véritable correspondance dans des acoustiques de pièces réelles. Pour résumer, j'ai utilisé cette réverbération par inversion temporelle pour donner de l'épaisseur sonore à mon personnage, mais aussi pour activer la figure de l'Autre et signifier au·à la joueur·se l'altérité du démiurge. Je voulais donner à entendre, par l'intermédiaire des matières sonores, son statut de personnage démiurgique doté d'une vocalité suggérant un corps mais ne permettant pas pour autant de le visualiser.

Intégration des fichiers sonores

Pour faciliter l'intégration dans GameMaker, j'ai exporté un fichier sonore pour chaque séquence narrative, puis j'ai nommé chaque fichier de façon explicite pour savoir à quelle salle je devais associer chaque son. Grâce au système de glisser-déposer du logiciel de YoYo Games, j'ai pu aisément réaliser cette opération et intégrer chaque son dans sa salle correspondante. Alors, il ne restait plus qu'à paramétrer l'interface visuelle, la lecture des sons et les conditions de saisie de commandes par la·le joueur·se.

J'ai donc choisi une typographie ainsi qu'une paire de couleurs pour constituer la partie visuelle de chaque écran. Pour faire référence à des processus d'écriture, j'ai opté pour la typographie Courier New, évocatrice d'une fonte de machine à écrire. Pour ce qui est des couleurs, mon choix s'est porté sur un contraste fort avec un arrière-plan noir sur lequel les textes se détachent, en blanc. Ceci m'a permis d'élaborer un écran minimaliste pour chaque séquence narrative : sur un fond noir, un texte en blanc et centré indique en quelques mots l'action pouvant être effectuée par le·la joueur·se, ainsi que le bouton correspondant.

Pour configurer la lecture des sons, j'ai paramétré chaque salle pour que la lecture du fichier sonore associé débute peu de temps après l'apparition du texte[367] et que l'arrêt de la lecture en fin de fichier déclenche le passage d'une séquence à la suivante en l'absence de pression du bouton A.

Le paramétrage de l'interface de jeu et l'articulation de celle-ci à la progression du·de la joueur·se a nécessité le plus de travail et de réflexion. Dans la mesure où je souhaitais que la personne qui joue puisse entendre chaque séquence narrative sans interruption, y compris en cas de pression du bouton A, il me fallait concevoir un système permettant d'observer les commandes saisies par la·le joueur·se pour ne tenir compte que de la pression du bouton A, mais aussi pour enregistrer cette commande en cas de saisie et l'exécuter exclusivement en fin de fichier sonore, et non en cours de lecture. Mon but, avec un tel système, était de garantir la fluidité de la

367 Ce léger décalage était une précaution destinée à éviter que le début du fichier sonore ne soit coupé par un problème de chargement de la séquence suivante.

narration, pour que la personne qui joue puisse bénéficier de toutes les informations susceptibles d'être transmises par le Démiurge, sans altérer le rythme déclamatoire. Pour ce faire, j'ai dû utiliser des fonctions simples du langage GML pour créer un système de conditions permettant de garder en mémoire les actions du·de la joueur·se et de déclencher le passage vers la séquence narrative suivante en tenant compte de la saisie ou de l'absence de saisie. Au cours de cette étape de programmation, j'ai adopté deux parti-pris de conception déterminants pour l'expérience du·de la joueur·se.

D'abord, le système que j'ai conçu pour observer les saisies de commandes par le·la joueur·se n'intègre pas de possibilité d'annuler une saisie. Une fois le bouton A pressé, le système de jeu amorce de façon irréversible le passage vers la séquence narrative suivante correspondant à l'action choisie. Avec ce choix de design, je voulais m'appuyer sur le déficit informationnel créé par la narration vocale et faire en sorte que le·la joueur·se ne puisse pas changer d'avis après avoir reçu de nouvelles informations narratives et contextuelles. Avec cette impossibilité d'annuler une saisie, il s'agissait de rendre le système rigide et ainsi faire en sorte que la décision du·de la joueur·se d'appuyer ou non sur A soit mûrement réfléchie.

En complément de ce premier parti-pris de conception, j'ai aussi choisi de ne fournir aucun feedback au·à la joueur·se en cas de pression du bouton A. Mon but, ici, était d'étendre à l'interface de jeu le déficit informationnel et l'incertitude entretenue par la narration. Avec cette absence de rétroaction confirmant que le système de jeu avait pris en compte l'action du·de la joueur·se, je voulais introduire un doute. Mon but était d'amener la personne qui joue à se demander si le système de jeu l'avait bien prise en compte et de créer, par la même occasion, un rapport de force entre le narrateur démiurgique et le·la joueur·se. En créant un système d'interaction à sens unique, qui écoute le·la joueur·se mais ne lui répond pas, je voulais positionner la personne qui joue dans une position d'inconfort et de vulnérabilité par rapport au Démiurge.

Première présentation du prototype

À l'issue de cette étape d'intégration et de programmation, mon prototype était fonctionnel et correspondait à mes attentes. Il était possible de faire l'expérience de deux des quatre embranchements : celui du vaisseau, en débutant par le réveil dans un lit, et celui de l'ufologie, en choisissant de se réveiller dans un champ. J'ai donc pu le compiler et les présenter dans le cadre d'un séminaire doctoral. Ceci a été l'occasion de recueillir une première série de retours.

Ceux-ci étaient dans l'ensemble positifs et encourageants vis-à-vis du travail de la vocalité. L'élocution et le traitement des textures sonores ont porté leur fruit, dans le sens où le personnage vocal a bien été identifié comme démiurgique. La situation créée par sa façon de s'exprimer et sa matérialité sonore a été rapprochée à plusieurs reprises de l'hypnose, ce qui était, à mon sens, un indicateur de réussite.

Par contre, l'absence de rétroaction en cas de pression d'une touche n'a pas été perçue comme une source de doute ou comme le résultat d'un rapport de force en sens unique. Au contraire, l'austérité et la rigidité de l'interface de jeu ont plutôt été reçues comme des dysfonctionnements techniques ou comme des problèmes de conception. J'ai tiré deux conclusions de cette présentation en séminaire doctoral : il faut conserver la même orientation esthétique pour le travail d'enregistrement et d'intégration sonores ; il faut reprendre la réflexion sur l'interface de jeu, pour que l'incertitude que je voulais étendre à l'interface de jeu soit bien transmise au·à la joueur·se.

Ensuite, sur le plan technique, j'ai rencontré un problème de taille lors de la compilation de mon programme. Du fait du fonctionnement de GameMaker, il était très difficile pour moi d'exporter et de partager mon travail sous la forme de fichiers exécutables par d'autres systèmes d'exploitation que le mien. À moins de connecter à mon ordinateur de travail sous Windows une machine équipée de Linux ou de MacOS, je ne pouvais pas compiler une version fonctionnelle de mon prototype pour ces systèmes d'exploitation. Je n'avais malheureusement pas anticipé ce problème, et j'ai, de fait, rencontré d'importantes difficultés pour partager mon travail et le rendre

facilement accessible. C'est ce dernier problème qui a motivé mon passage de GameMaker à Unity, un autre outil de création de jeu, pour réaliser la version définitive de *Le Démiurge*.

Changement d'outil : de GameMaker à Unity

Avant de créer à nouveau le jeu dans l'environnement de travail de Unity, j'ai enregistré, traité et renommé le reste des séquences sonores. Dans la mesure où les retours tendaient à confirmer l'efficacité de la vocalité démiurgique pour entraîner le·la joueur·se dans l'écoute, je n'ai pas modifié les outils sonores utilisés ni leur paramétrage.

Une fois ces fichiers sonores exportés, j'ai débuté l'adaptation de l'arborescence narrative de *Le Démiurge* sous la forme de scènes.[368] Pour chaque séquence narrative, j'ai créé une scène dans laquelle j'ai créé des éléments visuels et sonores pour construire l'interface visuelle et intégrer le fichier vocal correspondant. Afin de contrôler le passage d'une scène à l'autre, j'ai élaboré un système de conditions semblable à celui que j'avais conçu en langage GML. Pour le mettre en place, j'ai rédigé un script en C#, l'un des deux principaux langages de programmation de Unity. Ce programme très simple m'a permis d'intégrer à chacune de mes scènes un objet paramétrable directement depuis l'éditeur de Unity, c'est-à-dire sans passer par une nouvelle étape de programmation, et composé de plusieurs champs modifiables : pour spécifier le fichier sonore à lire dans cette scène, pour indiquer les scènes à charger en cas de pression du bouton A, en cas de pression du bouton B ou en cas d'absence de saisie. Grâce à ce script et aux systèmes d'identifiants uniques attribués à chaque scène par Unity, j'ai pu recomposer très rapidement mon arborescence narrative et créer un second prototype jouable, plus développé.

Lorsque j'ai présenté cette nouvelle version jouable, cette fois-ci à des ami·e·s et à des proches, j'ai obtenu une nouvelles série de retours. Dans la mesure où je m'étais concentré sur la reproduction quasiment à l'identique du premier prototype,

368 Là où GameMaker fonctionne avec des salles (*rooms*), Unity segmente les jeux en différentes scènes (*scenes*).

les problèmes liés à l'absence de *feedbacks* lors de la pression d'une touche ont été à nouveau soulignés. Par ailleurs, un autre élément a fait l'objet de remarques nouvelles de la part des personnes qui ont testé mon prototype. À leurs yeux, la présence de deux options, avec deux commandes différentes, A et B, lors du premier choix, lit ou champ, était superflu. Pour une de mes interlocutrices en particulier, il était ainsi étonnant que ce premier choix soit la seule séquence proposant deux boutons et deux actions potentielles. J'ai donc expliqué les raisons technique et narrative de cette séquence, c'est-à-dire la nécessité de pouvoir boucler sur ce premier choix en début et en fin de partie pour signifier la cyclicité de la narration et la dépendance du démiurge à l'égard du·de la joueur·se. Mon interlocutrice m'a confirmé qu'elle n'avait pas perçu la dimension narrative de cette séquence, parce qu'elle n'avait pas laissé le premier choix boucler. Elle n'avait, de fait, pas été confrontée aux cris de douleurs du Démiurge en l'absence d'interaction de sa part.

Suite à ces remarques, j'ai donc décidé de modifier l'interface de ce premier choix et de lui donner une structure similaire à celle des choix suivants. Autrement dit, j'ai supprimé toute possibilité d'interagir avec le bouton B, et j'ai fait en sorte que les deux embranchements principaux du champ et du lit soient accessibles respectivement en appuyant sur A et en n'appuyant pas sur A. De même pour rendre plus explicite la situation de dépendance du Démiurge vis-à-vis du·de la joueur·se, j'ai ajouté une scène entre l'écran-titre et le premier choix. Cette scène fait office de pacte fictionnel, auquel le Démiurge intime d'adhérer. Il ordonne ainsi : « Maintenant, ouvrez vos oreilles et écoutez ce que je vais vous raconter. » Dans l'interface visuelle, l'action proposée au·à la joueur·se est limpide : « Accepter. » Avec cette scène supplémentaire, mon objectif est double. D'abord, présenter la modalité d'interaction principale avec le système de jeu : appuyer sur A pour effectuer une action en partie prévisible puisque verbalisée à l'écran ou ne pas appuyer sur A pour obtenir une séquence narrative imprévue. Ensuite, mettre en son et en jeu la relation d'interdépendance entre jeu et joueur·se, en faisant plus explicitement référence à un ordre du Démiurge, auquel le·la joueur·se peut obéir ou non.

Enfin, pour que le jeu transmette une rétroaction lors de la pression du bouton A, j'ai intégré un système de synthèse de particules visuelles, positionné en arrière-plan de la lettre A. Lorsque le·la joueur·se appuie sur cette touche, le système se met à produire des boules lumineuses blanches qui confirment que la commande a bien été prise en compte.

Une fois ces modifications effectuées, j'ai pu compiler le jeu et le rendre disponible en ligne, au mois de mars 2021, par l'intermédiaire de mon site personnel et d'une page sur la plateforme itch.io. Pour mettre à disposition *Le Démiurge*, le logiciel Unity a été particulièrement pratique, puisque j'ai pu compiler le jeu sous la forme des fichiers exécutables pour plusieurs systèmes d'exploitation, mais aussi sous la forme d'une application WebGL directement accessible depuis un navigateur Web.

Au terme de cette description du processus de création de *Le Démiurge*, je vais à présent conclure cette partie et plus largement ce chapitre par une synthèse. Je vais d'abord présenter une première analyse de mon jeu et des figures vocales qu'il mobilise. Puis, je m'appuierai sur cette analyse pour clore ce premier chapitre en identifiant une notion jusqu'alors laissée de côté et que je vais étudier plus longuement dans le deuxième chapitre : l'immersion.

I.3.B.c) Une vocalité unique pour faire monde

Par conception, la figure de Démiurge est centrale dans le jeu que j'ai créé. Elle lui donne d'ailleurs son nom. Cette figure vocale est étendue, dans l'architecture de la fiction interactive, comme une forme tentaculaire connectant et reliant d'autres figures. Comme je l'ai expliqué, j'ai conçu *Le Démiurge* pour éprouver la capacité d'une vocalité unique à faire monde. Ce dont j'ai pris conscience en créant cette œuvre, en écrivant ses différentes séquences puis en la donnant à jouer, c'est que la figure de Démiurge ne fonctionne pas seule.

Une figure vocale principale et une vocalité unique pour faire monde

D'abord, du fait du design de l'interface du jeu, cette figure vocale est d'autant plus efficace pour instaurer les mondes de la narration qu'elle est soutenue par une activation de la figure de Vocalité Acousmatique. Mon personnage de narrateur n'apparaît jamais à l'écran, ce qui lui confère un surplus d'emprise sur la personne qui l'écoute. Dans la matérialité de cette vocalité, j'ai également cherché à accentuer ce pouvoir ordonnateur en renforçant la profondeur de ma voix et en lui donnant des sonorités plus tonitruantes. Dès lors que le·la joueur·se a accepté le pacte fictionnel initial, le Démiurge commande l'univers fictionnel à la manière de la Voix du Temps de *The March of Time*, et contrôle les évolutions possibles du personnage du·de la joueur·se. Avec cette double activation des figures de Démiurge et de Vocalité Acousmatique, l'écriture vocale de mon jeu offre ainsi un espace d'appropriation restreint au·à la joueur·se. Son agentivité est réduite à l'action d'effectuer un choix binaire, sans que le jeu ne lui offre de véritable capacité d'anticiper ce que le démiurge va faire de son personnage.

Par ailleurs, plus encore que dans *The Stanley Parable*, la puissance démiurgique de ce personnage n'est pas mise en péril par une potentielle désacousmatisation. L'absence d'activation de la figure de l'Acousmêtre mérite ici d'être soulignée : puisqu'il n'y a pas de champ dans lequel apparaître, mon personnage de narrateur n'est jamais exposé à une perte de pouvoir provoquée par sa visualisation. Il reste, à chaque instant de la partie, dans l'espace indéfini et indéterminé depuis lequel il s'exprime et exerce son pouvoir sur la diégèse.

J'ai aussi travaillé la tonalité de ma vocalité ainsi que mon élocution pour incarner le texte en lui donnant un rythme et une qualité déclamatoire. Mon but était d'activer la figure de la Lecture pour captiver l'attention de mon auditeur·rice et la plonger dans le flux d'une narration vocale progressive. Apporter de la fluidité au récit et de la stabilité à la vocalité par une remédiation de la lecture à voix haute a ici pour vocation de faciliter la focalisation de l'écoute sur le contenu verbal de la vocalité. Le démiurge est à même de métamorphoser soudainement la diégèse et la

perception que le·la joueur·se a de son personnage, il était important, à mon sens, qu'il présente une certaine solidité et une certaine stabilité sur le plan formel.

De fait, si la figure de l'Irruption est activée, ce n'est pas du fait de la matérialité de la vocalité du démiurge, mais plutôt du fait des mutations soudaines qu'il fait subir à la diégèse. Par exemple, dans un des développements de l'embranchement du quotidien, le personnage du·de la joueur·se s'élance dans une course effrénée, pour ensuite découvrir qu'il a été métamorphosé en oiseau par le narrateur. À la fin de cet embranchement, enfin, le·la joueur·se est brutalement ramené·e au réel par la narration qui révèle que cette transformation animale était une sorte d'hallucination fiévreuse déclenchée par une collision avec un véhicule pendant la course du personnage du·de la joueur·se.

Pour accompagner la réception de ces évolutions inattendues et difficilement prévisible de la narration, la figure vocale du Vous est également activée en lien avec la figure de Démiurge. Le Vous est ici mobilisé pour interpeller, pour impliquer et pour captiver. Conjuguée à l'emprise de la vocalité acousmatique du démiurge, la figure vocale du Vous joue son rôle d'opératrice d'un rapprochement du monde du joueur avec celui du jeu. Il n'y a pas de doute, c'est bien au·à la joueur·se que le narrateur s'adresse, et c'est bien le·la joueur·se que le narrateur entreprend de confondre avec son personnage par l'intermédiaire du Vous.

Après l'exploration de plusieurs branches de l'arborescence, la question de l'identité personnage du·de la joueur·se se pose. Celle-ci n'a de cesse de changer de partie en partie, voire d'embranchement en embranchement, tandis que l'attitude du démiurge et la matérialité de sa vocalité restent inchangées. Le·la joueur·se peut-il·elle identifier une identité synthétique, une identité d'ensemble, à partir des identités plurielles que le narrateur peut lui faire adopter ? La figure du Vous joue ici sur cette confrontation de la stabilité supposée du·de la joueur·se avec la plasticité de son personnage. Le Vous implique, à la fois en invitant, mais aussi en imposant. Dans le même temps que le narrateur s'adresse au·à la joueur·se, il exprime les actions et les pensées du personnage sans que le·la joueur·se ne puisse opposer de résistance.

Le démiurge est-il un ventriloque ?

Dans ce cas, la capacité du jeu à faire parler et à faire penser le personnage du·de la joueur·se par l'intermédiaire du narrateur évoque la figure vocale de Ventriloque, suivant deux axes particuliers.

D'abord, le démiurge opère fréquemment comme un ventriloque mental vis-à-vis du personnage du·de la joueur·se. Cependant, lorsqu'il décrit les actions, les pensées et les paroles de ce personnage, il le fait généralement au style indirect ou au style indirect libre, c'est-à-dire sans véritablement donner vie au personnage du·de la joueur·se avec sa vocalité. À vrai dire, plutôt que comme un ventriloque, le démiurge se comporte par rapport au personnage du·de la joueur·se comme un marionnettiste, qui fait bouger le personnage et avec lui la narration, par des filins vocaux.

Ensuite, sur un plan relevant davantage du *game design*, le personnage démiurgique est lui-même le résultat de l'action d'une entité ventriloque, qui n'est autre que le système de jeu. Celui-ci fonctionne comme un intermédiaire entre moi, en tant que créateur de *Le Démiurge* et le·la joueur·se. De fait, le personnage du narrateur est l'extension de l'interface de jeu dans le domaine sonore. Il est le médiateur quasiment unique entre joueur·se et jeu, et donc, par extension, entre le·la joueur·se et moi.

Il me semble ici important de rappeler les arguments que j'ai développés plus tôt[369] au sujet de la ventriloquie, en m'appuyant sur les travaux de Mladen Dolar et de Steven Connor. Comme je l'ai expliqué, le mode d'action du·de la ventriloque repose sur la production d'une vocalité sous contrôle. Celle-ci est façonnée avec maîtrise par le·la ventriloque pour limiter les traces de son propre corps dans la vocalité produite et pour lui conférer, au contraire, une nouvelle empreinte vocale. La ventriloquie est une pratique vocale qui exploite pleinement le potentiel du corps vocalique, tel qu'il a été théorisé par Steven Connor : tout en étant produite par un corps, les vocalités sont à même de produire elle-même un nouveau corps. Lorsqu'un·e ventriloque exerce son art et fait parler un personnage, il investit un corps inanimé[370] de l'apparence de la vie

369 Ces travaux sont concentrés dans la sous-partie I)1)C)a) de ce mémoire de thèse.
370 Ou le corps déjà animé d'une autre personne dans le cas de ventriloques pratiquant de

en lui conférant une matérialité vocale. Telle est, en définitive, la force de la ventriloquie : animer l'inanimé grâce à la vocalité. Cette pratique vocale repose donc sur l'entretien d'une illusion d'incarnation. Le succès de cette illusion dépend de la capacité de la vocalité du personnage créé par le·la ventriloque à faire oublier le corps qui l'a produite. La réussite du·de la ventriloque est donc intrinsèquement lié à un effacement des traces de son propre corps dans sa vocalité, pour façonner un nouveau corps vocal, et l'insérer dans l'objet inanimé.

Ventriloquie et vocalités vidéoludiques

Une fois appliquées au jeu vidéo, ces remarques prennent une certaine ampleur. Lorsque je prends en considération les modes de production des vocalités vidéoludiques, c'est-à-dire le fait que des comédien·ne·s modèlent leurs voix pour les prêter à des personnages, la ventriloquie apparaît comme un régime d'expérience fondamental dans la pratique du jeu vidéo. Lorsque je joue à un jeu vidéo parlant, j'entends les voix des personnages. Mais celles-ci ne sont pas, au sens strict des vocalités naturelles. Ce que j'entends en jouant, ce sont des vocalités artificielles créées à partir des vocalités naturelles des personnes qui ont usé de leur voix avec maîtrise pour donner aux personnages l'apparence sonore de la vie.[371] Dans le cas du jeu vidéo, du fait de l'utilisation de dispositifs de reproduction sonore, l'illusion de la ventriloquie gagne une nouvelle épaisseur technique par rapport à son exercice en tant que technique vocale immédiate. Dans le contexte vidéoludique, la ventriloquie devient donc une illusion dont l'efficacité dépend de la capacité d'une vocalité artificielle à faire oublier son artificialité. Le personnage de jeu vidéo n'existe, aux oreilles des joueur·se·s, en tant qu'entité dotée d'un corps, que si les traces d'un premier corps, celui d'un·e comédien·ne, ont été effacées. Pour qu'un personnage gagne ce nouveau corps vocalique, il faut donc que ce soit le système de jeu qui agisse en ventriloque, et non plus seulement une personne.

spectaculaires usurpation vocales d'identités.

371 Plus rarement, j'entends des vocalités artificielles synthétiques, qui ont été spécifiquement créées grâce à des systèmes de synthèse vocale pour donner une incarnation aux personnages.

Mais alors, en prenant du recul et en m'extrayant de la matière brute de la vocalité, puis-je étendre cette conclusion formulée au sujet des interfaces vocales au reste du système de jeu ? Les autres modalités des expériences vidéoludiques sont-elles également structurées par des stratégies illusionnistes ? En somme, y a-t-il des stratégies qui sont aux dispositifs de jeu ce que la ventriloquie est aux dimensions vocales des expériences vidéoludiques ? Si oui, comment les qualifier ?

Dans le contexte du jeu vidéo, la ventriloquie repose sur un effacement des traces des processus de production des vocalités vidéoludiques. Faire oublier le corps du·de la comédien·ne qui prête sa voix au personnage, puis la fixation et la manipulation de cette vocalité revient à dissimuler l'interface de jeu sur le plan de la perception sonore. Étendre au reste du dispositif vidéoludique l'hypothèse de la ventriloquie, comme stratégie illusionniste caractéristique des expériences vocales du jeu vidéo, reviendrait alors à supposer une stratégie d'ensemble, par laquelle le dispositif tente de faire oublier son statut artefactuel au·à la joueur·se. Cela reviendrait à identifier une dynamique par laquelle un dispositif ergodique cherche à rendre imperceptible son ergodicité, autrement dit à faire oublier qu'un système de règles régit les interactions entre le dispositif et la personne qui le pratique. L'illusion vidéoludique, alors, serait de faire croire qu'il n'y a pas de médiation entre le monde du jeu et la personne qui joue et que l'expérience de celle-ci est tout à fait immédiate.

Une illusion fondamentale vis-à-vis des expériences vidéoludiques ?

Je tends ici à dessein vers une définition de la présence en tant qu'illusion perceptuelle de non-médiation,[372] proposée par Theresa Ditton et Matthew Lombard, ainsi que vers le concept d'immédiacie transparente développé par Richard Grusin et Jay David Bolter.[373] Je me rapproche volontairement de ces propositions théoriques, parce qu'elles sont centrales dans une partie des théories de l'immersion vidéoludique, qui est au cœur du deuxième chapitre de ce mémoire de thèse.

372 Lombard, Matthew, et Theresa Ditton, 1997, « At the Heart of It All : The Concept of Presence, » *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 3, n°2.

373 Bolter, Jay David, et Grusin, Richard. 1998. *Remediation : Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Cependant, je ne souhaite pas réduire les expériences vidéoludiques à des confrontations plus ou moins heureuses avec des illusions plus ou moins réussies. Ceci relèverait, à mon sens, d'une simplification hâtive, dans laquelle la qualité d'une production vidéoludique serait déterminée par la qualité de l'illusion qu'elle met en jeu.

Or, dans une telle façon de considérer les jeux vidéo et les pratiques dont ils sont le support, le·la joueur·se est relégué·e au second plan. Il suffirait alors de comprendre ce qui fait la réussite d'une illusion, pour ensuite y exposer le·la joueur·se et remporter son adhésion.

Dans une perspective stratégique de design, il peut être pertinent de penser l'expérience de jeu comme une illusion que l'on souhaite entretenir. Au cours de la création de *Le Démiurge*, je me suis interrogé sur le caractère directif, voire coercitif du personnage de narrateur, et de sa capacité à captiver l'attention du·de la joueur·se. Dans l'écriture narrative et dans l'écriture sonore, j'ai utilisé la vocalité comme un moyen de fluidifier la progression et de donner l'impression d'un monde à portée de voix, mais j'avais tout à fait conscience de proposer un espace d'appropriation étriqué au·à la joueur·se. Comment alors entretenir son intérêt et l'inviter à rejouer, une fois l'illusion mise en péril par un retour au choix initial ?

C'est précisément pour répondre à cette question que l'influence de l'expérience de la pièce *Illumination* a été essentielle. Si l'agentivité du·de la joueur·se est extrêmement restreinte, du fait de l'écriture mais aussi de l'interface, l'activité d'interprétation de la narration vocale, elle, ne peut être véritablement bridée par le jeu. Au contraire, en proposant une narration exclusivement vocale, sans représentation visuelle ni sonore des environnements traversés par le personnage du·de la joueur·se, *Le Démiurge* propose d'entretenir un cycle d'actualisation et de virtualisation à chacun des choix effectués par la·le joueur·se. À chaque nouvelle séquence narrative, afficher l'action constitue une amorce pour le·la joueur·se. Cette proposition d'action est conçue comme un premier guide d'interprétation pour le·la joueur·se, avec lequel il·elle peut se projeter dans le développement de la narration.

Pour revenir à l'exemple du musée et du casque de réalité virtuelle, l'action « Quitter le musée » apparaît pendant que le narrateur décrit la fin d'une journée de travail agricole puis le paiement d'une dîme au suzerain par le serf. La référence soudaine à un musée, sans être vocale, fonctionne par irruption. Elle ouvre une brèche soudaine dans la continuité narrative et vient reconfigurer les possibles et inviter à l'interrogation : que signifie cette proposition d'action ? Qu'est-ce qu'elle implique ?

Dans *Le Démiurge*, j'ai donc conçu les interactions entre le narrateur et le·la joueur·se comme un jeu d'anticipation et d'adaptation progressant principalement dans l'esprit du·de la joueur·se plutôt que sur l'interface du jeu. Dans ce sens, la vocalité artificielle du démiurge fonctionne, littéralement, comme une extension sonore du jeu dans l'espace du·de la joueur·se. En la quasi-absence de l'interface de jeu, le jeu compte sur le·la joueur·se pour produire des représentations intérieures du monde du jeu. À l'écoute de la vocalité du démiurge, il·elle peut échafauder une première version de la diégèse, puis la mettre à jour à chaque nouvelle séquence narrative. Ainsi, à chaque choix, une partie des mondes possibles imaginés par le·la joueur·se est mise de côté, et de nouveaux univers potentiels peuvent être pensés.

Concevoir un cycle d'actualisations et de virtualisations

C'est donc par une forme délégation de pouvoir par l'interface de jeu au·à la joueur·se qu'un processus cyclique de virtualisation et d'actualisation est mis en jeu. Dans un premier temps, le dispositif ludique propose une situation de jeu au·à la joueur·se. Celui·celle-ci peut imaginer, à partir de cet état initial, un ensemble d'évolutions que la narration pourrait connaître. À ces évolutions correspondent autant de mondes virtuels, mis en puissance par l'imagination du·de la joueur·se. Au cours de la séquence, le·la joueur·se choisit d'agir ou non et d'effectuer l'action proposée par le jeu. Ceci provoque alors l'actualisation de la narration. Un des mondes virtuels potentiellement imaginés par le·la joueur·se va alors être mis en jeu par l'intermédiaire de la vocalité démiurgique. Celle-ci va donc présenter une évolution de la situation, et son interprétation par le·la joueur·se, à son tour, mettre en puissance de nouveaux mondes. À mon sens, l'intérêt que le·la joueur·se peut trouver dans une série de plusieurs parties de *Le Démiurge* réside dans ce jeu

d'actualisation-virtualisation. Si le·la joueur·se a peu d'agentivité et des modalités d'interaction avec le système de jeu limitées, son imagination est sollicitée par le jeu.

De fait, sans la capacité du·de la joueur·se à se projeter dans la diégèse changeante de *Le Démiurge*, celui-ci ne pourrait pas prendre forme. C'est précisément pour cette raison que la fin la plus aisément accessible du jeu, déclenchée par le refus du pacte fictionnel proposé par la vocalité démiurgique, est importante. Offrir au·à la joueur·se la possibilité de comprendre que le démiurge a besoin de son intervention pour que la narration se déploie, quand bien même cette intervention serait minimale, est un hommage à l'agentivité du·de la joueur·se. Cette fin illustre la dépendance du jeu à l'égard du·de la joueur·se par l'intermédiaire des hurlements inhumains du démiurge. Elle rappelle ainsi qu'il n'y a pas de jeu sans joueur·se.

Synthèse du premier chapitre

Au cours de ce premier chapitre, j'ai proposé une approche théorique des vocalités vidéoludiques. Tout au long du parcours entrepris, dans un corpus de textes et d'œuvres, puis dans un corpus de jeux vidéo, j'ai identifié un ensemble de vingt-deux figures vocales que j'ai qualifiées d'ensemble des figures vocales. À la fois un outil d'analyse et un support de création, cet ensemble est scindé en quatre catégories qui qualifient autant de contextes d'application des figures vocales :

1) *les figures vocales fondamentales* : le S'Entendre-Parler, le Daimon, la Vocalité Acousmatique, L'Autre.

2) *les figures vocales de médiation* : le Chant, le Souci, le Démiurge, la Catalyse, le·la Ventriloque, l'Inextime.

3) *les figures vocales de médiatisation* : le Karaoké, Virgile, l'Acousmêtre, la Lecture, l'Irruption.

4) *les figures vocales vidéoludiques* : l'Entrelacs, l'Économe, l'Expansif, l'Ordre, le Log, la Boucle, le Vous.

Ces vingt-deux figures sont réunies dans un schéma de synthèse disponible à la page suivante.

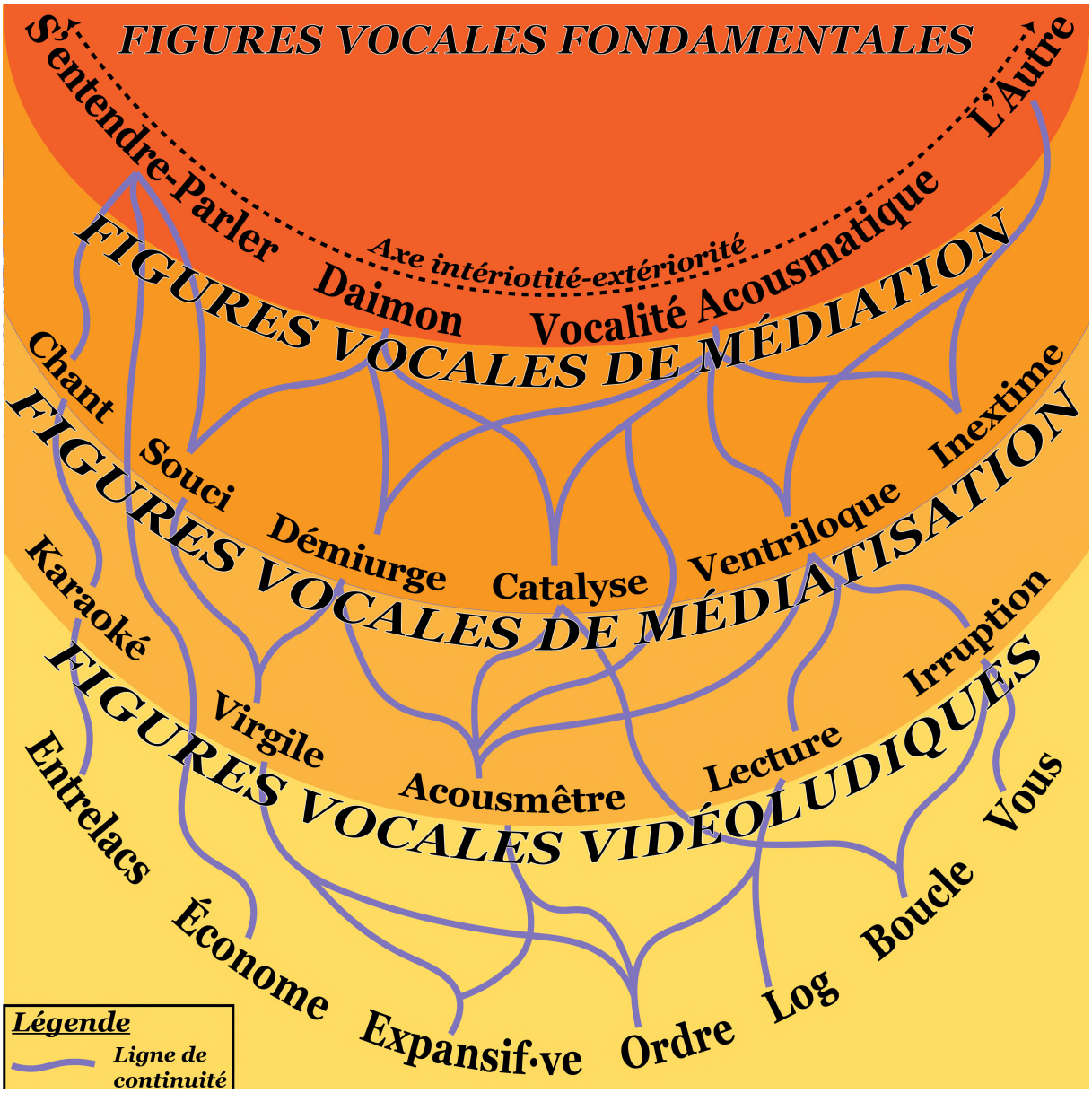


Illustration 41: Schéma de synthèse final de l'ensemble des figures vocales.

Dans le travail de création, ces figures peuvent constituer des contraintes de production riches, par exemple dans le contexte d'un atelier de création vidéoludique ou d'une *game jam*. Elles peuvent ainsi donner une orientation à un processus de *game design* pour amener une équipe de création à penser leur jeu, inventer une jouabilité et une narration, en mettant les vocalités au centre du jeu, plutôt qu'en les envisageant seulement comme des moteurs de rétroactions sonores ou comme de simples vecteurs narratifs.[374]

374 Pour mettre cet ensemble à disposition des lecteur·rice·s de cette thèse, il est condensé en Annexes

Dans le travail de l'analyse de jeux vidéo, ces figures constituent des moyens de comprendre et de décortiquer les modes d'adresse vocale des jeux vidéo aux joueur·se·s. Elles forment un ensemble d'outils permettant de répondre à la question : comment et à quels fins les jeux vidéo parlent-ils à leur joueur·se·s ?

Aborder cette question avec les figures vocales permet d'analyser les stratégies communicationnelles vidéoludiques mises en œuvre par l'intermédiaire des vocalités. Avec les vocalités, le caractère métacommunicationnel du jeu trouve une nouvelle illustration, dans la mesure où, pour chaque situation de communication reliant deux personnages en train de se parler, il est possible d'identifier une seconde situation de communication superposée, qui relie le système de jeu au·à la joueur·se. Cette situation seconde est, la plupart du temps, implicite, mais elle est tout à fait centrale dans la relation cybernétique entre jeu et joueur·se.

Cet ensemble des figures vocales permet aussi de repérer les processus de remédiation opérés par l'intermédiaire des vocalités. L'identification de ces processus est particulièrement importante, parce qu'elle permet de situer les pratiques vocales vidéoludiques dans la continuité de pratiques vocales pré-existantes, qu'elles soient ou non associées à un média comme le cinéma ou la radio. Ces processus de remédiation sont formels, comme j'ai pu l'expliquer autour des figures de Démiurge et d'Acousmêtre. Il sont aussi communicationnels, dans la mesure où il sont susceptibles d'adapter des modes d'adresse vocale cinématographiques ou radiophoniques au jeu vidéo et de les reconfigurer (comme dans le cas de *Darkest Dungeon*) voire de les subvertir (comme dans l'exemple de *The Stanley Parable*).

Dans la dernière partie de ce chapitre, à partir de l'analyse de la fiction sonore interactive *Le Démiurge* que j'ai créée, j'ai mis en évidence une stratégie vocale vidéoludique illusionniste que j'ai rapprochée de la ventriloquie. Au cœur de cette stratégie se trouve une démarche par l'intermédiaire de laquelle les vocalités artificielles vidéoludiques cherchent à faire oublier leur artificialité. Ces vocalités en

sous la forme de fiches synthétiques. Dans un contexte d'atelier de création, celles-ci peuvent par exemple être mises sous la forme de cartes, à la manière d'un tarot, pour effectuer des tirages et des distributions de contraintes créatives en spécifiant des figures vocales devant être intégrées à l'écriture sonore du dispositif prototypé ou créé.

apparence détachées de leur support médiatique contribuent à la superposition de plusieurs situations de communication : entre les personnages, entre personnages et joueur·se, entre personnages et jeu, entre jeu et joueur·se. Dans ce sens, les vocalités vidéoludiques sont des opérateurs de médiation vidéoludique qui camouflent leur fonction avec d'autant plus d'efficacité qu'elles sont fondamentalement relationnelles et communicationnelles. Ces vocalités s'adressent directement au·à la joueur·se, sous la forme de matières sonores qui produisent des corps, qui donnent une incarnation et une matérialité à des personnages, et qui disposent d'une certaine agentivité, voire d'une certaine emprise sur le·la joueur·se.

J'ai ensuite expliqué que cette stratégie vocale illusionniste, pouvait être étendue depuis le domaine sonore vers le reste de l'interface vidéoludique. Il peut alors être envisagé qu'un des enjeux des médias ergodiques, dont le jeu vidéo fait partie, est de faire oublier leur statut artefactuel et leur ergodicité. Dans le cas d'un jeu vidéo, cela permettrait au·à la joueur·se de faire l'expérience des possibles offert par ce jeu sans se sentir limité·e ou contraint·e. Faire oublier l'interface de jeu permet de laisse penser au·à la joueur·se que son expérience est immédiate et que l'exercice de son agentivité n'est pas contraint. Cependant, j'ai développé à partir de *Le Démiurge*, l'idée selon laquelle le système de jeu n'est pas le siège de l'expérience de jeu. Dans la situation de jeu, la machine de calcul n'est pas le seul agent responsable de la création du monde. J'ai montré que, dans mon jeu, les vocalités entretiennent des cycles de virtualisation et d'actualisation dont le·la joueur·se est partie prenante pour construire et reconfigurer la diégèse par son imagination.

En tenant compte de travaux importants en sciences du jeu sur le caractère fondamentalement métacommunicationnel et réflexif du jouer, j'ai ainsi voulu nuancer l'emprise de la vocalité démiurgique, et donc du jeu, sur le·la joueur·se. En donnant à entendre, avec la mort du démiurge, la dépendance vitale du système de jeu à l'égard du·de la joueur·se, mon but était de signifier que la qualité de l'illusion ne fait pas la qualité de l'expérience de jeu. Un camouflage efficace, c'est-à-dire une interface en apparence transparente, peut ainsi faire croire qu'il n'y a pas de médiation entre jeu et joueur·se, et ainsi faciliter ses interactions avec le monde du

jeu. Mais encore faut-il, en cours de partie, que le·la joueur·se se prenne à ce jeu de l'illusion. Encore faut-il que, dans son attitude ludique, le·la joueur·se soit disposé·e à être dupé·e.

Avec cette synthèse de fin de chapitre, j'entends amener deux nouvelles problématiques, celles de l'immersion et de l'incorporation vidéoludiques. Ces deux concepts sont très importants dans le domaine des sciences du jeu, parce qu'ils sont au croisement de deux types de démarche de recherche : celles qui sont focalisées sur les dispositifs de jeu et sur les stratégies qu'ils mettent en œuvre pour engager le·la joueur·se dans sa pratique de jeu ; celles qui se concentrent sur les expériences de jeu des joueur·se·s et sur les tactiques déployées par ceux·celles-ci. Ces deux types de démarche ont parfois pu sembler irréconciliables. Dans les démarches centrées sur les stratégies immersives, la possibilité d'immerger à coup sûr le·la joueur·se en l'exposant à des stimuli adaptés et sans tenir compte de ses dispositions a pu être défendue. Au contraire, dans les approches concentrées sur les expériences de jeu, il est expliqué que la réflexivité du·de la joueur·se est bien plus essentielle pour qu'il·elle puisse se positionner par rapport au jeu, et se l'approprier d'une manière qui lui est propre.

Mon but avec le prochain chapitre de ce mémoire de thèse est de montrer que la conciliation de ces deux types de démarche est non seulement possible mais souhaitable pour sortir de conceptions monolithiques de l'immersion, mais aussi d'oppositions théoriques frontales entre immersion et réflexivité.

À l'issue de ce deuxième chapitre, je reviendrai aux vocalités pour expliquer comment l'étude de celles-ci offre des outils et des méthodes pour envisager les expériences vidéoludiques sous la forme d'oscillations entre immersion et réflexivité.

Chapitre II : Pourquoi l'incorporation est-elle une métaphore adaptée à l'étude du jeu vidéo ?

Dans la perspective de l'étude des jeux vidéo et de l'incorporation vidéoludique par le prisme des vocalités, la définition de l'incorporation sera précédée d'une discussion de sa construction à partir du concept plus large d'immersion.

Dans une dynamique similaire à celle du premier chapitre, l'établissement de ce cadrage théorique reposera sur l'identification de figures de l'immersion. Ceci me permettra de situer mes travaux vis-à-vis de champs disciplinaires s'étant préalablement appropriés les concepts d'immersion et d'incorporation et donc d'expliciter mon emploi de ces métaphores.

Dans le chapitre suivant, ce cadrage théorique sera articulé à celui du chapitre précédent pour expliquer comment les figures vocales et les fonctions sonores vidéoludiques peuvent contribuer à l'incorporation ou, au contraire, l'inhiber.



II.1) L'immersion et ses figures : une métaphore loin d'être exclusivement vidéoludique

II.1.A) L'immersion, un concept aux acceptions initiales multiples

Dans son ouvrage *In Game : From Immersion to Incorporation*, Gordon Calleja critique la multiplication des contextes d'application de la métaphore de l'immersion. Qu'un même terme soit utilisé pour décrire les expériences de personnes au contact de médias dont les « formes d'engagement[375] » diffèrent considérablement constitue, selon lui, un problème d'ordre théorique. Comment préserver la pertinence de ce concept, appliqué aussi bien à la peinture, au jeu vidéo ou à la littérature qu'au marketing ou à la pédagogie ?

Pour répondre à cette question, je développerai une première approche de l'immersion comme métaphore aquatique, puis je m'appuierai sur la synthèse par Calleja des théories de la présence et des tensions qu'elles comportent. Ensuite, j'apporterai des précisions sur d'autres champs au sein desquels la métaphore de l'immersion est appliquée pour en extraire des éléments de définition complémentaires.

II.1.A.a) Construction d'une métaphore aquatique

Issu du latin *immergere*, le verbe immerger signifie, dans son sens premier, le fait de plonger un sujet ou un objet dans l'eau ou dans un liquide. Comme l'indique Étienne-Armand Amato, l'immersion requiert un changement total de milieu, pouvant résulter de deux « modes de rencontre[376] » avec le liquide.

Le premier, qualifié par l'auteur de « progressif[377], » place le sujet dans un entre-deux, partiellement immergé mais aussi soumis à la poussée d'Archimède qui le

375 Calleja, Gordon. 2011. *In-Game : From Immersion to Incorporation*. Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

376 Amato, Étienne Armand. 2014. « L'immersion par le jeu vidéo : Origine et pertinence d'une métaphore significative ». In Guelton, Bernard (dir.) *Les figures de l'immersion*. Arts contemporains. Rennes: Presses universitaires de Rennes, pp. 39-60.

377 *Ibidem*, p. 40.

repousse vers son milieu d'origine. L'immersion, dans cette situation, nécessite une lutte pour s'opposer à cette force, plonger intégralement sous la surface et s'y maintenir. Cette première définition de l'immersion intègre donc une dynamique qui lui est opposée. Celle-ci peut être retrouvée dans les travaux d'Amato sur le jeu vidéo et les mondes virtuels, mais aussi chez Jean-Marie Schaeffer sous la forme de poussée[378] contre-immersive ou encore chez Olivier Caïra sous la forme de frottements[379] contre-immersifs. Dans ces approches de l'immersion, appliquées par ces chercheurs à la fiction et au jeu, la métaphore immersive a été filée pour rendre compte de cette dimension progressive de l'immersion. Développer la métaphore en s'appuyant sur le sens littéral de l'immersion est un moyen de signifier la complexité de ce phénomène. Cependant, comme je l'expliquerai à plusieurs reprises dans ce chapitre, cette approche métaphorique très filée est à la fois relativement récente et peu répandue. En effet toutes les définitions de la métaphore de l'immersion n'intègrent pas les nuances apportées par la prise en compte d'une dynamique opposée.

Le second mode de rencontre, plus direct, consiste en un mouvement brusque, parfois soutenu par des instruments de lestage ou provoqué par un tiers, pour faire pénétrer durablement l'objet ou le sujet dans le liquide et en luttant plus frontalement contre la poussée.

Dans ces deux modes de rencontre, l'immersion consiste en une action ou une série d'actions entraînant le passage d'un milieu à un autre, un franchissement déclenché. Je remarque ici que l'immersion est indissociable d'un effort, qu'il soit facilité par un appareillage ou entretenu par le sujet immergé ou par un tiers. Ceci aura, par la suite, son importance.

Par ailleurs, pour Amato, une fois séparé de son milieu d'origine, le sujet immergé fait l'expérience d'un changement d'état :

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

379 Caïra, Olivier. 2014. « L'expérience fictionnelle : de l'engagement à l'immersion » dans Guelton, Bernard (dir.) *Les figures de l'immersion*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, Collection Arts contemporains, pp. 61-77.

> *« Une fois sous l'eau, les lois physiques habituelles se transforment : moindre gravité et visibilité, forte résistance du milieu ambiant, pression croissante avec la profondeur. S'y développe une sensation de soi et du monde bien particulière. […] Alors qu'on risque sa vie en bravant les limites de notre condition originelle, l'enveloppement du corps par la masse liquide le met comme en état d'apesanteur, ce qui engourdit les sens, favorisant détente et relâchement.[…]L'altération des perceptions contribue elle aussi à une torpeur cotonneuse, avec une nette diminution de l'acuité visuelle et surtout auditive, du fait des propriétés de la masse aquatique. Parallèlement, en lien avec la perte des repères classiques, la perception du temps se dérègle.*[380] *»*

Plongé dans un liquide, un sujet éprouve une modification de ses facultés motrices et perceptives, jusqu'au bouleversement de sa conscience de lui-même et de ce qui l'entoure. L'immersion apparaît alors comme un état mental second[381], dans lequel il est possible de basculer sous certaines conditions et de se maintenir. J'insiste sur l'importance de l'adjectif second dans la phrase précédente, puisqu'il signifie que pour être en immersion, il faut quitter un état mental premier. Cet état d'origine, duquel on glisse en s'abîmant, est familier, dans le sens où les principes de fonctionnement qui lui sont associés sont connus, ordinaires, tandis que le nouvel état requiert une concentration accrue pour être appréhendé dans sa nouveauté.

II.1.A.b) Une métaphore ambivalente entre action et état

J'identifie ici une première tension entre deux éléments définitionnels, l'action et l'état mental second, que l'immersion véhicule lorsqu'elle est convoquée dans d'autres contextes que l'introduction dans un liquide. Lorsqu'il est employé métaphoriquement, ce concept est fondamentalement ambivalent. Ses deux sens décrivent deux phénomènes différents : à l'action correspond un ensemble de forces

380 *Ibidem*, p. 41.

381 *Ibidem*. Dans le même texte, Amato suggère que cet état second peut évoquer la vie intra-utérine que l'on peut, selon lui, appréhender comme une forme d'immersion primordiale. Je ne considérerai pas ce rapprochement entre l'immersion et la vie intra-utérine dans la suite de ce texte : dans la mesure il où suggère de considérer la poursuite d'une reproduction de cette expérience d'immersion primordiale comme source du désir d'immersion, je trouve ce rapprochement potentiellement restrictif dans la perspective d'étudier la diversité des usages métaphoriques de l'immersion et des motifs qui amènent à rechercher l'immersion.

voire de contraintes exercées par un agent dans le but d'immerger et de maintenir en immersion tandis que l'état mental second procède des interactions entre un agent et un environnement inhabituel. Pour généraliser et reformuler, l'immersion en tant qu'action peut être appréhendée comme une mise en situation tandis que l'immersion en tant qu'état mental second peut être comprise comme une situation.

Je choisis ce mot, situation, à dessein, pour accentuer l'idée que, sous sa forme métaphorique, l'immersion ne se résume pas au passage d'un milieu à un autre, mais consiste essentiellement en une évolution, ancrée dans l'espace et le temps, des interactions d'un sujet avec les sources des stimuli qu'il perçoit, entre autres grâce à des processus de concentration attentionnelle et d'adaptation à un contexte changeant.

Traiter ainsi l'immersion permet, d'une part, d'envisager l'immersion aussi bien dans un environnement, virtuel ou non, que dans une activité ou ou encore dans un échange entre plusieurs agents. Cette multiplicité des contextes se prêtant à l'application de la métaphore immersive explique en partie la prolifération de cette métaphore.

D'autre part, considérer le caractère situationnel de l'immersion met en évidence sa nature dynamique.[382] J'ai insisté plus tôt sur l'effort nécessaire non seulement au passage d'un état à un autre, mais aussi au maintien dans le nouvel état. Ceci prend désormais son sens : l'immersion doit être entretenue pour perdurer en tant qu'état stable. À cette fin, les systèmes visant à immerger[383], et en particulier les jeux vidéo, déploient des mécanismes de rétroaction qui leur permettent de s'adapter, autant que possible, au comportement du sujet qui les pratique. La rétroaction, que l'on connaît en anglais sous le nom de *feedback*, décrit le bouclage de la sortie (*output*) d'un système sur son entrée (*input*), de sorte que la première influence la seconde,[384] et permet, par le contrôle de l'*output* par l'*input*, une auto-régulation du système. Par exemple, dans le cas d'un jeu vidéo, l'action d'un·e joueur·se sur sa

382 Par opposition à statique.
383 Je préfère ici parler de systèmes visant à immerger plutôt que de systèmes immersifs pour éviter d'entretenir le déterminisme évoqué et critiqué plus tard.
384 L'effet Larsen est un exemple audible de rétroaction.

manette va provoquer le déplacement de son avatar à l'écran. Le programme du jeu va alors régulièrement vérifier la position de cet objet pour s'assurer que son mouvement est bien possible, eu égard aux règles du jeu. Si de nouvelles contraintes s'exercent sur l'avatar, sous la forme d'obstacles, celles-ci seront détectées par le programme pour que la personne qui joue en soit avertie et puisse réagir. Ainsi, le contrôle d'un système par lui-même permet son évolution tout en garantissant sa stabilité, ce qui, selon moi, fait de la rétroaction un trait caractéristique d'un dispositif, aux sens de Foucault et d'Agamben. Ce dernier écrit justement à ce sujet :

> *« En donnant une généralité encore plus grande à la classe déjà très vaste des dispositifs de Foucault, j'appelle dispositif tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler,* de contrôler et d'assurer *les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants.*[385] »

Je retrouve dans cette définition les notions de contrôle et d'entretien,[386] que j'ai associées au principe de rétroaction. J'apporte cette précision pour expliciter mon utilisation, par la suite, du terme de dispositif pour décrire les stratégies et les outils mis en œuvre pour susciter et faire perdurer l'immersion.

II.1.A.c) <u>Un risque : considérer l'immersion comme une propriété du dispositif</u>

Cette tension entre immersion comme action (ou mise en situation) et immersion comme état (ou situation), pose par ailleurs problème dans la mesure où, loin d'être incompatibles, ces deux facettes de la métaphore sont liées par une relation d'implication : pour être en immersion (état), il faut avoir été immergé (action). Une mise en situation est nécessaire au basculement d'un milieu vers un autre, d'une situation première à une situation seconde.

385 Agamben, Giorgio. 2014. *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Payot et Rivages. Rivages poche - Petite Bibliothèque 569. Paris. p.30-31. Je souligne.

386 *Entretenir* est à rapprocher d'*assurer* ainsi que de *garantir* qui évoquent tous deux le maintien de la stabilité d'un système.

Pour autant, le fait d'être immergé suffit-il pour être en immersion ? Pour reformuler cette question : si l'immersion-action est une condition nécessaire à l'immersion-état, en est-elle une condition suffisante ? Les deux réponses possibles à cette question ont des implications très différentes.

Répondre par la négative signifierait qu'il ne suffit pas d'être immergé pour se sentir en immersion. Pour penser en termes de situation et rattacher ces réflexions abstraites au jeu vidéo, il ne suffirait pas d'être mis·e en situation, manette en main devant un jeu vidéo, pour être pris·e par celui-ci et oublier ou délaisser sa situation initiale. Pour que je m'installe dans la situation de jeu qui m'est proposée, encore faut-il que je puisse apprécier les qualités du dispositif de jeu. À cette fin, le jeu seul, malgré toutes ses éventuelles qualités, pourrait ne pas être suffisant. Mes compétences, les personnes avec qui je joue, ma disponibilité, ma culture vidéoludique sont autant de facteurs qui influent également sur mon expérience et sur mon plongeon dans le jeu.

À l'inverse, considérer l'action d'immerger comme une condition suffisante à l'état d'immersion reviendrait à affirmer l'équivalence entre l'immersion-état et l'immersion-action : si on m'immerge, alors je suis immergé. Ceci présente l'intérêt de résoudre la tension définitionnelle relevée précédemment. L'ambivalence de la métaphore de l'immersion semble s'évanouir, du fait de cette équivalence de ses deux sens. Une telle superposition pourrait alors justifier l'utilisation de la métaphore immersive pour décrire indistinctement un état mental second ou une action. L'immersion pourrait alors être envisagée comme un processus étendu qui réunirait état mental second et action, puisque le premier serait la conséquence immanquable de la seconde.

Cependant, si cette superposition entre immersion-action et immersion-état semble, de prime abord, cohérent avec mes remarques précédentes sur le caractère dynamique de l'immersion, elle a en réalité pour conséquence décisive une forme de déterminisme : soumis à l'action immersive d'un dispositif, tout sujet serait ensuite inévitablement en immersion, indépendamment de ses dispositions individuelles ou

du contexte dans lequel il se trouve. Dans ce cadre, l'immersion devient une propriété du dispositif, alors qualifié d'immersif, et son entretien résulte exclusivement de l'action du dispositif sur le sujet qui le pratique. Ceci n'est pas sans conséquence : en occultant les potentielles actions en retour du sujet en situation d'immersion sur le dispositif grâce auquel il est immergé, une définition de l'immersion comme propriété du dispositif idéalise le sujet en question en le considérant comme, d'une part, extrait de tout contexte et, d'autre part, totalement prévisible. En suivant cette logique, l'immersion serait unidirectionnelle et ne dépendrait pas des éventuelles contributions du sujet immergé au dispositif immersif.

Je suis parvenu par une étude du sens littéral du mot immersion puis des implications de son utilisation métaphorique à ce postulat d'une immersion en tant que propriété du dispositif. Celui-ci est profondément ancré, mais non moins débattu, depuis les années 1990, au sein de recherches sur la présence et la téléprésence. En effet, dans ce domaine de recherche, le concept d'immersion va de pair avec celui de présence. Selon Gordon Calleja, ce rapprochement est une nouvelle source de confusion que la construction du concept d'incorporation a pour enjeu de tarir.

Afin de mieux comprendre les problèmes auxquels Calleja répond avec l'incorporation, je vais justement examiner l'articulation entre immersion et présence dans le champ de la recherche sur la téléprésence. Puis, je comparerai la synthèse de mon étude avec des utilisations de la métaphore de l'immersion dans le champ des sciences de l'art. À nouveau interdisciplinaire, ce parcours théorique, aura pour enjeu de montrer les limites de conceptions déterministes de l'immersion comme propriété du dispositif.

II.1.A.d) Dispositifs de téléprésence : présence à distance et interfaces transparentes

Le concept de téléprésence est créé par Marvin Minsky en 1980 dans le cadre de ses travaux sur les robots permettant à un·e opérateur·rice d'exécuter des actions à distance. Plus précisément, il est évoqué pour la première fois dans un texte précisant les enjeux liés à la création de machines permettant d'intervenir à distance dans des zones dangereuses ou inaccessibles pour un être humain. Si l'intérêt principal de tels outils réside, selon le chercheur, dans la garantie de la sécurité des opérateur·rice·s, ils doivent néanmoins répondre à des contraintes particulières. En effet, pour mener à bien des tâches minutieuses, l'engin manipulé à distance doit permettre à la personne qui le manipule d'agir avec la même dextérité que si elle intervenait directement. Pour ce faire, les retours sensoriels fournis par la machine à son opérateur·rice doivent être suffisamment précis pour que l'interaction à distance soit la plus naturelle possible. C'est pour insister sur l'importance de ces rétroactions sensorielles que Minsky préfère le terme de téléprésence qu'il propose plutôt que *teleoperator* et *telefactor*. Dans le texte de Minsky, la téléprésence décrit un état mental de l'opérateur·rice, qui a la sensation d'être là où l'action à distance est réalisée, mais aussi l'appareil permettant le développement de cet état mental. Il y aurait donc la téléprésence, *« ce sentiment d'*être là,[387] » dont le développement est permis par des téléprésences, qui sont des dispositifs dont les interfaces reposent principalement sur des « canaux sensoriels naturels.[388] » Autrement dit, une téléprésence, en tant qu'outil, permet le développement de la téléprésence, en tant que sensation, grâce à la simulation par un dispositif des stimuli que la personne recevrait si elle se trouvait en lieu et place du dispositif. Je retrouve ici une certaine ambivalence déjà soulignée précédemment.

La téléprésence, telle que définie par Minsky, est principalement dédiée à l'étude et à la conception de systèmes visant à émuler des parties du corps humain pour en reproduire le fonctionnement. Hors de ce champ d'application, sa pertinence

387 Minsky, Marvin. 1980. « Telepresence ». *OMNI*, vol. 2, n°9, pp. 44-52.
388 *Ibidem*. [« *that sense of 'being there'* »]

est remise en question, en particulier dans le cadre de recherches sur les environnements virtuels. Du fait de son attachement à un lieu réel dans lequel une machine contrôlable à distance est physiquement présente, le concept de téléprésence est limité pour décrire l'expérience d'une personne au contact d'un environnement synthétique généré par un dispositif électronique ou informatique, comme le soulignent Held et Durlach.[389] En effet, les actions de cette personne ont des répercussions directes sur l'environnement virtuel et non sur le monde réel. Ce manque de spécificité de la définition de la téléprésence appelle à sa reformulation voire à l'élaboration d'un concept pour la compléter. Ceci constituera un des premiers enjeux des recherches sur la présence.

Des recherches ancrées dans un contexte culturel et technologique précis

Le développement de ces travaux et des critiques de la téléprésence qui les accompagnent est particulièrement rapide à partir du début des années 1990. Il est ancré dans un contexte particulier, marqué par deux faits remarquables : la publication en 1984 du roman *Neuromancer* par William Gibson et la conception du dispositif VIEW par la NASA, au cours de la deuxième moitié des années 1980.

Dans le futur proche de l'œuvre de Gibson, une grande partie de l'activité humaine se concentre dans un cyberespace, un immense environnement virtuel, nommé la Matrice, dans lequel des bases de données sont représentées sous la forme d'espaces en trois dimensions pouvant être explorés en raccordant son système nerveux à une interface électronique. Ainsi branché·e (*jacked*), les stimuli audiovisuels produits par l'interface se substituent totalement à ceux du monde réel et il devient possible de se projeter dans le cyberespace, de l'explorer et d'interagir directement avec les données qui s'y trouvent. L'univers décrit dans *Neuromancer* constitue un horizon esthétique, social et technique, à la fois reflet de son temps mais qui va également nourrir de nombreuses imaginations. Œuvre séminale pour le genre du *cyberpunk* aux côtés de l'adaptation cinématographique de *Blade Runner* par Ridley Scott, le roman de Gibson suggère également de nouvelles manières d'interagir

389 Held, Richard M., et Nathaniel I. Durlach. 1992. « Telepresence ». *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 1, n°1, pp. 109-112. https://doi.org/10.1162/pres.1992.1.1.109.

avec les machines et de nouvelles formes d'interfaces. La capacité du cyberespace à supplanter totalement l'environnement de la personne qui s'y connecte, pour faciliter sa manipulation et la navigation en son, sein réactive des imaginaires associées aux interfaces multimodales[390] et aux appareils permettant de transcender les limites du corps humain.

À partir de 1985 et jusqu'en 1990, le projet VIEW (Virtual Interface Environment Workstation), fondé et dirigé par Scott S. Fisher peut être envisagé comme appartenant au même contexte que *Neuromancer*. Fisher décrit le système VIEW comme suit :

> *« […] Le système interactif VIEW (Virtual Interface Environment Workstation) a été développé comme un nouveau type d'interface basée sur des médias ainsi que comme une nouvelle sorte d'environnement de contrôle correspondant finement aux capacités sensorielles et cognitives humaines. Le système VIEW fournit un ensemble enveloppant d'informations visuelles et sonores qui réagit aux variations de position de l'opérateur·rice ainsi qu'à sa voix et à ses gestes. En temps que périphérique de simulation multi-fonction à bas coût, la diversité de configurations de l'interface du VIEW permet à son opérateur·rice d'explorer à 360° un environnement virtuel, entièrement synthétique ou simulant un site distant d'une part, et, d'autre part, d'interagir viscéralement avec ses éléments constitutifs.[391] »*

390 Sutherland, Ivan E, 1965 «The Ultimate Display, » in *Proceedings of IFIP Congress,* pp. 506-508

391 Fisher, Scott S., 1991, « Virtual Environments, Personal Simulation, & Telepresence » in *Virtual Reality: Theory, Practice and Promise*, S. Helsel et J.Roth (dir.), Meckler Publishing, [« *In the Aerospace Human Factors Research Division of NASA's Ames Research Center, an interactive Virtual Interface Environment Workstation (VIEW) has been developed as a new kind of* ***media-based*** [je souligne] *display and control environment that is closely matched to human sensory and cognitive capabilities. The VIEW system provides a virtual auditory and stereoscopic image surround that is responsive to inputs from the operator's position, voice and gestures. As a low-cost, multipurpose simulation device, this variable interface configuration allows an operator to virtually explore a 360-degree synthesized or remotely sensed environment and viscerally interact with its components. The current [le texte a été publié en 1991] VIEW system consists of : a wide-angle stereoscopic display unit, glove-like devices for multiple degree-of-freedom tactile input, connected speech recognition technology, gesture tracking devices, 3D auditory display and speech synthesis technology, and computer graphic and video image generation equipment. »]*

Cette description du dispositif est riche et révélatrice. Tout d'abord, l'expression « basée sur des médias » (traduite de *media-based)*, est essentielle puisqu'elle indique que le VIEW repose sur la reconstitution d'un espace réel ou sur la création d'un environnement fictionnel par la synthèse de stimuli visuels, sonores et haptiques, tandis que la manipulation à distance d'un robot devient périphérique. C'est ce glissement qui permet d'éloigner le VIEW des dispositifs de téléprésence visant à garantir la possibilité à des opérateur·rice·s humain·e·s « d'opérer efficacement et en toute sécurité dans des environnements dangereux comme les fonds marins ou l'espace[392] » pour le rapprocher de dispositifs de fiction, de représentation ou de simulation.

Cependant, l'outil développé par la NASA conserve des affinités avec les dispositifs de téléprésence classiques. Composée d'une paire de gants équipés de capteurs ainsi que d'un casque intégrant des détecteurs de mouvements, un écran pour chaque œil ainsi qu'un système stéréophonique, l'interface du VIEW est conçue pour « correspondre aux capacités sensorielles et cognitives humaines[393], » ce qui n'est pas sans rappeler l'insistance de Minsky sur la nécessité de développer des rétroactions sensorielles "naturelles." Le VIEW appartient, à ce titre, à l'un des deux principaux types de dispositifs de réalité virtuelle, les HMD (pour *head-mounted display*) dont le fonctionnement repose sur la supplantation, totale au moins au niveau visuel, d'un environnement premier par un environnement second et synthétique.

Dans le même sens, l'emploi de l'adverbe « viscéralement » (*viscerally*) pour qualifier les modes d'interactions avec l'environnement généré par le dispositif n'est pas anodin : il indique que l'interfaçage avec le système est si “naturel” que son utilisation relève de l'instinct pur et n'a plus besoin d'être conscientisé. Cette notion de viscéralité des interactions traverse le texte de Fisher au point que la capacité de l'interface à se faire oublier, à devenir invisible et inaudible semble ici faire partie du cahier des charges d'un dispositif de téléprésence.

392 *Ibidem*.
393 *Ibidem*.

Téléprésence, immédiacie transparence et hypermédiacie

Pour Grusin et Bolter, deux théoriciens des médias, cet impératif d'effacement apparent du médium constitue le premier trait particulier des nouveaux médias, « l'immédiacie transparente.[394] » Si je fais le parallèle avec la métaphore de l'immersion, l'immédiacie transparente correspond à une recherche d'immersion totale : il s'agit d'une part de faire oublier que l'on se trouve dans une situation seconde et d'autre part de masquer les mécanismes qui l'ont suscitée. Néanmoins, comme Grusin et Bolter l'objecte :

> *« Le médium numérique cherche à s'effacer lui-même, pour que le·la spectateur·rice entretienne la même relation avec le contenu que si elle·il était confronté·e au médium original. Idéalement, il ne devrait y avoir aucune différence entre voir une peinture de ses propres yeux ou en observer une reproduction sur un écran d'ordinateur, mais tel n'est jamais le cas. L'ordinateur intervient toujours et fait systématiquement sentir sa présence d'une façon ou une autre. Quoi qu'il en soit, la transparence reste un objectif.[395] »*

Dans cette citation, les deux chercheurs précisent leur pensée et formulent une critique conséquente : malgré tous ses efforts pour apparaître comme une « interface sans interface,[396] » un dispositif néomédiatique ne peut pas jamais totalement camoufler sa nature, ce qui remet en question la possibilité même de concevoir une interface parfaitement transparente.

Ceci est renforcé par la seconde caractéristique principale des nouveaux médias identifiée par Grusin et Bolter : l'hypermédiacie. Ce concept présente les nouveaux médias comme des agrégats de médias pré-existants dont la pratique n'est possible que par l'intermédiaire d'une interface de navigation. Ainsi, l'immédiacie

394 Bolter, Jay David, et Grusin, Richard, 1998. *Remediation : Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

395 *Ibidem*, p. 45-46. [*« The digital medium wants to erase itself, so that the viewer stands in the same relationship to the content as she would if she were confronting the original medium. Ideally, there should be no difference between the experience of seeing a painting in person and on the computer screen, but this is never so. The computer always intervenes and makes its presence felt in some way… Transparency, however, remains a goal. »]*

396 Fisher, Scott S., 1991, « Virtual Environments, Personal Simulation, & Telepresence » in *Virtual Reality: Theory, Practice and Promise*, S. Helsel et J.Roth (dir.), Meckler Publishing, pp. 101-123.

transparente et l'hypermédiacie sont deux dynamiques diamétralement opposées, dans la mesure où la première vise à la disparition de l'interface tandis que la seconde n'a de cesse de rappeler sa présence. Pour autant, elles sont très souvent compatibles voire coïncidentes.

Lorsque Fisher rédige le texte cité plus haut, le VIEW est utilisé, d'une part, en tant que technologie de téléprésence, proche de la définition et des attentes de Minsky de tels outils, pour contrôler à distance un bras robotique grâce aux gants sertis de capteurs ainsi qu'à un système de commande vocale. Ces modes d'utilisation relèvent, de par les contraintes d'intuitivité et de réalisme qui leurs sont associées, de l'immédiacie transparente que je viens de présenter. D'autre part, l'autre utilisation du VIEW, plus proche de l'imaginaire du roman de Gibson, transforme le système en interface de navigation dans un espace de données (« *dataspace* ») relevant davantage de l'hypermédiacie. Fisher explique :

> *« Les efforts actuels incluent l'utilisation du système pour créer une interface spatiale dans laquelle la manipulation de données et les opérations de contrôle du système sont structurées autour de l'opérateur·rice, au sein d'une interface virtuelle. Au sein de celle-ci, des commandes vocales et gestuelles permettent à l'opérateur·rice d'ouvrir et de fermer rapidement des fenêtres d'information et de les repositionner dans un espace à trois dimensions. Des signaux sonores tridimensionnels et des technologies de synthèse vocale sont également utilisés pour donner aux opérateur·rice·s une meilleure perception d'ensemble de l'environnement de données virtuel. Le système est également en mesure d'afficher des panneaux de contrôle virtuels pouvant être reconfigurés grâce à un périphérique tactile semblable à un gant et porté par l'opérateur·rice.*[397] »

397 *Ibidem. «[Current efforts include use of the system to create a display environment in which data manipulation and system monitoring tasks are organized in virtual display space around the operator. Through speech and gesture interaction with the virtual display, the operator can rapidly call up or delete information windows and reposition them in 3D-space. Three-dimensional sound cues and speech-synthesis technologies are used to enhance the operators overall situational awareness of the virtual data environment. The system also has the capability to display reconfigurable, virtual control panels that respond to glove-like tactile input devices worn by the operator. »]*

Dans la situation présentée ici par Fisher, l'interface VIEW n'a plus pour but de faire émerger la sensation de présence sur un site distant pour y agir sans friction mais de servir de support à de nouveaux modes d'interaction avec des outils informatiques. Les modes d'utilisation décrits dans cette citation sont à rattacher au concept d'hypermédiacie : la profusion de fenêtres, de signaux et de moyens de contrôle dynamiques et configurables à l'envi font apparaître le VIEW comme une méta-interface, soit une interface composée d'interfaces.

Fisher décrit également d'autres cas d'utilisation du VIEW qui se trouvent à la convergence de ceux que j'ai présentés jusqu'ici, et qui mobilisent les capacités du système pour simuler des situations et des environnements à des fins de formation ou de divertissement. Dans ces configurations, l'environnement virtuel généré par le système n'est pas associé à un espace réel et il n'y a pas d'appareil manipulé à distance grâce au VIEW. Mais ces cas de figure ne se résument pas pour autant à des manipulations d'interface. Il y a bien un espace virtuel dynamique avec lequel interagir, au sein duquel naviguer, si bien que de telles applications du VIEW sont à situer sur un axe immédiacie-hypermédiacie. Le fait qu'un même outil permette des usages aussi différents dans leurs principes n'est pas surprenant s'il est étudié au regard des travaux de Grusin et Bolter, puisque cette tension entre immédiacie et hypermédiacie est, selon eux, inhérente à ce type de dispositif.

Cet examen du VIEW permet donc de comprendre les limites du concept de téléprésence mais aussi de compléter les critiques qui ont pu être formulées à son encontre. Le fait qu'un même outil puisse servir de téléprésence, au sens de Minsky, ainsi que d'interface de navigation dans un *dataspace* confirme certes que l'utilisation du concept de téléprésence doit être strictement circonscrite à la description de sensations de présence au sein d'un site réel distant pour conserver sa pertinence. Néanmoins, ceci indique également qu'une démarche de précision ou d'extension du concept de téléprésence ne peut pas se fonder exclusivement sur les propriétés techniques des dispositifs étudiés mais doit s'appuyer sur les usages qui en sont faits par leurs concepteur·rice·s et leurs utilisateur·rice·s. Cette nécessité de prendre en compte les contextes d'usage et la diversité des pratiques sera, comme je

le montrerai plus tard, essentielle également au renouvellement des définitions de l'immersion vidéoludique dans les années 2000.

Au début des années 1990, la NASA n'est pas le seul organisme de recherche à s'atteler à la conception d'environnements virtuels, si bien que pour répondre aux limites du concept de téléprésence, le concept de présence va être élaboré par des équipes réunies autour de la revue *Presence : Teleoperators and Virtual Environments* dont la publication débute en 1992.

Qu'apportent les travaux présentés dans cette revue ? Comment s'articulent-ils avec les technologies de synthèse d'environnement qui leurs sont contemporaines ? Cette évolution épistémologique a-t-elle des répercussions sur les autres champs dans lesquelles le concept de présence est mobilisé ?

II.1.A.e) <u>De la téléprésence à la présence : une dissociation fondée sur les usages</u>

Le premier numéro de *Presence* est un manifeste dont l'ambition principale est la construction de théories de la présence, de la téléprésence et de la présence virtuelle. Dans son article *« Musings on Telepresence and Virtual Presence, »* Thomas B. Sheridan, alors membre du département d'ingénierie mécanique du MIT, introduit une première série de définitions pour distinguer ces différents concepts, et notamment séparer la téléprésence de la présence virtuelle. Il définit ainsi la première comme « la sensation d'être physiquement présent·e avec des objets virtuels, au sein d'un site de téléopération[398] » et la seconde comme « la sensation d'être physiquement présent·e avec un ensemble de stimuli visuels, sonores et haptiques générés par un ordinateur.[399] » Autrement dit, la téléprésence correspond à la sensation « d'être “là,” sur le site distant d'opération[400] » et la présence virtuelle décrit « la sensation d'être présent·e au sein d'un environnement généré par un

398 Sheridan, Thomas B. 1992. « Musings on Telepresence and Virtual Presence ». *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 1, n°1, pp. 120-26. https://doi.org/10.1162/pres.1992.1.1.120. [*« Sense of being physically present with virtual object(s) at the remote teleoperator site. »]*

399 *Ibidem*, p. 120. [*« Sense of being physically present with visual, auditory, or force displays generated by a computer. »]*

400 *Ibidem*, p. 120. [*« Feeling like you are actually 'there' at the remote site of operation. »]*

ordinateur.[401] » L'introduction d'une distinction claire entre téléprésence et présence virtuelle se fonde bien ici sur des cas d'utilisation spécifiques. La notion de présence est commune à ces deux situations, mais le rapport du sujet à l'environnement dans lequel il se sent présent est fondamentalement différent : en situation de téléprésence, l'environnement dans lequel le sujet se sent présent est un environnement réel, dans lequel il a pour but d'agir à distance, tandis qu'en situation de présence virtuelle, l'environnement dans lequel le sujet se sent présent n'a pas de correspondance avec un environnement réel et relève de la fiction ou de la simulation. Du point de vue de la personne qui se sent présente au sein de l'univers auquel elle est confrontée, l'état mental dans lequel elle se trouve est sensiblement le même en situation de téléprésence ou de présence virtuelle. Dès lors, la séparation conceptuelle de ces deux phénomènes par Sheridan porte avant tout sur les outils permettant de susciter la sensation de présence et sur la finalité de ces outils.

En fondant essentiellement la distinction entre téléprésence et présence virtuelle sur leurs moyens techniques de production, Sheridan répond à la critique de Held et Durlach évoquée précédemment : donner une définition de la téléprésence d'autant plus spécifique qu'elle est précisée par une définition de la présence virtuelle permet de rendre ces deux concepts plus opérationnels.

Par ailleurs, Sheridan partage la volonté de construire un modèle mathématique de la présence qui permettrait d'une part d'en identifier des composantes quantifiables et d'autre part, de les mesurer. En effet, depuis le texte de Minsky cité précédemment et dans lequel téléprésence et transparence sont associées, la stimulation et l'entretien par un dispositif de la sensation de présence sont consensuellement reconnus comme souhaitables puisque garantissant des retours sensoriels indispensables à l'exécution d'opérations requérant dextérité et précision. Pour autant, aux yeux de Sheridan, Held et Durlach, ce consensus ne constitue rien de plus qu'une hypothèse n'ayant alors pas encore été confirmée, si bien qu'une question cruciale reste en suspens : une forte sensation de présence au sein de l'environnement généré par un dispositif de présence virtuelle ou de

401 *Ibidem*, p. 120. [*« Feeling like you are present in the environment generated by the computer. »]*

téléprésence améliore-t-elle nécessairement la performance de l'utilisateur·rice du dispositif en question ?

Cette problématique concentre l'attention des chercheur·se·s rassemblé·e·s autour de la revue *Presence* qui l'envisagent principalement depuis la position de concepteur·rice·s de systèmes de contrôle à distance de robots, de programmes d'entraînement, de divertissement ou encore de dispositifs artistiques. Démontrer et quantifier un lien de causalité entre le sentiment de présence éprouvé par l'utilisateur·rice d'un dispositif et la performance ou la qualité de l'expérience de cette personne au sein de ce dispositif permettrait, par exemple, de valider les hypothèses d'ingénieur·e·s en robotique qui façonnent les interactions avec leur machines de téléprésence pour qu'elles soient intuitives et naturelles, de s'assurer de la possibilité d'un transfert de compétences et de connaissances d'une simulation vers une situation réelle ou de contrôler les moindres paramètres de l'expérience d'une personne au sein d'un environnement virtuel.

Différencier présence virtuelle et téléprésence à partir des contextes très différents qui les caractérisent prend alors tout son sens : éclairée par le modèle mathématique que ces chercheurs souhaitent développer, la conception de dispositifs de téléprésence et de présence virtuelle permettrait de susciter avec certitude un sentiment de présence bénéfique chez sa·son utilisateur·rice tout en prenant en compte les différents contextes d'utilisation de ces outils et les impératifs de conception qui y sont associés.

Première synthèse

Si je rattache à mon étude de la métaphore immersive ces premiers éléments de définition de la présence, je peux remarquer que celle-ci présente plusieurs points communs avec l'immersion. D'abord, elle résulte directement d'un appareillage qui provoque un changement de situation par la synthèse de stimuli se substituant à des stimuli naturels. Ensuite, une fois cette substitution effectuée dans sa totalité, la présence est un état mental qui se caractérise par le sentiment d'avoir changé d'espace, d'avoir été déplacé dans un ailleurs, réel ou fictionnel. Sur ce deuxième

point, la définition de la présence est plus restrictive que la métaphore immersive puisqu'elle décrit un phénomène principalement spatial, changer d'environnement, et exclut de fait l'immersion dans une activité, ou l'immersion dans un contexte relationnel. Autrement dit, si l'immersion, telle que je l'ai envisagée sous sa forme métaphorique, peut être assimilée à un déplacement, à de la concentration ou à une adaptation à un contexte relationnel particulier, la présence n'est affaire, à en juger par les premières définitions de Sheridan, Held et Durlach, que de déplacement ou, pour suggérer un terme qui aura son importance par la suite, de transport.

II.1.A.f) Présence et immersion : des controverses structurantes

Dans la continuité de ce manifeste pour une théorie de la présence, les numéros suivants de *Presence* se concentrent sur l'introduction et la caractérisation de nombreuses variables susceptibles de faciliter la modélisation de la présence. La revue cristallise également d'importants débats d'ordre méthodologiques autour de la question de la mesure de la présence. À ce titre, l'immersion, jusqu'alors mot-clé utilisé ponctuellement dans le champ sans être précisément défini, va être conceptualisée et devenir l'objet d'une controverse quant à son articulation avec la présence.

Autour de travaux de Mel Slater

À partir de 1994, Mel Slater propose, aux côtés de Martin Usoh et d'Anthony Steed une première définition de l'adjectif *immersif* pour distinguer les environnements virtuels qui permettent en leur sein une représentation de leur utilisateur·rice grâce à un corps vicariant.[402] Un tel système informatique est qualifié par les auteurs d'environnement virtuel immersif. Dans la foulée de cette définition, ils précisent : ce système « est immersif puisqu'il immerge une représentation du corps de la personne (le corps vicariant) dans l'environnement généré par l'ordinateur.[403] » L'immersion correspond ici à une action, effectuée par le dispositif sur la personne. L'environnement virtuel synthétisé opère, au niveau métaphorique,

402 Slater, Mel, Martin Usoh, et Anthony Steed. 1994. « Depth of Presence in Virtual Environments ». *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 3, n°2, pp. 130-144.
403 *Ibidem*, p. 131.

comme un milieu fluide dans lequel l'utilisateur·rice est plongée·e par l'intermédiaire d'un corps vicariant. Pour filer la métaphore, l'interface du dispositif agit ici comme la surface d'un liquide, ou comme une membrane, qui tout à la fois sépare et permet des échanges entre les deux milieux.

Cependant, la définition de l'immersion par Slater évolue de manière significative au sein de publications ultérieures jusqu'à une rupture importante. En 1997, dans l'article « *A Framework for Immersive Virtual Environments,* » Slater et Wilbur envisagent l'immersion comme « une description objective et quantifiable de ce qu'un système fournit.[404] » Le point de rupture réside dans le fait que, pour préciser leur définition de l'immersion, les chercheur·se·s l'ont rattachée à celle du concept de présence :

> *« Nous distinguons immersion et présence. L'immersion est une description d'une technologie, et décrit la capacité de l'interface d'un ordinateur à fournir aux sens d'un individu une illusion inclusive, extensive, enveloppante et vivace de réalité. […] L'immersion peut être une description objective et quantifiable de ce qu'un système particulier transmet à un individu. La présence est un état de conscience, la sensation (psychologique) d'être dans l'environnement virtuel.[405] »*

L'immersion n'est plus ici une opération mais une propriété caractéristique d'un dispositif. Mel Slater et Sylvia Wilbur identifient également quatre composantes quantifiables de l'immersion : l'inclusivité, l'extensivité, la capacité d'enveloppement et la vivacité.

404 Slater, Mel, et Sylvia Wilbur. 1997. « A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE) : Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments ». *Presence: Teleoperators and Virtual Environments,* vol. 6, n°6, 603-616.

405 *Ibidem*, p. 604-605. [*« We distinguish between immersion and presence. Immersion is a description of a technology, and describes the extent to which the computer displays are capable of delivering an inclusive, extensive, surrounding, and vivid illusion of reality to the senses of a human participant. […] Immersion can be an objective and quantifiable description of what any particular system does provide. Presence is a state of consciousness, the (psychological) sense of being in the virtual environment. »]*

Cette dernière composante, empruntée aux travaux de Jonathan Steuer,[406] décrit aussi bien la richesse des informations diffusées par un dispositif que la qualité technique de son interface. La vivacité est ainsi associée à la profondeur et à la variété des informations transmises mais aussi à une notion de fidélité qui permet de rapprocher cette composante de la transparence rencontrée précédemment chez Grusin et Bolter.

L'inclusivité indique la propension de l'environnement virtuel à occulter totalement l'environnement dans lequel se trouve l'utilisateur·rice. Un sujet ne recevant plus que des stimuli de synthèse, issus d'un environnement virtuel, se sentirait complètement inclus en son sein et n'aurait aucun moyen de percevoir son environnement d'origine. L'inclusivité correspond, en un sens, à la capacité d'un dispositif à assimiler totalement son utilisateur·rice et à le·la couper de la « réalité physique. » Je retrouve ici l'imaginaire de *Neuromancer*, combiné à une autre logique d'invisibilisation de l'interface que celle de la vivacité : maximiser l'inclusivité d'un dispositif de réalité virtuelle revient à maximiser la transparence de son interface par un processus d'occultation. Pour tracer un parallèle avec la métaphore immersive, l'inclusivité est à envisager comme une force exercée sur le sujet dans le but de le faire basculer totalement dans une situation seconde et de limiter les poussées contre-immersives qui pourraient s'y opposer.

L'extensivité décrit la multimodalité des stimuli produits par un dispositif. Une machine émettant des sons ainsi que des odeurs sera ainsi jugée plus extensive qu'une machine exclusivement sonore. Cette propriété est à rapprocher de la vivacité dans la mesure où une extensivité accrue est synonyme d'une plus grande diversité de sources d'informations sensorielles.

Enfin, la capacité d'enveloppement dépend des moyens déployés par le dispositif pour structurer spatialement l'environnement virtuel. À titre d'exemple, une interface sonore stéréophonique permettant une spatialisation des sons sera plus enveloppante qu'une interface monophonique. Cette dernière propriété est, elle, à

406 Steuer, Jonathan. 1992. « Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence ». *Journal of Communication* 42 (4), pp. 73-93.

rattacher à l'inclusivité puisqu'elle vise à limiter l'existence de ce que l'on pourrait qualifier d'angle mort et donc de brèches dans l'environnement virtuel second par lesquelles l'environnement premier pourrait s'engouffrer.

Pour compléter ces quatre composantes liées aux capacités techniques d'un dispositif et en particulier de son interface, Slater et Wilbur proposent deux notions, correspondance (*matching*) et intrigue (*plot*), pour qualifier respectivement l'ergonomie, la réactivité du dispositif et l'existence d'une structure narrative au sein de l'environnement virtuel.

Ce cadre théorique présente un intérêt : exclure partiellement l'utilisateur·rice pour ne prendre en compte que les caractéristiques techniques et médiatiques du dispositif étudié et non les réponses à celles-ci. L'immersion peut alors être quantifiée pour faciliter des comparaisons et des descriptions de systèmes de présence virtuelle ou de téléprésence, indépendamment de tout sujet. Dans la continuité de cette logique, la présence est une sensation correspondant à une « réaction humaine à l'immersion, » et donc profondément dépendante du sujet qui l'éprouve. Slater précise :

> *« Au cours de l'utilisation d'un même système immersif, des personnes différentes pourraient faire l'expérience de différents niveaux de présence, de la même manière que des systèmes immersifs différents pourraient susciter le même niveau de présence chez des personnes différentes.*[407] »

Cette citation permet de comprendre la démarche de Slater et Wilbur : construire l'immersion comme une grandeur objective subdivisée en composantes quantifiables pourrait permettre de palier partiellement la variabilité de la présence d'un sujet à l'autre et à laquelle se heurtent les démarches de modélisation de la présence.

407 Slater, Mel, 2003. « A Note on Presence Terminology, » *Presence-Connect, 3* (3). [*« Given the same immersive system, different people may experience different levels of presence, and also different immersive systems may give rise to the same level of presence in different people. »]*

Par ailleurs, je remarque que les chercheur·se·s affirment l'existence de degrés d'intensité de présence, ce qui laisse penser que la présence n'est pas un phénomène binaire, qui opposerait par exemple présence et absence. Appliquer ces observations à la métaphore immersive permet de développer les remarques formulées précédemment au sujet de la nature dynamique de l'immersion. De la même manière qu'un corps jusqu'alors maintenu sous l'eau remonterait progressivement à la surface une fois relâché, je peux envisager plusieurs niveaux d'intensité d'immersion.

Ainsi, l'interruption de l'entretien par rétroaction du processus d'immersion ne provoque pas pour autant une rupture immédiate et totale de celui-ci. Au niveau métaphorique, l'immersion, aussi bien comme état que comme action, ne doit donc pas être considéré comme un passage d'un état binaire discret à un autre mais bien comme une évolution continue le long d'un axe allant de l'émersion totale à l'immersion totale.

L'immersion et la présence au risque du déterminisme technologique

Néanmoins, si le modèle de l'immersion en tant que propriété caractéristique d'un dispositif développé par Slater et Wilbur présente les intérêts de fournir des outils opérationnels de mesure et d'analyse et de distinguer les contributions du dispositif de celles de l'utilisateur·rice au phénomène de présence, sa proximité avec la métaphore immersive que je viens de préciser est toute relative : chez Slater et Wilbur, l'immersion n'est ni un état mental, ni une action mais un ensemble de traits qui permettent à un dispositif de susciter chez son utilisateur·rice une sensation de présence. Cette conception de l'immersion est finalement très proche de l'équivalence entre immersion-action et immersion-état que j'ai critiquée plus tôt du fait du déterminisme qui en est le corollaire. Au sein du modèle de Slater et Wilbur, la quantification de l'immersion est un moyen d'étudier sa corrélation avec la sensation de présence afin de quantifier celle-ci voire de démontrer un lien de causalité entre ces deux concepts.

Il semble ici nécessaire de rappeler que la plupart des chercheur·se·s réuni·e·s autour de la revue *Presence* se situent du côté de la conception de systèmes de présence virtuelle et de téléprésence. La détermination, grâce à un modèle, des paramètres d'un dispositif immersif permettant de susciter et de contrôler la sensation de présence éprouvée par des utilisateur·rice·s serait une garantie de l'efficacité de ce dispositif. Par exemple, une simulation d'entraînement dont les composantes immersives seraient calibrées pour entretenir la présence virtuelle des utilisateur·rice·s en son sein faciliterait le transfert de connaissances et de compétences de la simulation vers une situation réelle.[408] Dans la même logique, et pour me rapprocher de mes propres problématiques, un jeu vidéo dont les paramètres immersifs assureraient l'entretien de la présence des joueur·se·s, indépendamment de leurs dispositions, pourrait renouveler leur intérêt pour le jeu et les inciter à prolonger leur partie. Dans le contexte de l'industrie vidéoludique, de telles stratégies immersives pourraient permettre de maximiser la fidélisation, voire la rétention des joueur·se·s en tant que client·e·s. Ce second exemple donne un premier faisceau d'indices pour expliquer pourquoi l'immersion vidéoludique est souvent considérée comme souhaitable sur les plans commercial et industriel : si l'immersion prolonge le temps de jeu, favorisant par là-même des actes d'achats de jeux ou d'éléments *in-game*, alors l'immersion du·de la joueur·se devient un objectif à atteindre.[409]

Critique de la relation établie par Slater entre immersion et présence

Si les travaux de Slater et Wilbur permettent de séparer clairement les concepts de présence et d'immersion, cette démarche va faire l'objet de vives critiques. En particulier, en 1998, dans leur article *Measuring Presence in Virtual Environments : A Presence Questionnaire*, Bob G. Witmer et Michael J. Singer s'opposent à la conception de l'immersion défendue par Slater, c'est-à-dire comme

408 À condition bien sûr que la présence favorise ces transferts, question centrale de la recherche sur la présence.

409 Ce constat peut sembler quelque peu acerbe. Pour l'adoucir, on pourrait envisager l'immersion, sur le plan créatif, comme un outil à la disposition des concepteur·rice·s leur permettant d'inciter les joueur·se·s à poursuivre leur partie et ainsi découvrir tout ce qu'il·elle·s ont créé.

« une description objective d'une technologie de synthèse d'environnement virtuel.[410] » Ils considèrent au contraire que la présence comme l'immersion sont des états, respectivement définis comme « l'expérience subjective d'être dans un lieu ou un environnement, bien que potentiellement situé physiquement dans un autre lieu,[411] » et comme « un état psychologique caractérisé par la perception de soi-même en tant qu'enveloppé·e, inclu·e et en interaction avec un environnement produisant un flux continu de stimuli et d'expériences.[412] »

La nuance semblant fine, Witmer et Singer s'appuient sur un troisième concept pour distinguer clairement l'immersion de la présence : l'engagement.

Si le modèle de Slater ne prend pas en compte la dimension subjective de la présence pour se concentrer sur une description objective de l'immersion, la prise en compte de l'engagement au sein du modèle de Witmer et Singer est le résultat de la logique inverse. En effet, les deux auteurs précisent :

> *« L'engagement est un état psychologique éprouvé comme la conséquence de la concentration de l'énergie et de l'attention d'un individu sur un ensemble cohérent de stimuli ou d'activités et d'événements associés de façon signifiante. L'engagement dépend du degré de signification ou de sens que l'individu attache aux stimuli, aux activités et événements.[413] »*

Dans cette citation, je retrouve la conception de l'immersion comme concentration (*focus*) de l'attention d'un sujet sur une activité ou un objet particulier que j'ai mise en évidence en étudiant la métaphore immersive. Cette définition de l'engagement le fait apparaître comme un phénomène subjectif et résultant d'une

410 Witmer, Bob G., et Michael J. Singer, 1998, « Measuring Presence in Virtual Environments : A Presence Questionnaire ». *Presence : Teleoperators and Virtual Environments*, vol.7, n°3, pp. 225-240, p. 227. [*« an objective description of the Virtual Environment technology. »]*

411 *Ibidem*, p. 225. [*« Presence is defined as the subjective experience of being in one place or environment, even when one is physically situated in another. »]*

412 *Ibidem*, p. 227. [*« Immersion is a psychological state chracterized by perceiving oneself to be enveloped by, included in, and interacting with an environment that provides a continuous stream of stimuli and experiences. »]*

413 *Ibidem*, p. 227. [*« Involvement is a psychological state experienced as a consequence of focusing one's energy and attention on a coherent set of stimuli or meaningfully related activites and events. Involvement depends on the degree of significance or meaning that the individual attaches to the stimuli, activities, or events. »]*

activité intellectuelle et émotionnelle. Je retrouverai plus tard dans le modèle de Calleja une approche similaire de l'engagement.

Dans le texte de Witmer et Singer, l'engagement et l'immersion sont nécessaires au développement de la sensation de présence. Celle-ci résulte donc aussi bien d'une focalisation de l'attention sur une activité ou une série d'événements, que de la capacité de l'environnement à faire monde. Comme le précisent les deux auteurs, si les environnements virtuels qui leurs sont contemporains semblent particulièrement propices au développement de l'immersion, ils ne sont pas les seuls dispositifs immersifs :

> *« L'immersion dans des médias autres que les environnements virtuels n'est pas courante, quoique l'identification forte à un personnage de roman, de film ou de jeu vidéo puisse susciter une certaine immersion dans ces médias. En s'identifiant à un personnage de roman ou de film, un individu tend à se mettre à la place du personnage en question et, en un sens, de faire l'expérience de ce que ce personnage éprouve. L'immersion de cette personne dans le monde du personnage est alors très proche de celle d'un·e participant·e au contact d'un environnement virtuel.*[414] »

À la lecture de cette citation, je peux formuler deux remarques.

D'abord, Witmer et Singer se démarquent clairement du modèle de Slater en insistant sur la possibilité d'être immergé dans les univers de supports que Slater qualifierait de faiblement immersifs. Plus particulièrement, en envisageant l'immersion dans un livre voire dans un rêve, les deux auteurs tendent à détacher complètement l'immersion d'une quelconque technologie pour en faire un phénomène ayant pour siège un sujet percevant.

414 *Ibidem*, p. 227. [*« Immersion is not common in media other than VE, though strong identification with a character in a book, movie or video game may permit some immersion in those media. When identifying with a character in a book or movie, individuals tend to put themselves in the character's place, and in a sense, experience what the character experiences. They become immersed in that character's world much like a participant becomes immersed in the virtual environment. A dream is another example of immersion that does not require a virtual environment. »]*

Ensuite, l'immersion est associée à l'identification à un personnage. Si cela peut faire écho au corps vicariant de Slater, Witmer et Singer ne considèrent pas pour autant comme indispensable l'existence de retours proprioceptifs ayant pour but de faire correspondre le corps du sujet à un corps dans l'environnement virtuel. C'est précisément cette conception de l'immersion comme identification, avec une entité servant de point d'ancrage dans une diégèse, qui permet aux auteurs de rendre l'immersion indépendante d'une technologie particulière pour en faire un phénomène profondément subjectif. Dans un contexte fictionnel, l'immersion peut ainsi être associée à des processus d'identification. Dans le cas du jeu vidéo, cette logique d'ancrage dans la diégèse par l'intermédiaire d'un personnage ou d'une entité plus ou moins abstraire est très fréquente et peut reposer entre autres sur les avatars et les personnages-joueurs qu'incarnent les joueur·se·s. Mais j'expliquerai également plus tard en quoi parler d'identification pour décrire la relation entre un avatar et la personne qui l'incarne peut s'avérer réducteur.

Deuxième synthèse : quelles conséquences pour ces controverses ?

Du fait du caractère incompatible des modèles sur lesquelles elles reposent, les deux théories de l'immersion et de la présence que j'ai présentées ne sont pas seulement concurrentes. Elles sont irréconciliables. Ceci reproduit et amplifie, selon Calleja,[415] des confusions entre ces deux concepts, ainsi qu'avec celui d'engagement que Witmer et Singer associent à l'immersion dans le développement de la présence.

Si j'ai fait le choix jusqu'ici de me concentrer sur la revue *Presence*, du fait des controverses qui ont pu se cristalliser au sein de cette publication, sans nécessairement trouver d'issue,[416] il est important de rappeler que celles-ci ne se

415 Calleja, Gordon. 2011. *In-Game : From Immersion to Incorporation*. MIT Press. Cambridge, Massachusetts, p. 22-24.

416 Dans un article ultérieur, Slater et Wilbur répondront aux travaux de Witmer et Singer et aux critiques que ceux-ci formule à l'encontre du modèle de l'immersion comme propriété d'un dispositif. Si il·elle·s y introduisent une distinction entre immersion systémique et réponse immersive, qu'il·elle·s font correspondre respectivement à leur conception de l'immersion et à celle que Witmer et Singer développent, Slater et Wilbur manifestent néanmoins leur désaccord avec les conclusions de ces deux chercheurs. Il·elle·s critiquent notamment l'impossibilité de construire un modèle mathématique de la présence, associé à des équations prédictives, à partir des notions d'immersion, d'engagement et de présence, en particulier si l'élaboration de ce modèle repose sur des questionnaires. Ces tensions d'ordres conceptuel et méthodologique ne trouveront

cantonnent pas pour autant aux lignes de la revue du MIT. Le concept de présence fait en effet l'objet d'articles et de communications dans de nombreuses disciplines, au sein desquelles il est défini très différemment. Dans le but de produire une synthèse de ces recherches et des multiples conceptualisations de la présence correspondantes, Matthew Lombard et Theresa Ditton publient en 1997 un article dont le titre, *« At the Heart of it All : The Concept of Presence, »* est révélateur de l'intérêt, pour ne pas dire de l'engouement, autour de ce concept.

La présence comme illusion perceptuelle de non-médiation

Bien que les deux chercheur·se·s appellent également, dans la conclusion de leur article, à l'élaboration d'une « mesure standardisée de la présence,[417] » la définition qu'il·elle·s proposent à partir de leur revue de littérature se distingue considérablement de celles qui ont pu être formulées jusqu'alors au sein de *Presence*. Lombard et Ditton définissent la présence comme « l'illusion perceptuelle de non-médiation.[418] » Cette formulation frappe par son apparente simplicité. Néanmoins, lorsqu'elle est explicitée, cette définition décrit finalement des situations bien plus spécifiques et circonscrites que sa concision ne le laisse penser. En effet, Lombard et Ditton identifient et explicitent deux parties au sein de leur définition.

D'abord, le recours à l'adjectif « perceptuel » permet d'établir une continuité avec les recherches qui envisagent la présence comme un état mental ou une sensation : la présence est un phénomène qui « implique que les systèmes sensoriels, cognitifs et affectifs d'une personne répondent continuellement (en temps réel) aux objets et entités qui se trouvent dans l'environnement de cette personne.[419] » La présence résulterait ainsi de la perception et de l'interaction avec l'environnement, que celui-ci soit ou non virtuel. Je remarque ici la synthèse opérée par Lombard et Ditton : aborder la dimension perceptuelle du phénomène de présence de cette

pas, par la suite, de réponse définitive mais susciteront d'importantes discussions, notamment au sujet de l'ontologie de la présence.

417 Lombard, Matthew, et Theresa Ditton. 1997. « At the Heart of It All : The Concept of Presence ». *Journal of Computer-Mediated Communication* 3 (2). [*« Standardized measure of presence. »]*

418 *Ibidem*. [*« Perceptual illusion of nonmediation. »*]

419 *Ibidem*. *« This phenomenon involves continuous (real time) responses of the human sensory, cognitive, and affective processing systems to objects and entities in a person's environment. »*

manière permet de décrire non seulement la téléprésence et la présence virtuelle mais aussi des situations plus courantes mais moins fréquemment étudiées dans *Presence*, telles que la présence réelle. En effet, ainsi présentée, la dimension perceptuelle de la présence peut être mobilisée pour étudier toutes les sensations de présence, qu'elles soient éprouvées en jouant aux échecs, en lisant un roman ou en marchant dans la rue. Cette première partie de la définition de la présence par Lombard et Ditton laisse penser que la présence est un phénomène dont le développement ne requiert pas de support ni de contexte particulier.[420]

Cependant, ce premier mouvement synthétique est contrebalancé par la deuxième série de précisions qu'apportent Lombard et Ditton en justifiant leur emploi de l'expression « illusion de non-médiation. » Les deux chercheurs expliquent ainsi :

> *« L'illusion de non-médiation a lieu lorsqu'une personne ne parvient pas à percevoir ou reconnaître l'existence d'un médium au sein de son environnement communicationnel et réagit comme si ce médium était absent.* [421] *»*

Cette citation est à relier au concept d'immédiacie transparente de Grusin et Bolter, que j'ai déjà présenté. De la même manière que chez Slater et Wilbur, la présence est une réponse à l'immersion, l'illusion perceptuelle de non-médiation doit

420 On peut ici penser au texte *De l'obscurité à la projection sphérique : L'immersion comme posture et manière d'être au monde* de Luc Courchesne, dans lequel celui-ci présente l'immersion comme une posture fondamentale d'être au monde, qu'il divise entre immersion littérale et immersion métaphorique. Celle-ci est elle-même associée aux concepts de présence et d'engagement, semblables dans le contexte de l'article de Luc Courchesne aux conception de l'immersion comme transport et comme absorption mis en évidence par Gordon Calleja. Ce texte invite, via la notion d'immersion littérale, à penser l'immersion en situation réelle de la même manière que Theresa Ditton et Matthew Lombard pensent la présence dans la première partie de leur définition. Voir Courchesne, Luc, 2014, « De l'obscurité à la projection sphérique: L'immersion comme posture et manière d'être au monde. ». Dans *Figures de l'immersion*. Cahier ReMix, n° 4 (février 2014). Montréal, Université du Québec à Montréal : Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain. <http://oic.uqam.ca/fr/remix/de-lobscurite-a-la-projection-spherique-limmersion-comme-posture-et-maniere-detre-au-monde> (consulté le 25 avril 2022)

421 *Ibidem*. [« *An "illusion of nonmediation" occurs when a person fails to perceive or acknowledge the existence of a medium in his/her communication environment and responds as he/she would if the medium were not there. Although in one sense all of our experiences are mediated by our intrapersonal sensory and perceptual systems, "nonmediated" here is defined as experienced without human-made technology [...] »]*

être envisagée comme une réponse à l'immédiacie transparente et donc comme une réaction de l'utilisateur·rice à un médium dont les propriétés visent à sa propre imperceptibilité.

Par ailleurs, d'après les auteu·rice·s, sans la présence d'un médium, il ne peut pas y avoir de sensation de présence.[422] Ceci va à l'encontre de mon analyse de la dimension perceptuelle de la présence. En considérant la présence comme une expérience exclusivement médiate, cette définition pose problème puisqu'elle exclut la présence réelle. Ce flou conceptuel est d'autant plus prononcé que Lombard et Ditton n'explicitent pas dans leur texte ce qu'il·elle·s identifient comme un médium. Il est possible de comprendre, au fil du texte, que médium est principalement employé pour parler au singulier de médias tels que la réalité virtuelle, la radiophonie, le téléphone ou le cinéma, plutôt que pour décrire une matière première ou un support de création.

Cette nécessité d'un médium pour que la sensation de présence puisse se développer est cependant nuancée : plutôt que d'être invisibilisé, le médium peut se manifester sous une autre forme pour créer l'illusion de non-médiation. Je pourrais ici de nouveau renvoyer aux travaux de Grusin et Bolter, lorsqu'ils décrivent la remédiation comme la capacité des nouveaux médias à représenter en eux-mêmes d'autres médias qui les précèdent historiquement ou qui leurs sont contemporains, mais Lombard et Ditton ne parlent pas, dans cette citation, de transformation apparente d'un médium en un autre médium. En effet, selon les chercheur·se·s, ce deuxième type de manifestation de l'illusion de non-médiation consiste plutôt en une métamorphose du médium en une entité sociale.

422 *« L'illusion de non-médiation peut se manifester de deux manières distinctes : (a) le médium semble invisible ou transparent, tandis que son contenu et son utilisateur·rice partagent un même environnement physique ; et (b) le médium se manifeste comme transformé en autre chose qu'un médium, en une entité sociale. Dans ces deux cadres, la présence ne peut se développer à moins qu'une personne n'utilise un médium. » Ibidem.* [*« The illusion of nonmediation can occur in two distinct ways: (a) the medium can appear to be invisible or transparent and function as would a large open window, with the medium user and the medium content (objects and entities) sharing the same physical environment; and (b) the medium can appear to be transformed into something other than a medium, a social entity. Presence in this view can not occur unless a person is using a medium. »]*

Cette affirmation s'appuie sur des études traitant de la réplication de comportements interpersonnels dans des contextes d'interaction entre une personne et un médium. Lombard et Ditton séparent les phénomènes de présence observés dans ces études en deux catégories : la présence comme acteur social au sein d'un médium (*presence as social actor within a medium*), et la présence comme médium devenu acteur social (*presence as medium as social actor*).

La première catégorie rassemble différentes formes d'interactions para-sociales qui laissent penser que l'interface médiatique rend possible une forme de présence à la personne ou au personnage qu'elle représente. Lombard et Ditton suggèrent d'ailleurs que l'utilisation d'une vocalité pour que le dispositif communique avec ses utilisateur·rice·s est une variable formelle propice au développement de l'illusion de non-médiation. En effet, selon les auteur·rice·s la vocalité permettrait de faire oublier le fait qu'un dispositif est constitué d'une multitude d'entités opérationnelles pour qu'il soit perçu comme une entité sociale unique et homogène

Au sein de la seconde catégorie, la reproduction de marqueurs conversationnels dans le contexte d'interaction avec un ordinateur, c'est-à-dire le fait que les machines jouent des rôles identifiables et obéissent à des conventions et des codes d'interaction sociale amène les personnes qui interagissent avec elles à suivre les mêmes modes de conduite et à entretenir une interaction humain-machine de la même manière qu'une interaction interpersonnelle. Dans cette catégorie également, l'utilisation de la voix est évoquée par Lombard et Ditton pour sa capacité à s'appuyer sur des stéréotypes de genre pour définir des personnalités et des comportements.

Les phénomènes de présence décrits ici ne correspondent donc ni à la sensation de présence spatiale au sein d'un environnement, ni à la sensation de présence à une activité,[423] mais à une sensation de présence à un autre agent, que celui-ci soit une représentation de personne au sein d'un médium ou un médium interagissant à la manière d'un être humain. Dans ces différents cas de figure, l'illusion de non-médiation repose aussi bien sur la matérialité et les propriétés techniques du médium que sur les stimuli que celui-ci produit. Le médium s'efface

423 Comme dans l'expression « être à ce qu'on fait. »

pour n'être perçu que comme une entité sociale autonome, comme lorsque nous intimons à un personnage de film d'horreur de ne pas ouvrir une porte sinistre ou lorsque nous encourageons affectueusement notre ordinateur à ne pas dysfonctionner en sauvegardant plusieurs heures de travail.[424]

Critiques d'une conception binaire de la présence :

Enfin, la façon dont Lombard et Ditton conçoivent la présence se distingue des approches de Slater, Wilbur, Witmer et Singer sur un autre plan. Selon les auteur·rice·s la présence n'aurait pas de degrés variables d'intensité, mais fonctionnerait plutôt sur un mode binaire, tout ou rien. Dans leur article, les chercheur·se·s fournissent des précisions sur leur méthode de modélisation de la présence dans le temps :

> *[La présence] ne fluctue pas suivant des degrés variables. Elle a lieu ou n'a pas lieu, à chaque instant et tout au long de l'usage du médium ; l'impression subjective qu'un médium ou que l'expérience résultant de son usage produisent une sensation de présence moindre ou accrue peut être attribuée au nombre plus ou moins important d'instants constitutifs de l'expérience au cours desquels l'illusion de non-médiation se manifeste.*[425]

424 Cette manière d'envisager la présence à un médium n'est pas sans rappeler les processus d'identification à un personnage, mais renvoie également à des processus de personnification d'un médium qui sont opérés par les utilisateur·rice·s tout en étant souvent suggérés par la conception du médium en question. Les assistants personnels sont des exemples récents de personnification d'un outil, dès sa création, pour faciliter son usage et son adoption. Dans les cas d'Alexa et de Cortana, respectivement commercialisées par Amazon et Microsoft, l'utilisation du langage naturel au sein du programme et son articulation à des algorithmes de détection et de synthèse vocales font de ces outils des interfaces conversationnelles. Cependant, les stéréotypes de genre sur lesquels ces outils s'appuient et qu'ils participent à reproduire constituent une des limites du recours à des processus de personnification dans le design d'interface. Voir à ce sujet Feine, Jasper et al., 2020, « Gender Bias in Chatbot Design » dans Følstad et al. (dir.) *Chatbot Research and Design. CONVERSATIONS 2019,* Lecture Notes in Computer Science, vol 11970. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-39540-7_6 ; Hwang, Gilhwn et al., 2019, in « It Sounds Like a Woman : Exploring Gender Stereotypes in South Korean Voice Assistants » in *Extended Abstracts of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, pp. 1-6, https://doi.org/10.1145/3290607.3312915.

425 Lombard, Matthew, et Theresa Ditton. 1997. « At the Heart of It All : The Concept of Presence ». *Journal of Computer-Mediated Communication* 3 (2). [*« It does not occur in degrees but either does or does not occur at any instant during media use; the subjective feeling that a medium or media-use experience produces a greater or lesser sense of presence is attributable to there being a greater or lesser number of instants during the experience in which the illusion of nonmediation occurs. »]*

Cette manière de modéliser la présence dans le temps est insatisfaisante à deux égards.

D'abord, elle repose sur une définition binaire de la présence (présence totale ou absence totale), qui va à l'encontre des travaux d'autres chercheur·se·s, dont celles de Slater et Wilbur, qui conçoivent la présence ainsi que l'immersion comme des grandeurs fluctuantes. Lorsqu'il construit sa métaphore de l'incorporation, Gordon Calleja s'oppose également à cette modélisation de la présence sous la forme d'une grandeur discrète. Au contraire, l'immersion comme l'incorporation sont envisagées par le chercheur comme dynamiques et fragiles. Chez Lombard et Ditton, la présence est un état total dans lequel il est possible de basculer d'un instant à l'autre et c'est l'agrégation, la création d'une moyenne ou la sommation de ces changements d'état au cours de l'utilisation d'un médium qui permet de qualifier l'intensité de la sensation de présence éprouvée au cours de celle-ci.

Mon second point de désaccord avec la méthode de Lombard et Ditton réside dans ce qu'elle permet d'interpréter : en ne rendant compte de l'intensité de la sensation de présence que sur la globalité de la session étudiée, elle n'offre pas la possibilité d'étudier le développement et l'érosion de la sensation de présence et de documenter les étapes de basculement qui pourtant constituent selon les chercheur·se·s le fondement même de la sensation de présence.

Au-delà d'une tension intrinsèque et de cette méthode de modélisation de la présence, l'approche définitionnelle de la présence par Lombard et Ditton reste remarquable du fait de sa concision, mais aussi du fait de sa référence au concept d'illusion. Celui-ci m'a permis de créer un nouveau lien avec les travaux de Grusin et Bolter, et plus précisément avec leurs concepts d'immédiacie transparente et de remédiation.

Pour finir, si la dimension sociale de la présence est importante dans *At the Heart of it All*, il est important de remarquer que sa dimension temporelle y est, au contraire, peu discutée. La lecture de Husserl par Derrida a été l'occasion d'étudier le rôle central de la voix dans la métaphysique de la présence. La voix, du fait de son

évanescence, permet, je le rappelle, de s'inscrire dans un ici et maintenant tout aussi fugace et donc d'être présent·e à soi, l'espace d'un instant. Par ailleurs, à partir des textes de Steven Connor, Adriana Cavarero et Mladen Dolar, j'ai expliqué à quel point cet instant est fuyant. Puisqu'elle est intrinsèquement ambiguë et extime, ma voix m'échappe dans le même temps qu'elle s'échappe de moi, si bien que ce que j'entends de moi n'est déjà plus tout à fait moi. À mon sens, la présence à soi dans l'expression vocale est d'autant plus fragile que l'inscription dans le temps opérée par le son est fugitive. La voix n'existe que pendant qu'elle est entendue, et dans cet instant de l'écoute, elle commande toute notre attention. En complément des commentaires de Lombard et Ditton sur l'intérêt d'utiliser des vocalités pour susciter un sentiment de présence sociale, il me semble que la vocalité est un outil puissant pour susciter un sentiment de présence temporel, de présence à l'instant présent.

Critiques formulées par Gordon Calleja

Gordon Calleja le souligne, les modèles de la présence proposés par Slater, Wilbur, Witmer, Singer, Lombard et Ditton associent la présence à l'immersion mais aussi à l'engagement et constituent la base de plusieurs théories de l'immersion vidéoludique. Du fait des contradictions entre les modèles sur lesquelles elles reposent, ces théories présentent également des tensions internes. Ceci reproduit et amplifie, selon Calleja, des confusions entre les concepts de présence, d'immersion et d'engagement. Par ailleurs, la définition de la présence par Lombard et Ditton participe activement à l'association du concept d'immersion à celui d'illusion, qui dirigera en partie certaines recherches menées sur l'immersion vidéoludique, pour être plus récemment davantage remise en question, par exemple par Carl Therrien.[426]

Pour faciliter, l'étude de ces différentes théories de l'immersion vidéoludique, je vais construire un tableau de synthèse des trois modèles de la présence décrits jusqu'ici. Puis je tracerai des parallèles entre ces modèles et les théories de l'immersion qui ont été élaborées dans le champ des sciences de l'art.

426 Therrien, Carl. 2011. *« Illusion, idéalisation, gratification. L'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo. »* Thèse de doctorat en Sémiologie, Montréal: Université du Québec à Montréal.

Auteur·rice(s) du modèle	Slater & Wilbur	Witmer & Singer	Lombard & Ditton
Définition de la présence	État de conscience. Sensation (psychologique) d'être dans l'environnement virtuel. Réponse d'un sujet à un système immersif	Expérience subjective d'être dans un lieu ou un environnement, même si situé physiquement dans un autre lieu	Illusion perceptuelle de non-médiation
Dépendance de la présence vis-à-vis d'un dispositif technologique	Favorisée par une technologie immersive	Indépendante d'une technologie	Requiert un médium
Définition de l'immersion	Description objective des capacités d'affichage d'une technologie de synthèse d'environnement virtuel	Perception de soi-même en tant qu'enveloppé·e, inclu·e et en interaction avec un environnement produisant un flux continu de stimuli et d'expériences	Une des facettes de la présence. Distinction entre l'immersion perceptuelle, associée à une submersion et l'immersion psychologique, à rapprocher de l'engagement ou de l'absorption
Mots-clés associés à l'immersion	Propriété du dispositif Inclusivité Extensivité Enveloppement Vivacité Transparence	État psychologique Enveloppement Identification Interaction Continuité	Submersion sensorielle Engagement Implication
Définition de l'engagement	Pas de définition. Concept en partie absent du modèle	Conséquence de la concentration de l'énergie et de l'attention d'un sujet sur un ensemble cohérent de stimuli ou d'activités et d'événements signifiants	Est rattaché à l'immersion sans être défini.
Mots-clés associés à l'engagement	Intérêt Contenu[427]	Concentration Focalisation	Absorption Implication

Tableau 2: Tableau de synthèse des approches de l'immersion, de l'engagement et de la présence.

427 Dans son article « A note on presence terminology, » Mel Slater affirme que la présence a trait à la forme du dispositif tandis que de son contenu n'émerge qu'une forme d'intérêt ou de fascination. Sur ce point, le modèle de Slater me semble au mieux paradoxal, au pire caduque : si la sensation de présence émerge uniquement grâce aux propriétés formelles du dispositif, autrement dit, dans ce contexte, du fait de ses propriétés immersives, alors la notion d'intrigue, que le modèle de Slater envisage comme une composante immersive d'un dispositif, est finalement complètement inutile puisque n'ayant aucun effet sur la sensation de présence. Slater va même jusqu'à affirmer que la présence est orthogonale au contenu émotionnel d'un dispositif, comme s'il n'y avait aucune influence du second sur la première. Dans ce texte, j'en viens à me demander si Slater ne confond pas, plus ou moins sciemment, pour servir son argumentation, sensation de présence et présence physique. Cette confusion est d'autant plus forte qu'elle repose sur une dichotomie fond/forme ou (forme/contenu) dont la pertinence peut ici être questionnée.

II.1.B) Art et stratégies immersives : vers des figures de l'immersion

Au travers de l'étude des concepts de présence et d'immersion dans le champ de l'art, je vais maintenant montrer que de nombreuses démarches et questionnements artistiques liés à ces deux concepts précèdent la création de systèmes informatiques de synthèse. Ceci me permettra de présenter des arguments supplémentaires en faveur du détachement des concepts d'immersion et de présence d'une technologie en particulier ou de la nécessité d'un support médiatique. De même, cela me permettra de continuer de progresser dans la direction des travaux de Gordon Calleja, tout en abordant, peu à peu, le concept de réflexivité.

II.1.B.a) L'immersion comme illusion : des villas romaines à la CAVE

En 1992, tandis que les recherches sur la présence se structurent et que la plupart des dispositifs de réalité virtuelle, dont le système VIEW, reposent sur l'utilisation d'un HMD, une équipe de l'université de l'Illinois à Chicago présente un nouveau type d'interface : la CAVE (acronyme récursif de *CAVE Audio-Visual Experience Automatic Virtual Environment*). Dans la publication de présentation de leur système,[428] les chercheur·se·s décrivent la CAVE comme « une interface de réalité virtuelle non-intrusive, à haute résolution et facile à apprendre.[429] » Si des systèmes de détection des mouvements de tête et de la position de l'utilisateur·rice au sein du dispositif garantissent une interactivité en temps réel similaire à celle que les autres types de dispositifs de réalité virtuelle proposent, la non-intrusivité de la CAVE est ce qui la rend particulière. En effet, là où les autres dispositifs isolent complètement le·la spectateur·rice de leur environnement premier, la CAVE situe ses utilisateur·rice·s au centre de l'environnement virtuel grâce à des projections sur les parois de la pièce dans laquelle elle est déployée.

Ce paradigme différent est remarquable à plusieurs égards.

428 Cruz-Neira, Carolina, Daniel J. Sandin, Thomas A. DeFanti, Robert V. Kenyon, et John C. Hart. 1992. « The CAVE : audio visual experience automatic virtual environment ». *Communications of the ACM* 35(6): 64-72.

429 *Ibidem,* p. 71. [« *The CAVE is a nonintrusive easy-to-learn virtual reality interface.* »]

D'abord, la CAVE permet, dans une certaine mesure, des formes d'expériences collectives, ou du moins de « visualisation collaborative,[430] » sans besoin d'interface supplémentaire ni de mise en réseau des utilisateur·rice·s. Sa non-intrusivité en fait un environnement physique, dans lequel il est possible d'aller et de venir aisément, ce qui la rend plus propice à un déploiement dans un espace d'exposition.

Par ailleurs, pour caractériser leur dispositifs, les chercheur·se·s identifient deux séries de variables. La première, associée à la visualisation, regroupe principalement des caractéristiques techniques de l'interface visuelle du dispositif et permet d'en évaluer la performance. La seconde n'est autre que l'immersion et est définie comme « le niveau de simulation visuelle qu'une interface de réalité virtuelle fournit au·à la spectateur·rice – le niveau de suspension d'incrédulité.[431] » Le recours à ce concept pour définir l'immersion est inédit par rapport aux autres définitions. La suspension d'incrédulité, issue des études littéraires et discutée en narratologie, caractérise la capacité et la volonté d'un·e spectateur·rice d'une œuvre de fiction à accepter les principes de sa diégèse et le déroulement des actions en son sein. Dans le contexte de la CAVE, la suspension de l'incrédulité est définie comme « la capacité à s'abandonner à une simulation – à ignorer son médium.[432] » Les chercheur·se·s ajoutent: « la suspension de l'incrédulité est essentielle à l'utilisation efficace d'une interface de réalité virtuelle. Sans possibilité d'ignorer son interface pour se concentrer sur son application, la réalité virtuelle restera une expérience singulière plutôt qu'un véritable outil de visualisation.[433]»

Je remarque ici qu'en érigeant le concept de suspension de l'incrédulité en condition nécessaire à l'immersion, celle-ci est, une nouvelle fois, envisagée comme transparence. Cependant, par rapport aux dispositifs de présence virtuelle articulés autour d'un HMD, les principes de fonctionnement de la CAVE impliquent des stratégies fondamentalement différentes quant à la prise en compte du corps de

430 *Ibidem*, p. 71. [*« Collaborative visualization. »]*
431 *Ibidem*, p. 65. [*« Suspension of disbelief. »]*
432 *Ibidem*, p. 65. *[« The ability to give in to a simulation - to ignore its medium. »]*
433 *Ibidem*, p. 65. *[« Suspension of disbelief is a fundamental part of the effective use of a virtual reality interface. Until we can ignore the interface and concentrate on the application, virtual reality will remain a novel experience instead of a serious visualization tool. »]*

l'utilisateur·rice. L'équipe de conception de la CAVE écrit à ce sujet :

> *« Avec des interfaces de type HMD ou BOOM, les stimuli sensoriels sont complètement restreints à la simulation informatique. Dans ce cas, la représentation du corps est explicite – le corps doit être simulé et rendu comme n'importe quelle autre forme de géométrie au sein de l'environnement. […] Au sein d'environnements générés par moniteur à tube cathodique ou une CAVE, la représentation du corps est implicite – le corps apparaît physiquement et ne nécessite aucun calcul. Cela signifie également que l'interface visuelle ne peut en aucun cas altérer la présence du corps du·de la spectateur·rice.*[434] »

Si, dans cette citation, la question de la sensation de présence du·de la spectateur·rice au sein de l'environnement virtuel n'est pas directement abordée, elle n'en est pas moins centrale. Il apparaît ici clairement que, là où les HMD visent à substituer les stimuli réels par des stimuli issus de l'environnement virtuel, la CAVE opère une fusion de l'environnement virtuel avec l'environnement réel pour que les stimuli issus du premier semblent émerger du second. Dans ce cas, le spectateur est physiquement présent dans un environnement hybride qui s'adapte à sa position et à ses actions en son sein grâce à un système de « perspective centrée sur le·la spectateur·rice.[435] » Cette utilisation de la perspective permet de situer la CAVE dans la continuité d'un ensemble de dispositifs artistiques ayant recours à cette même technique.

Les auteur·rice·s de la publication font d'ailleurs référence à deux installations vidéo interactives pour illustrer leurs explications sur la gestion par la CAVE du corps du·de la spectateur·rice et de sa représentation : *TheVideoplace* (depuis 1974) de Myron Krueger et *Recollections* (depuis 1981) d'Ed Tannenbaum. Dans ces deux œuvres, la captation, le traitement et la reproduction de l'image des spectateur·rice·s

434 *Ibidem*, p. 68. [*« In the BOOM and HMD interfaces, the senses are completely restricted to the computer simulation. Here, body representation is explicit – the body must be simulated and rendered like any kother kind of geometry in the environment. This requires detailed body-part position measurement and the allocation of extra rendering time. In the CRT and CAVE environment, body representation is implicit – the body appears physically and does not require rendering. This also means the visual interface cannot alter the presence of the viewer's body. »]*

435 *Ibidem. « Viewer-centered Perspective. »*

dans une temporalité proche du temps réel intègrent directement les corps des personnes dans le processus de fusion des environnements réel et virtuel évoqué précédemment.

La CAVE : un renouveau de stratégies artistiques immersives ?

Dans son ouvrage *Virtual Art, From Illusion to Immersion*,[436] Oliver Grau s'appuie sur les deux points que je viens d'identifier – la situation de la CAVE au sein de l'histoire de l'art et la place prépondérante des spectateur·rice·s en son sein – pour détacher les stratégies immersives déployées par les systèmes de réalité virtuelle contemporains et ainsi les resituer dans des contextes de création artistique plus anciens. Dans l'introduction de l'ouvrage, cette démarche est explicitée à partir du concept de réalité virtuelle. Pour l'auteur, malgré la sophistication technologique des outils sur lesquelles elles s'appuient, les logiques de fonctionnement des HMD ou de la CAVE ne sont pas novatrices au regard de pratiques artistiques bien plus anciennes, comme par exemple la réalisation de fresques murales dans de luxueuses villas romaines antiques. Grau écrit :

> *« [...] un argument central du présent ouvrage est que l'idée d'introduire un·e spectateur·rice dans un espace d'illusion hermétiquement clos n'a pas fait sa première apparition avec l'invention technique de réalités virtuelles générées par des ordinateurs. Au contraire, la réalité virtuelle constitue une partie du cœur de la relation entre les humains et les images. Elle est ancrée dans des traditions artistiques, qui ont reçu bien peu d'attention jusqu'à maintenant et qui, au cours de l'histoire, ont subi des ruptures et des discontinuités, ont été assujetties aux médias spécifiques à leur période et utilisées pour véhiculer des contenus de nature hautement disparate.*[437] »

436 Grau, Oliver. 2002. *Virtual Art : From Illusion to Immersion*. MIT Press. Leonardo, Cambridge, Massachusetts.

437 *Ibidem*, pp. 4-5. [*« Virtual reality was discovered early on by artists, who appropriated it with their own methods and strategies. [...] In many quarters, virtual reality is viewed as a totally new phenomenon. However, a central argument of this book is that the idea of installing an observer in a hermetically closed-off image space of illusion did not make its first appearance with the technical invention of computer-aided virtual realities. On the contrary, virtual reality forms part of the core of the relationshup of humans to images. It is grounded in art traditions, which have received scant attention up to now, that, in the course of history, suffered ruptures and discontinuities, were subject to the specific media of their epoch, and used to transport content of a highly disparate nature. »]*

Ce paragraphe précise les intentions de l'auteur et délimite plus clairement les types d'œuvres sur lesquelles son étude va porter. En effet, toutes les œuvres d'art visuel ne correspondent pas à la description que Grau fournit : « un espace visuel d'illusion hermétiquement clos.[438] » Je pourrais donc considérer que les tableaux n'ayant pas pour vocation d'entourer complètement les personnes qui l'observent n'obéissent pas aux même logiques que les œuvres sur lesquelles Grau se concentre. Ceci est confirmé par l'auteur qui indique, plus tard :

> *« [...] D'un côté, [les espaces virtuels immersifs] donnent forme aux ambitions d'enveloppement total des artistes, et de l'autre ils offrent aux spectateur·rice·s , par leur totalité, la possibilité de fusionner avec le média visuel, qui dans ce cas affecte aussi bien la conscience que les impressions sensorielles. Ceci constitue une différence majeure vis-à-vis des effets non-hermétiques de la peinture illusionniste, comme par exemple le trompe-l'œil, au sein de laquelle le médium est aisément reconnaissable, ou d'images et espaces visuels délimités par un cadre apparent, comme c'est le cas au théâtre ou, dans une certaine mesure, avec le diorama ou la télévision. Dans leur forme clairement délimitée, ces médias visuels donnent à voir la différence. Ils laissent le·la spectateur·rice à l'extérieur et sont donc impropres à communiquer des réalités virtuelles en sollicitant et en saturant les sens.[439] »*

Dans cette citation ainsi que dans la précédente, je retrouve plusieurs facettes de l'immersion que j'ai identifiées précédemment et que je vais désormais qualifier de figures immersives de la même manière que j'ai identifié des figures vocales dans le

438 *Ibidem*, p. 4. [*« Hermetically closed-off image space of illusion »]*

439 *Ibidem*, pp. 13-14. [*« As image media can be described in terms of their intervention in perception, in terms of how they organize and structure perception and cognition, virtual immersive spaces must be classed as extreme variants of image media that, on account of their totality, offer a completely alternative reality. On the one hand, they give form to the « all-embracing » ambitions of the media-makers, and on the other, they offer the observers, particularly through their totality, the option of fusing with the image medium, which affects sensory impressions and awareness. This is a great difference from the nonhermetic effects of illusionistic painting, such as trompe-l'œil, where the medium is readily recognizable, and from images or image spaces that are delimited by a frame that is apparent to the observer, such as the theater or, to a certain extent, the diorama, and particularly television. In their delineated form these image media stage symbolically the aspect of difference. They leave the observer outside and are thus unsuitable for communicating virtual realities in a way that overwhelms the senses. »]*

premier chapitre. Ces figures vont me permettre, à l'échelle de ce chapitre, d'identifier des concepts fréquemment associés à celui de l'immersion et qui gravitent autour de celui-ci.

L'immersion comme illusion et comme submersion sensorielle

L'immersion comme illusion est la figure centrale de l'ouvrage de Grau. Elle correspond à une démarche artistique de création d'une réalité alternative à laquelle les spectateur·rice·s accèdent par l'intermédiaire de l'œuvre. Dans la mesure où le chercheur ne se concentre que sur les arts visuels, la figure de l'immersion comme illusion peut être comprise comme le fait de donner à voir un univers sensible et crédible. Si Grau n'explicite pas les conditions nécessaires pour que l'illusion ne puisse être distinguée de la réalité, il spécifie ce qui peut faciliter la perception d'une illusion en tant que telle : la possibilité de séparer le médium de l'œuvre, ainsi que la possibilité de délimiter l'œuvre dans l'espace et ainsi de tracer une frontière entre la réalité première du·de la spectateur·rice et la réalité seconde de l'œuvre.

L'immersion comme submersion sensorielle est une seconde figure qui caractérise les systèmes informatiques de synthèse de réalité virtuelle, que leur support soit un HMD ou une CAVE, de par leur capacité à couper les spectateur·rice·s de leur réalité première. Pour Grau, ces outils constituent l'aboutissement logique de stratégies immersives « d'enveloppement total[440] » dont la forme monumentale du panorama est une des manifestations les plus spectaculaires.[441] L'immersion comme submersion sensorielle est par ailleurs la figure qui permet à Grau de circonscrire son objet d'étude. Les œuvres qui ne reposent que sur la figure immersive de l'illusion ne peuvent pas substituer totalement la réalité seconde de l'œuvre à la réalité première du·de la spectateur·rice du fait des frontières visibles qu'elles érigent inéluctablement entre ces deux espaces.

440 *Ibidem*, p. 13, [*« All-embracing. »]*

441 *Virtual Art : From Illusion to Immersion* comporte d'ailleurs une passionnante étude du panorama *La bataille de Sedan* réalisé en 1883 par Anton von Werner. L'étude du contexte de réalisation de ce panorama par Grau est tout à fait remarquable et montre avec finesse l'articulation des stratégies immersives déployées avec des enjeux économiques et politiques associés entre autres à des volontés du pouvoir d'exalter l'unité allemande et d'éduquer le peuple.

Ainsi, dans la logique de Grau, pour réussir à immerger, une œuvre doit invisibiliser ce qui la sépare de la réalité dans laquelle elle est exposée, éliminer les traces de son caractère second, c'est-à-dire mettre en œuvre l'illusion perceptuelle de non-médiation théorisée par Lombard et Ditton.[442] Selon Grau, cet objectif est atteint, dans les œuvres d'art donnant forme à une réalité virtuelle enveloppante, par la fusion du·de la spectateur·rice avec le médium.

Au sein de mon étude des formes de la métaphore immersive, cette figure de l'immersion comme fusion, qui correspond ici à la combinaison de l'immersion comme illusion et de l'immersion comme submersion sensorielle, est nouvelle. La fusion se distingue cependant de l'absorption, qui d'une part est un mot-clé que j'ai jusqu'alors associé au concept d'engagement et qui d'autre part correspond plutôt à un processus mental de concentration qu'à un processus spatial. L'association de la figure immersive de la fusion avec la CAVE devient ici plus évidente : c'est un espace devenant œuvre dès lors qu'une personne entre dans le système, l'active et fusionne avec lui.

L'ouvrage d'Oliver Grau présente ainsi deux démarches fondamentales : contextualiser par rapport à l'histoire de l'art les stratégies immersives déployées par les systèmes informatiques de synthèse d'environnements virtuels ; mettre en évidence la pré-existence de formes artistiques de réalité virtuelle bien avant la création des premiers HMD et de la CAVE. Bien que ces deux axes argumentatifs soient bienvenus pour détacher l'immersion des dispositifs informatiques, l'approche de l'immersion dans le champ de l'art développée par le chercheur me semble contestable sur plusieurs points.

Les stratégies illusionnistes rendent-elles un dispositif immersif par défaut ?

Tout d'abord, en mettant en parallèle les stratégies immersives déployées par les peintres illusionnistes et celles des concepteur·rice·s de systèmes de synthèse d'environnements virtuels, le chercheur entretient partiellement le déterminisme que

442 Ceci est d'autant plus cohérent que Lombard et Ditton considèrent la submersion sensorielle comme l'une des deux formes d'immersion.

j'ai déjà critiqué dans la théorie de l'immersion de Slater. Lorsque Grau affirme que « les réalités virtuelles – passées comme présentes – sont par essence immersives,[443] » il éclipse totalement le rôle du·de la spectateur·rice dans le développement de l'immersion, que l'auteur qualifie pourtant par ailleurs de « processus, de changement, de passage d'un état mental à un autre.[444] » C'est là tout le paradoxe de l'approche de Grau : l'immersion, caractérisée, selon lui « par la conjonction d'une diminution de la distance critique vis-à-vis de ce qui est montré et d'une implication émotionnelle croissante dans ce qui se passe,[445] » résulte exclusivement de l'action de l'œuvre sur la personne qui l'observe plutôt que de l'activité mentale de celle-ci. Cette conception de l'immersion me semble simpliste, car elle fait peu de cas de ce qui peut résulter de l'interaction entre une personne et un dispositif et accorde trop de pouvoir et d'importance à ce dernier, au détriment de l'individu qui l'active, le manipule, le pratique.

Qui plus est, elle oppose de façon frontale immersion et distance critique, c'est-à-dire immersion et réflexivité. Dans ce contexte, ce second concept, la réflexivité, est à envisager comme un autre rapport entretenu par la personne face à la situation dans laquelle elle se trouve. Plutôt que de concentrer son attention sur la situation en question, la personne développant une posture réflexive se prend, elle-même, ainsi que son propre rapport à la situation dans laquelle elle se trouve, comme objets de son attention.

Cette opposition est récurrente et réductrice, comme tendent à l'expliquer les travaux d'Amato, Schaeffer et Caïra sur les frottements et la contre-poussée immersive. Je critiquerai plus longuement cette dichotomie immersion/réflexivité à la fin de ce chapitre puis j'expliciterai de façon plus détaillée dans le troisième et dernier chapitre de cette thèse en quoi immersion et réflexivité sont réunies dans un même cycle expérientiel plutôt que frontalement confrontées.

443 *Ibidem*, p. 15. *«[Virtual realities – both past an present – are in essence immersive. »]*

444 *Ibidem*, p. 13. [*« Immersion is mentally absorbing and a process, a change, a passage from a mental state to antother. »]*

445 *Ibidem*, p. 13. [*« It is characterized by a diminishing critical distance to what is shown and increasing emotional involvement in what is happening. »]* Je remarque ici que l'immersion est ici profondément liée à une implication émotionnelle intense, ce qui me permet de rapprocher le travail de Grau du modèle de Witmer et Singer plutôt que de celui de Slater.

L'interactivité comme bouleversement de l'art ?

Ensuite, dans l'introduction de *Virtual Art*, Oliver Grau affirme, au sujet des formes les plus récentes de réalités virtuelle, que « l'interactivité et la virtualité invitent à reconsidérer la distinction entre auteur·rice et observateur·rice ainsi que le statut de l'œuvre d'art et la fonction de l'exposition.[446] » Cette affirmation relève d'une part du paradoxe que je viens de décrire en attribuant aux systèmes de synthèse d'environnements virtuels, du fait de leurs propriétés, la capacité de potentiellement transformer l'observateur·rice d'une œuvre d'art en créateur·rice ou co-créateur·rice de celle-ci, tout en accordant bien peu d'importance aux rapports de cette personne avec l'œuvre. D'autre part, ce postulat me semble d'autant plus réducteur qu'il associe la capacité de transformer le spectateur·rice en auteur·rice exclusivement aux systèmes interactifs et virtuels, alors même que la perméabilité occasionnelle entre ces rôles est abondamment documentée et étudiée par ailleurs. Il suffit de penser à la figure du lecteur braconnier de De Certeau ou à la question de la mort de l'auteur posée par Barthes pour mesurer à quel point le fait d'accorder le monopole de l'effacement des frontières entre auteur·rice et spectateur·rice aux systèmes de dispositifs de synthèse d'environnements virtuels relève de l'enthousiasme excessif. Les conclusions très intéressantes que Grau tire de sa recontextualisation des pratiques artistiques illusionnistes au sein de l'histoire de l'art semblent en partie contredites par cette affirmation zélée de la capacité des nouvelles œuvres interactives à bouleverser notre compréhension du « statut de l'œuvre d'art ou de la fonction de l'exposition. »

Il me semble que cette position du chercheur résulte en partie de la circonscription de son sujet de recherche. En se limitant aux œuvres d'art illusionnistes et visant à la submersion sensorielle du·de la spectateur·rice, principalement visuelles par ailleurs, Grau n'envisage pas les potentiels immersifs d'autres formes artistiques. À ce titre, l'étude d'œuvres dont le médium est clairement apparent, et qui laissent, selon Grau, les spectateur·rice·s « à l'extérieur » ainsi que

446 *Ibidem*, p. 8-9. [*« Interaction and virtuality call into question the distinction between author and observer as welll as the statues of a work of art and the function of exhibition. »]*

l'étude d'autres types d'œuvres et notamment de ce que Samuel Bianchini nomme des œuvres praticables,[447] vont, plus tard, me permettre de montrer que la complexité des processus d'immersion et d'incorporation, dans un contexte artistique, limite la pertinence d'un rapprochement exclusif de ces concepts avec celui d'illusion.

II.1.B.b) Autour des conceptions dramatique et pastorale de Michael Fried : des stratégies illusionnistes dans des espaces visuels non-hermétiques

Dans le livre *La place du spectateur : Esthétique et origines de la peinture moderne,* l'historien et critique d'art Michael Fried formule, à partir d'analyses d'œuvres picturales du XVIII[e] siècle et de textes critiques rédigés par Diderot, l'hypothèse selon laquelle la question de la place du·de la spectateur·rice est au cœur du développement de la peinture moderne, en particulier en France. En se concentrant d'abord sur des tableaux centrés sur la représentation de personnages, puis sur des peintures de paysages, Fried discerne, en s'appuyant sur la production écrite de Diderot, deux conceptions différentes, mais coexistantes, du rapport qu'un tableau doit entretenir avec son·sa spectateur·rice.

La première, la conception dramatique, « demande qu'on établisse la fiction de l'inexistence du spectateur dans et par la représentation convaincante de personnages totalement absorbés dans leurs actions, passions, activités, sentiments et états d'esprit.[448] » Autour de cette fiction qui tend à donner « à l 'ensemble du tableau les caractéristiques d'un système clos et autonome, » les théories de Fried et de Grau semblent pouvoir se rejoindre : les peintures, potentiellement illusionnistes, mais ne visant pas à submerger les sens du·de la spectateur·rice, reposent sur une exclusion totale de celui·celle-ci.

Cependant, là où Grau associe à cette constitution du tableau comme hermétique vis-à-vis du·de la spectateur·rice un faible potentiel immersif, Fried

447 Bianchini, Samuel, et Verhagen, Erik, (dir.) 2016, *Practicable : From Participation to Interaction in Contemporary* Art, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, Collection Leonardo.

448 Fried, Michael. 1990 [1980]. *La place du spectateur : Esthétique et origines de la peinture moderne*. Paris, Gallimard, Collection Folio Essais n°627, p. 175.

affirme au contraire que l'absorbement[449] des personnages représentés a pour unique but de susciter celui du·de la spectateur·rice. L'auteur précise en effet :

> *« [...] À lire les écrits de Diderot comme la formulation décisive d'une conception de la peinture généralement partagée, on postulait que seule la négation de la présence du spectateur pourrait conduire celui-ci à tomber en arrêt devant le tableau, comme frappé par la fiction de son inexistence.[450] »*

À partir de cette citation, je peux affirmer que la conception dramatique décrite par Fried correspond bien à une stratégie immersive qui vise à favoriser, par l'exclusion du·de la spectateur·rice, le développement chez elle·lui d'un état mental particulier. Les postulats de départ de Grau, ainsi que les choix de circonscription de son étude qui en résultent, l'amènent, semble-t-il, à envisager l'immersion comme résultant de stratégies exclusivement spatiales, si bien qu'il ne peut prendre en compte, au sein de son étude, les processus décrits par Fried et centrés sur le développement de la concentration de l'attention du·de la spectateur·rice par la représentation de l'absorbement de personnages.

Par ailleurs, les limites que Grau formule quant à la visibilité du médium comme obstacle à l'immersion peuvent également être nuancées grâce à l'étude de la conception dramatique. En effet, celle-ci est pensée par Fried, qui la qualifie d'anti-théâtrale, comme une réaction des peintres néoclassiques aux mouvements picturaux précédents dans lesquels la présence du·de la spectateur·rice était souvent signifiée par des gestes et des regards des personnages représentés. En s'appuyant sur des ressorts différents, la conception dramatique vise en réalité tout autant à établir une illusion de non-médiation que les stratégies immersives étudiées par Grau : si ces dernières reposent sur un effacement des frontières matérielles entre le tableau et le monde du·de la spectateur·rice et dont le but est de faire oublier que celui·celle-ci est en train d'observer une œuvre, la conception dramatique est basée sur la suppression

449 Dans la version française du texte étudiée ici, la traductrice, Claire Brunet, justifie son choix de traduire *absorption* par *absorbement*, et non plus directement par *absorption* pour renvoyer à « l'état d'une âme entièrement absorbée dans la contemplation. » (*Ibidem*, p. 30.)

450 *Ibidem*, p. 148.

de tout point de contact entre le réel et la fiction du tableau, et donc de toute friction entre ces deux mondes. L'accentuation de la démarcation entre réel et fiction, affirmation formelle d'un ailleurs, aboutit donc à une autre forme de non-médiation que celle qui est théorisée par Lombard et Ditton. Dans la conception dramatique, l'illusion de non-médiation consiste en la suppression des éléments qui pourraient favoriser la réflexivité du·de la spectateur·rice : pour que le tableau favorise sa contemplation, et non la contemplation par le·la spectateur·rice de sa propre contemplation, toute signification de sa présence par les personnages représentés doit être effacée. Ainsi, bien qu'à l'instar des stratégies immersives étudiées par Oliver Grau, la conception dramatique relève d'une forme d'illusion, cette dernière repose sur des dynamiques formelles et fictionnelles plutôt que spatiales ou submersives. Les analyses de Fried tendent ainsi à montrer que les stratégies déployées par les peintres de la seconde moitié du XVIII^{e} siècle, qu'il qualifie d'anti-théâtrales, ont pour but de limiter la réflexivité du·de la spectateur·rice pour favoriser son immersion par la contemplation. Je retrouve encore une fois une opposition entre immersion et réflexivité, avec cette idée qu'une adresse directe au·à la spectateur·rice risquerait de le·la faire sortir de l'œuvre à laquelle il·elle est confronté·e.

Un bref détour : la réflexivité comme sortie de l'œuvre

De la même manière, cette dichotomie immersion/réflexivité permet en partie d'appréhender le statut du regard caméra et son évolution au cours de l'histoire du cinéma. Il est également possible d'envisager ce qu'André Bazin appelle le mythe du cinéma total,[451] comme un nouvel aboutissement de la conception dramatique qui, non content de faire disparaître le spectateur·rice de l'œuvre, viserait à supprimer toute trace de l'artiste au sein de celle-ci. Avec ce dernier exemple issu des études cinématographiques, je veux signifier que cette opposition entre immersion et réflexivité n'est pas propre au médium pictural mais qu'elle est attachée à la métaphore immersive indépendamment du média étudié. Dans l'acception la plus

451 C'est-à-dire le mythe « du réalisme intégral, d'une recréation du monde à son image, une image sur laquelle ne pèserait pas l'hypothèque de la liberté d'interprétation de l'artiste ni l'irréversibilité du temps. » in Bazin, André. 2010. *Qu'est-ce que le cinéma ? - Dix-neuvième édition*. Édition du Cerf. Septième Art 60. France, p. 23.

courante de la métaphore immersive et de la figure de l'illusion, la réflexivité est ce qui menace l'illusion, ce qui risque de provoquer son effondrement.

Un autre exemple de la mise en jeu de l'immersion et de la réflexivité réside dans la distanciation brechtienne, qui repose précisément sur une dynamique opposée à celle de la conception dramatique. Un des traits de la démarche de Brecht étant en effet de susciter la réflexivité pour provoquer une implication intellectuelle et émotionnelle accrue du·de la spectateur·rice, et si possible faire émerger des discours critiques par la performance et la révélation du dispositif dramaturgique, cet exemple me laisse une nouvelle fois penser que la dichotomie entre immersion et réflexivité peut s'avérer réductrice.

La conception pastorale : montrer un monde habitable

La conception pastorale, seconde conception identifiée par Fried principalement à partir des écrits de Diderot, est également très riche. Celle-ci repose sur la création d'une fiction, que l'historien et critique d'art juge « opposée mais à bien des égards équivalente » à celle que développe la conception dramatique, et qui consiste en la suggestion d'une « présence physique du spectateur dans le tableau.[452] » Si j'ai associé la conception dramatique à l'immersion comme transparence, la conception pastorale relève davantage de l'immersion comme présence au sein d'un espace fictionnel. Cette nouvelle figure immersive, que l'on retrouve chez Calleja sous le nom d'immersion comme transport est très proche de l'état mental de présence étudié plus tôt.

Au départ, Fried identifie des prémisses de la conception pastorale dans les critiques rédigées par Diderot ainsi que dans ses correspondances, sous la forme de variantes stylistiques lui permettant de décrire un tableau en passant de registres purement descriptifs à des formes plus narratives. Diderot y présente les tableaux à ses lecteur·rice·s comme s'il s'y trouvait et décrit non seulement ce qu'il voit mais imagine également des sons, des odeurs, des discussions avec les personnages représentés. À partir du croisement d'écrits ultérieurs de Diderot dans lesquels ces

452 Fried, Michael. 1990 [1980]. *La place du spectateur : Esthétique et origines de la peinture moderne*. Gallimard. Folio Essais 627. France. p. 176.

passages sont plus fréquents et plus détaillés, Fried conclut qu'à travers ces choix formels, Diderot ne cherche pas à construire « un simple dispositif stylistique ou rhétorique dépourvu de toute portée intellectuelle,[453] » afin de rendre la lecture plus agréable et variée, mais de décrire son expérience physique et psychique de la contemplation des œuvres.

Dans des critiques principalement consacrées à des peintures de paysage ainsi que de scènes pastorales, qualifiés par Fried de genres mineurs, Diderot défend « une fiction de pénétration physique du tableau[454] » en tant que gage de la qualité de l'œuvre contemplée. Initialement envisagée comme un outil de rédaction, la conception pastorale devient un cadre esthétique prescriptif. Fried précise en effet qu'aux yeux de Diderot, « ces genres ne relevaient de l'art que lorsqu'ils incitaient le spectateur à s'imaginer transporté dans le tableau.[455] »

La conception pastorale, que j'associe ici à l'immersion, consiste en un changement d'état mental provoqué par la contemplation. D'une part, ce changement résulte, comme je l'ai indiqué, en une sensation de présence au sein de l'œuvre contemplée. D'autre part, ce changement d'état est un gage de l'accomplissement esthétique de celle-ci. L'immersion au contact d'une œuvre est ici envisagée comme souhaitable voire essentielle, en vue de la reconnaissance du caractère artistique de cette œuvre.

Si j'ai déjà mis en évidence cet enthousiasme vis-à-vis de l'immersion dans les travaux sur le concept de présence, l'exemple de Diderot montre que le paradigme, dans lequel la capacité d'un objet et en particulier d'une œuvre d'art à susciter l'immersion est considérée comme une qualité de cet objet, ne relève pas seulement de stratégies mises en pratique par les artistes, comme celles qu'Oliver Grau étudie dans *Virtual Art*. Cet engouement est également associé à un ensemble de discours prescriptifs, entretenus entre autres par la critique. Ainsi, l'association très fréquente, pour ne pas dire systématique, de la métaphore immersive au jeu vidéo, que ce soit

453 *Ibidem*, p. 161.
454 *Ibidem*, p. 172.
455 *Ibidem*, p. 173.

dans le cadre de paniques morales, au sein de stratégies promotionnelles et commerciales ou dans les discours et pratiques des joueurs et des joueuses, s'explique en partie par l'ancrage de longue date de ce paradigme dans une partie de nos pratiques culturelles.

Vers des combinaisons de stratégies immersives

Enfin, Fried insiste sur le fait que les conceptions dramatique et pastorale ne sont ni opposées, ni incompatibles, bien au contraire. Dans la dernière partie de son ouvrage, il étudie plusieurs représentations d'un même épisode de la légende du général romain Bélisaire et identifie, dans le cas d'une gravure d'Anton Van Dyck et d'une peinture de Jacques-Louis David que le personnage du soldat, commun à ces deux œuvres, agit comme « un représentant du spectateur,[456] » ou encore comme « un médiateur entre le spectateur réel et le personnage de Bélisaire, et par synecdoque naturelle, entre le spectateur réel et l'ensemble du tableau.[457] » À partir d'une remarque de Diderot et de ses analyses, Fried affirme que l'absorbement du soldat permet de transformer ce personnage en réceptacle pour le·la spectateur·rice, afin que ce·tte dernier·ère puisse imaginer le monde au travers de ce personnage. En ce sens, le soldat fonctionne d'une façon similaire au corps vicariant décrit par Slater ou, plus généralement, aux avatars et personnages-joueurs vidéoludiques. Avec cette figure de soldat, peu définie dans ses traits, se résumant en quelque sorte à son genre et à son statut de guerrier, le tableau gagne un point d'ancrage propice au développement de l'immersion du·de la spectateur·rice.

Dès lors, à partir de l'exemple du soldat confronté à la déchéance de Bélisaire et à la suite de Carl Therrien et Rune Klevjer, j'affirme qu'il est hâtif de résumer la relation entre un·e joueur·se et son avatar à un processus d'identification : cette relation relève davantage d'un processus de projection, au cœur duquel le personnage représenté dans le cas de la toile de Jacques-Louis David ou l'avatar dans le cas d'un

456 *Ibidem*, p.209
457 *Ibidem*, p.205

jeu vidéo, fonctionne à la manière d'une prothèse[458] assurant un lien ombilical[459] avec le·la spectateur·rice ou le·la joueur·se.

Dans la conception pastorale ou dans mon étude de cette figure de soldat, il n'est plus question de rapprocher illusion et immersion, mais plutôt d'associer la métaphore immersive à des processus de projection voire d'incarnation. Ainsi, l'illusion ne doit pas être considéré comme consubstantielle à l'immersion, mais comme une de ces multiples facettes, au même titre que la transparence, la projection, l'absorption, la submersion sensorielle, la fusion ou la présence au sein d'un environnement fictionnel.

Pour poursuivre cette critique d'un rapprochement trop intime entre immersion et illusion, je vais peu à peu m'éloigner du champ de la peinture, pour interroger les figures de l'immersion qui peuvent traverser d'autres formes d'art, sur lesquelles l'étude d'Oliver Grau ne porte pas mais qui permettent, néanmoins d'en compléter et nuancer les observations.

II.1.B.c) L'immersion au-delà du cadre

Du 4 juin au 27 novembre 2011 avait lieu au Palazzo Fortuny de Venise l'exposition *Tra - Edge of Becoming*, en parallèle de la 54e Biennale d'art de Venise. Autour des thématiques du seuil et de son franchissement, envisagés comme des opportunités de métamorphose, les quatre commissaires d'exposition, Daniela Ferrettu, Rosa Martinez, Francesco Poli et Axel Vervoordt, avaient réuni dans le palais vénitien un ensemble éclectique d'œuvres et d'objets, constitué aussi bien de tablettes sumériennes du troisième millénaire avant Jésus Christ que d'œuvres d'art vidéo contemporaines. Je vais tenter de rendre compte succinctement de mon expérience d'une des œuvres exposées.

458 Klevjer, Rune, 2007, *What is the Avatar ? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et Études Médiatiques, Université de Bergen, p. 10.

459 Therrien, Carl. 2011. *« Illusion, idéalisation, gratification. L'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo. »* Thèse de doctorat en Sémiologie, Montréal: Université du Québec à Montréal, p. 120

Au premier étage, au détour d'un couloir, un monochrome rouge vif semblait rayonner au-delà de son cadre. Une autre personne s'avança, se pencha et approcha son visage de la surface iridescente,

jusqu'à la pénétrer.

Il m'apparut alors clairement que cette toile n'en était pas une, que le cadre délimitait en fait une fenêtre sur un espace infini de lumière. À mon tour, je vins plonger ma tête dans ce rouge profond, et perdis tout repère en quittant partiellement l'espace d'exposition pour un monde sans horizon, ni sol, ni plafond. Peu à peu, je commençai à distinguer des nuances dans le chatoiement des lumières, à contempler ici l'éclaircissement de la couleur, là un rouge dense et vibratoire.

D'un côté de l'œuvre, mes pieds ancrés dans le sol de l'espace d'exposition,

de l'autre, mon regard arpentant le vide lumineux,

je semblais pouvoir prolonger indéfiniment cette étape habituellement transitoire du passage d'un monde à un autre.

L'œuvre en question, *Red Shift*, installée au Palais Fortuny depuis l'exposition *Artempo – Where Times Become Art* (2007), appartient à la série des constructions de division spatiales (*Space Division Constructions*) de l'artiste James Turrell, pour qui la lumière est un médium de prédilection pour que les spectateur·rice·s de ses œuvres prennent conscience de leur propre perception visuelle et l'observent.

Red Shift trouve sa place au sein de l'exposition *Tra* précisément pour sa capacité à matérialiser la figure du franchissement et donner à voir son caractère transformatif. L'illusion qui tend à faire passer cet œuvre pour un plan, qu'il soit une peinture monochrome ou un écran lumineux, n'est qu'un point de départ au processus d'immersion que *Red Shift* est prompt à susciter. En effet, le moteur de ce processus n'est pas l'entretien de cette illusion aux yeux du·de la spectateur·rice mais sa révélation.

À la différence des œuvres étudiées par Oliver Grau l'illusion a ici davantage trait à la forme et à la matérialité de l'œuvre qu'à la visibilité ou à l'invisibilité de son médium, si bien que ce sur quoi Turrell se concentre n'est pas la possibilité de percevoir des frontières entre l'espace d'exposition et l'espace de l'œuvre mais bien ce qui résulte de la traversée de ses frontières. En invitant à plonger partiellement dans des œuvres abstraites et immatérielles, Turrell peut être situé dans le prolongement de certaines problématiques liées au *color field painting,* dont celle de la construction du regard par l'errance voire l'oubli de soi face aux tableaux. La lumière et ses couleurs sont les matières premières de Turrell en vue de la mise en acte du véritable sujet de l'œuvre : une forme de méta-perception[460], par la suspension des spectateur·rice·s entre deux mondes. Dans *Red Shift*, la réflexivité est catalysée par l'immersion, elle-même initiée par la révélation d'une illusion, si bien qu'immersion et réflexivité ne peuvent être ici opposées.

Au-delà du seuil du cadre

En parallèle de l'exposition *Tra*, une autre œuvre de James Turrell était exposée dans le cadre de la Biennale de Venise, au pavillon de l'Arsenal. Cette œuvre, *Apani*, appartenant cette fois à la série des espaces Ganzfeld développée par l'artiste, consiste également en un espace de lumière dans lequel il est possible de pénétrer. Cependant, à la différence de *Red Shift*, *Apani* invite ses spectateur·rice·s à entrer totalement, et non partiellement, dans l'environnement lumineux qui le constitue. Les figures du seuil et du franchissement ne sont plus ici dénotées et questionnées par l'œuvre. L'immersion ne se cristallise pas autour d'un moment de basculement, d'un passage, mais s'installe comme un état mental que la lumière, la perte de repères et l'implication du corps dans l'exploration de cet espace apparemment sans bornes suscitent et entretiennent.

Cependant, en entrant dans l'environnement chatoyant, vibrant du bleu au violet, les personnes n'oublient pas pour autant le contexte particulier, l'exposition d'art, dans lequel elles restent insérées, y compris une fois au cœur de l'œuvre. Comme le décrit l'artiste et chercheuse Sandrine Morsillo, c'est à ce contexte, et aux

460 La perception d'une perception.

modes d'interprétation qui peuvent y être associés, qu'il est possible de se rattacher pour appréhender la situation :

> *« Une fois dans le cube, largement ouvert, notre corps se retrouvait enveloppé d'une couleur irradiante et changeante et, face à nous, était suspendu dans l'espace un pan de couleur intense tel un immense tableau monochrome. Habitués à la vision frontale du tableau, nous sommes là confrontés à des perceptions contradictoires. […] Les ressentis nous perturbent : par habitude, on regarde le pan de couleur monochrome comme un tableau sur le mur du fond mais, le monochrome, par une profondeur qui semble sans fin, nous intrigue et nous attire. Classiquement, la perspective par des lignes imaginaires crée une illusion de profondeur. Ici, c'est la densité de la couleur qui creuse l'espace.*[461] »

Il est ici évident que les termes choisis par Sandrine Morsillo pour retranscrire son expérience d'*Apani* sont nourris par son propre parcours et ses préoccupations en tant qu'artiste et chercheuse. Il serait hâtif d'envisager que toute personne, au contact de l'œuvre de Turrell, l'envisagerait également par le prisme de l'histoire de l'art ou grâce à des outils d'analyses d'œuvres picturales qui présentent des similarités avec elle, comme les monochromes qu'évoque l'autrice. Néanmoins, la lecture de cette citation fournit un excellent exemple de participation active d'un sujet au processus d'immersion dans lequel il est impliqué : les difficultés rencontrées pour interpréter l'œuvre, malgré les connaissances et compétences de l'autrice, résonnent avec la perte de repères spatiaux pour renforcer son implication dans l'exploration et l'appréhension de l'espace de l'œuvre.

Lorsqu'elle est en immersion, une personne emmène avec elle une partie de la situation première, qui est dans le cas d'*Apani* une exposition d'art dans le monde réel, vers une situation seconde, ici la contemplation de l'œuvre en tant que telle. C'est ce que décrit par ailleurs Oliver Grau lorsqu'il apporte des nuances à l'opposition courante entre immersion et réflexivité en affirmant que la relation entre ces deux concepts « ont plusieurs facettes, sont entrelacées, dialectiques, en partie

461 Morsillo, Sandrine, 2014, « Dans le *white cube* : le spectateur exposé aux risques de l'immersion ». In *Les figures de l'immersion*, édité par Bernard Guelton, Presses Universitaires de Rennes. Arts Contemporains. Rennes, pp. 141-158, p. 153.

contradictoires et, très certainement, tout à fait dépendantes, des dispositions de l'observateur·rice,[462] » ce qui l'amène finalement à envisager l'immersion comme « un processus intellectuellement stimulant,[463] » au-delà de ses composantes sensorielles et émotionnelles.

La suite du texte de Sandrine Morsillo résonne justement avec cette remarque de Grau en décrivant finement l'enchevêtrement de multiples modes immersifs au cours de l'exploration de l'installation de James Turrell :

> *« Notre corps semble flotter de même que le monochrome qui continue de nous attirer, nous éprouvons même un léger vertige [...]. Et cet état physique nous pousse à nous imaginer tombant dans le tableau, explorant les profondeurs sans fin du monochrome. Le mode d'engagement dans l'imaginaire n'est pas de l'ordre de l'immersion mimétique, mais bien dû à une sensation pluriperceptive du corps en déplacement, dû également au caractère exploratoire. La perte de repères et le vertige auquel nous contraint le dispositif nous engagent dans une jubilation liée à la quête de profondeur du dispositif spatial et du ressenti avec tout le corps.[464] »*

Dans cette citation, j'identifie l'immersion comme un processus résultant de l'interaction de plusieurs modes d'engagement. D'une part, la submersion sensorielle évoquée par Grau, mais aussi un engagement physique du corps dans l'espace de l'installation qui permet de qualifier l'immersion de processus incarné. Enfin, l'environnement premier dans lequel l'installation se déploie, une exposition, et le rapport induit par l'œuvre à la forme classique du tableau ainsi qu'à des problématiques artistiques liées à la couleur, à la perspective et à la profondeur, éclairé par les connaissances de l'autrice, permettent également d'envisager l'immersion comme un processus situé, aussi bien spatialement que socialement.

La construction d'une association, pour ne pas dire d'une équivalence, entre immersion et illusion, me semble alors tout à fait réductrice et simpliste.

---

462 Grau, Oliver. 2002, *op. cit.*, p. 13 [*« [...] The relations [between critical distance and immersion] are multifaceted, closely intertwined, dialectical, in part contradictory, and certainly highly dependent on the disposition of the observer. »]*

463 *Ibidem*, p.13 [*« An intellectuallly stimulating process. »]*

464 Morsillo, Sandrine, 2014, *op. cit.*, p. 154.

L'illusion est certes une figure prégnante et récurrente de l'immersion, mais elle ne doit pas constituer un prisme unique par lequel scruter ce phénomène. Je rejoins sur ce point Carl Therrien qui, dans sa thèse de doctorat, s'appuie entre autres sur l'observation de l'immersion de joueurs et de joueuses dans le cadre de pratiques de *retrogaming* pour critiquer la superposition des concepts d'illusion et d'immersion. En effet, les dispositifs, plus ou moins anciens, grâce auxquels ces personnes jouent, présentent des performances techniques souvent moindres vis-à-vis de celles des machines de jeux contemporaines, et pourraient de fait être considérées comme moins immersifs[465] que ces dernières. Qu'est-ce qui amène alors des joueur·euse·s à plonger, de nouveau ou pour la première fois, dans les univers fictionnels de ces jeux ? Par nostalgie ? Du fait de la réputation ou de l'aura du jeu pratiqué ? Ces deux réponses, bien que hâtives, tendent à montrer que si la manière de ces jeux de donner à voir, à entendre et à parcourir leur univers fictionnels correspondait sans doute, à l'époque de leur sortie, à une forme d'illusion réaliste et propice à l'immersion, celle-ci ne peut pas être envisagée comme la raison unique de leur attrait durable. Cet attrait trouve sa source à l'extérieur du dispositif, du côté des joueurs et des joueuses, ainsi que dans d'autres propriétés du dispositif que l'aspect de son interface et de la résolution et de la fidélité de celle-ci.

Une nouvelle synthèse : comment l'équation immersion=illusion[466] ?

En étudiant ces deux installations de James Turrell, *Red Shift* et *Apani*, ainsi que l'analyse de cette dernière par Sandrine Morsillo, j'ai précisé ma critique de la figure de l'immersion comme illusion. Par ailleurs, j'ai mis en évidence le fait que le processus de l'immersion est susceptible de résulter de l'interaction de plusieurs modes immersifs fondés aussi bien sur le dispositif immersif lui-même que sur la personne en immersion, et peut donc être envisagé comme systématiquement incarné d'une part, et d'autre part potentiellement instrumenté et socialement situé. Dans le but d'approfondir ces observations et de développer une approche des modalités de participation d'une personne à sa propre immersion, je vais me

465 Au sens de Slater.
466 Therrien, Carl. 2011, *op. cit.*.

concentrer d'abord sur une approche de l'immersion sonore, au travers de l'étude de l'œuvre *Dream House* de La Monte Young et Marian Zazeela, puis sur deux figures particulières de l'immersion, la fusion et la tension.

II.1.B.d) Des rayonnements lumineux aux ondes sonores : vers des œuvres oscillatoires

Depuis ses premières apparitions dans l'appartement new-yorkais de Young et Zazeela en 1963, la *Dream House* consiste en une installation sonore et lumineuse se déployant dans une ou plusieurs pièces d'un bâtiment pour y accueillir des performances musicales, d'autres œuvres, souvent sculpturales, ainsi que des personnes, invitées à éprouver les matières en vibration et en ondulation qui habitent l'espace. Plus qu'une œuvre, la *Dream House* est, selon son créateur et sa créatrice, un environnement sonore et lumineux dont « la configuration ultime [...] est déterminée par l'architecture du lieu d'exposition,[467] » et dont une des ambitions originales est de prendre forme et de perdurer dans le temps « tel un organisme en évolution doté d'une vie et d'une histoire propres.[468] » À ce titre, le dispositif technique matérialisant l'installation ainsi que les nombreuses sculptures et pièces musicales qui y ont été présentées ont considérablement changé au fil des années.

Néanmoins, au cours de la vie de la *Dream House*, deux enjeux sont restés constants : l'adaptation du système de diffusion sonore et lumineuse au lieu d'exposition afin de faire de celui-ci une partie intégrante des performances sonores qui y sont données ; l'inscription du corps du·de la spectateur·rice dans le temps et dans l'espace de l'œuvre pour que sa perception façonne les matières sonores qui s'y trouvent, jusqu'à donner des dimensions physiques et intérieures à chaque composition musicale. Comment ces deux enjeux mobilisent-ils la problématique de l'immersion ? Comment poursuivre mon étude de la métaphore immersive à partir de l'étude de la *Dream House* ?

467 Young, La Monte, Zazeela, Marian, 2004, « La Monte Young & Marian Zazeela, » dans Duplaix, Sophie, et Lista Marcella, (dir.) 2004. *Sons & Lumières : Une histoire du son dans l'art du XXe siècle*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, Exposition à Paris, Centre Pompidou, du 22/09/2004 au 03/01/2005, p. 226.

468 *Ibidem*, P. 226.

Contextualisation théorique et artistique

Les travaux musicaux et plastiques de La Monte Young sont en partie contemporains de ceux de John Cage et peuvent être placés dans leur continuité sur au moins deux plans, d'une part l'extension de la définition de la musique au silence, au bruit et aux accidents sonores, et d'autre part la volonté de construire un écosystème sonore réunissant, grâce à l'écoute, le public, l'œuvre musicale et le lieu dans lequel elle est jouée. En effet, les compositions de Young explorent les interactions entre les différentes fréquences qui constituent les matières sonores qu'il manipule et cherchent notamment à faire entendre les fréquences harmoniques voire les sons résultants[469] qui peuvent émerger de ces interactions. Comme le synthétise élégamment Brandon LaBelle :

> *« Les sons résultants ou les harmoniques nous entraînent dans le royaume de la psychoacoustique, puisqu'elles intensifient les perceptions individuelles en activant l'oreille et ses fonctions neurophysiologiques intrinsèques. En jouant une note sur un instrument, nous entendons non seulement cette note mais aussi son octave supérieure, une quinte supérieure, puis une nouvelle note plus haute de deux octaves, et ainsi de suite. Au travers de ces phénomènes de résonance harmonique, les fréquences s'influencent et se* colorent *mutuellement – ce que nous entendons est une sorte de multiplication acoustique qui ne prend de sens qu'au sein de notre propre expérience de ces fréquences, de notre perception du spectre de ces harmoniques supérieures. La psychoacoustique rend l'individu écoutant complice de la musique, tel un conspirateur physiologique.[470] »*

469 Les sons résultants sont des sons qui, bien que perçus par la personne qui les entend, n'ont pas de source physique mais sont produits au sein du système auditif de la personne par les interactions entre plusieurs sons de fréquences proches.

470 LaBelle, Brandon. 2015. *op. cit.*, p. 72 [*« Overtones, or harmonics, lead us into the realm of psychoacoustics, for they heighten individual perception by activating the ear and its intrinsic neurophysiological functions. By playing a note on a particular instrument, we not only hear that note but a note an octave higher, another a fifth higher, then two octaves higher, and so forth. Through such harmonic resonance frequencies influence and* color *one another – what we hear is a kind of acoustical multiplication that occurs through our own experience of frequency, as the perception of the overtone spectrum. Psychoacoustics makes complicit the individual listener within the domain of music, as a physiological conspirator. »]*

Autrement dit, Young manipule et façonne ses matières sonores de façon à initier des processus internes à l'oreille de ses auditeur·rice·s et qui relèvent, d'une certaine manière, de l'illusion auditive, puisque les sons entendus ne sont pas seulement les sons émis par la source sonore musicale. Dans la mesure où Young compose en tenant compte de ces phénomènes psychoacoustiques, mais aussi de lois physiques de propagation du son dans l'espace, la personne qui écoute et le lieu dans lequel la pièce musicale est donnée jouent le rôle d'instruments et forment des extensions de la pièce musicale. Dans ce sens, la *Dream House* est une installation *site specific* d'une part et d'autre part dépendante d'un·e spectateur·rice pour prendre forme. Ce sont ces aspects des travaux de Young – le travail du son pour ses propriétés physiques et l'intégration du·de la spectateur·rice à l'œuvre musicale – qui les distinguent de ceux de John Cage. Brandon LaBelle précise à ce sujet :

> *« Young se place dans la continuité de « l'émancipation de la dissonance » Schoenbergienne du début du siècle en suivant l'exemple de Cage – libérer les sons, non comme un chaos social mais comme des phénomènes purement fréquentiels, comme les harmoniques [...]. Une telle libération ne doit pas être comprise comme opérant seulement à des niveaux instrumentaux et musicaux, mais aussi à un niveau perceptuel, au sein duquel la musique inaugure de nouvelles formes d'écoute.*[471] *»*

Tandis que les logiques de compositions de Cage, tendent, comme l'illustre la célèbre pièce faussement silencieuse *4'33"*, à révéler par la musique la diversité et la richesse des sons qui nous environnent pour donner à entendre la musique et l'écoute comme d'autant plus actives qu'elles sont culturellement situées, Young s'attache à exploiter la matérialité des sons, indépendamment de leurs qualités reconnues comme musicales. Ces dynamiques de créations se rapprochent, sur ce point, de celles des compositeurs de musique concrète, et notamment de Pierre Schaeffer, qui par l'intermédiaire de l'écoute réduite, déplacent l'attention des auditeur·rice·s « vers

471 *Ibidem*. p. 72. [*« Young completes the Schoenbergian 'emancipation of dissonance' from earlier in the century following through on Cage's example – to liberate sounds, not as social chaos but as sheer frequency, as overtone,[...]. Such liberation must be seen not only on instrumental and musical levels but also on a perceptual one, in which music inaugurates new forms of hearing. »]*

les caractères essentiels et phénoménaux du son et de l'œuvre musicale[472] » et tendent ainsi à défaire l'écoute de toute forme de codification. Les différences entre ces deux modes de relations aux sons et d'actualisation de leur indépendance vis-à-vis d'un contexte musical contraignant se nouent autour de la problématique de l'espace. Pour LaBelle :

> *« [...] En cherchant à libérer le son, Cage met en relief la vie réelle, l'espace social et les environnements trouvés comme sites de dislocation de l'ego et de ses modes conventionnels de perception de la vie. Schaeffer, lui, mobilise le son et sa matérialité au travers des dimensions spatiales de sa présentation : le son crée ici sa propre dramaturgie en tant qu'ensemble d'objets diffusés au sein d'une architecture déterminée et sculptée par des événements sonores ainsi que par leur composition et position définitives. Ainsi, les premiers temps de la musique expérimentale sont marqués non seulement par le développement du son comme une catégorie, entre autres esthétique, mais par sa localisation au sein d'une relation à l'espace et par l'étude des conditions au travers desquelles l'écoute a littéralement lieu.[473] »*

Lorsqu'ils sont concentrés sur la matérialité du son et l'influence de son espace de propagation sur cette même matérialité, les travaux de Young résonnent avec ceux de Schaeffer vis-à-vis des caractères spatiaux du son, en tant que phénomène physique, ainsi que vis-à-vis de l'écoute en tant que posture. Schaeffer et Young modèlent leurs textures sonores pour entraîner une écoute dont la réflexivité opère à un autre niveau que l'écoute que Cage cherche à susciter : ce dernier poursuit une logique de révélation du fourmillement sonore qui agite le monde et dont le but est de fondre l'individu dans ce bouillon de vie, tandis que Young et Schaeffer envisagent l'écoute comme un outil permettant au corps[474] de se défaire des modes

472 *Ibidem*, p. 27 [*« the phenomenal, essential features of sound and the musical work. »]*

473 *Ibidem*, p. 33 [*« [...] In seeking to liberate sound, Cage emphasizes real life, social space, and found environments as sites for dislocating the self and its habitualized modalities of perceiving life. Schaeffer, in turn, engages sound and its materiality through its presentation within spatial terms : sound here creates its own drama as objects diffused within a dimensional architecture determined and sculpted by sonorous events and their ultimate composition and placement. Thus, the beginning of experimental music is marked not only by developing sound as a category, aesthetic and other, but by locating it in a relationship to space and the conditions through which listening litterally* takes place. *»]*

474 LaBelle considère cet enjeu corporel comme crucial dans la musique concrète : « amener l'oreille au premier plan de la perception – comme une oreille pure dépourvue de corps, puisque le corps

d'interprétation et d'appréciation qu'il a assimilés pour être frappé par les sons dans leur matérialité brute, essentielle, et ainsi accéder à une forme musicale quasi transcendantale. En effet, dans la logique des pionnier·ère·s de la musique concrète, l'écoute réduite, qui, rappelons le, « fait volontairement abstraction de la cause et du sens pour s'intéresser au son considéré pour lui-même,[475] » fonctionne comme un outil de réalisation d'une expérience musicale éclairée et altérée, contenue dans les objets sonores à un état de potentiel. Cette logique procède par révélation, à l'instar de celle de Cage, mais tend par cette révélation à faire découvrir une musique, de l'ordre du sublime, déjà présente mais attendant qu'on l'écoute pour jaillir enfin, tandis que la révélation opérée par Cage a pour objectif essentiel de remettre en question la définition même de la musique grâce à une écoute désintéressée dont la finalité est une dissolution de l'ego.

Quand le corps qui se déplace est aussi un corps qui écoute

Cependant, si Young partage des enjeux esthétiques avec la musique concrète, le corps de l'auditeur·rice n'a pas le même rôle dans ses œuvres, en particulier dans la *Dream House*, dans la mesure où la personne qui arpente la *Dream House*, pour ensuite s'y arrêter, changer de position, s'allonger finalement, participe activement à la création au sein de son système perceptif d'une pièce musicale unique. Plutôt qu'opérer par l'écoute la réalisation d'une musique potentielle, déjà présente et en attente d'instanciation, cette personne actualise une musique qui était jusqu'alors principalement virtuelle. Cette distinction entre potentiel, c'est-à-dire prédéterminé et en attente de devenir réel, et virtuel, autrement dit dont l'actualisation provoquerait un changement d'état vers une forme nouvelle et imprévisible[476], est ici essentielle pour appréhender ce qui se joue au cours de la mise en mouvement du corps du·de la spectateur·rice dans l'environnement sonore et lumineux de Young et Zazeela ainsi que ce qui permet de distinguer la démarche de Young de celle des artistes de musique concrète.

est toujours marquée par une socialité pétrie de références codifiées. » (Labelle, Brandon, 2015, *op. cit.*)

475 Chion, Michel. 2010 [2003], *Un art sonore, le cinéma : histoire, esthétique, poétique*. Cahiers du cinéma. Paris, p. 431.

476 Lévy, Pierre. 1995. *Qu'est-ce que le virtuel ?* La Découverte. Paris.

LaBelle explique en effet :

> *« En contraste avec la tradition acousmatique [associée à la musique concrète], la* Dream House *prend forme dès lors qu'un individu entre dans le champ sonore – immergé, comme dans un fluide, les sons oscillent au sein d'une large bande de fréquences grâce aux mouvements du corps, ce qui continue d'enchâsser l'individu dans une architecture sonore dont on ne peut dire si elle existe ou non, puisque même si les dimensions de l'environnement sont structurées, l'espace, en tant que défini par des murs, s'écroule. Là où la musique concrète s'appuie sur des haut-parleurs pour créer un espace sonore virtuel – les haut-parleurs spatialisent les sons par rapport à un·e auditeur·rice dont la position est connue – la* Dream House *de Young positionne les haut-parleurs pour mobiliser l'individu dans l'espace réel.*[477] *»*

En exploitant des singularités acoustiques architecturales, comme les ondes stationnaires, afin d'adapter leur installation au lieu qui l'accueille d'une part, ainsi qu'en s'appuyant d'autre part sur des phénomènes psychoacoustiques remarquables, et en particulier les sons résultants qui n'ont d'existence que dans l'oreille de celui·celle qui les entend, Young et Zazeela se démarquent donc aussi bien de John Cage que de la musique concrète pour construire une installation, qui est d'autant plus envisagée comme une entité à part entière qu'elle a besoin, pour exister et prendre forme, que des personnes la pénètre.

Le son comme inscription dans l'espace, mais aussi dans le temps

Cependant, la *Dream House* ne peut pas être résumée à un bouleversement de l'espace par le son. Les matières sonores avec lesquelles Young travaille sont principalement des sons de très longues durées, qu'ils soient vocaux ou produits par

477 LaBelle, Brandon. 2015. *Background Noise : Perspectives on Sound Art - Second Edition*. Bloomsbury Academic. New York, p. 73-74. [*« In contrast to the acousmatic tradition, the Dream House is formed at the moment an individual enters the sonic field – immersed as in a fluid, sounds oscillate across a range of frequencies through the movements of the body, enfolding the self in a sonic architecture that cannot be said to either exist or not, for while dimension is articulated, space recedes as predicated by walls. Whereas musique concrète relies upon the loudspeaker in creating a virtual sound space – the loudspeaker positions sound in realation to a positioned subject – Young's Dream House positions the loudspeaker to mobilize the individual through real space. »]*

des instruments mécaniques ou électroniques. Cette esthétique de la durée et de l'étirement extrême de la temporalité de l'œuvre, caractéristique de la musique de Young et en partie inspirée par des pratiques musicales asiatiques, dont le *raga* indien, le *gagaku* japonais ou le *gamelan* indonésien, fonctionne pour le compositeur comme une invitation à l'immersion. La concentration active des spectateur·rice·s sur les notes tenues et sur les frictions occasionnées par leur interférence, permet, au fil de l'écoute, de distinguer des nuances de plus en plus subtiles dans les vibrations des textures sonores oscillatoires.[478] Dans le catalogue de l'exposition *Sons et Lumières* (ayant eu lieu du 22 septembre 2004 au 3 janvier 2005 dans la Galerie 1 du Centre Pompidou), La Monte Young suggère deux postures corporelles d'écoute au sein de la *Dream House* installée dans l'espace d'exposition :

> *« Il y a deux modes d'écoute distincts des sons dans cet environnement sonore et lumineux. Le premier est de rester assis sans bouger à un endroit donné. Le second est de bouger ou de se déplacer dans l'espace pour observer les points de la pièce où les différentes fréquences sont perçues de façon plus ou moins forte. Cette seconde méthode permet de créer des séquences mélodiques entre les fréquences, en fonction de la direction et de la vitesse de votre mouvement. Mais si vous optez pour cette deuxième méthode alors qu'une autre personne a choisi la première, vous perturberez son écoute, parce que vos mouvements créent des schémas d'interférences qui modifient la structure des oscillations des molécules d'air dans la pièce. La première méthode – rester tranquillement à un endroit fixe – permet de mieux ressentir le phénomène des différentes fréquences verrouillées entre elles dans leurs relations de phase et d'atteindre l'expérience ultime du* temps suspendu.[479] *»*

Au sein de cette citation, je retrouve deux enjeux fondamentaux de la *Dream House*.

Le premier est formulé explicitement dans la dernière phrase : cet environnement sonore et lumineux consiste en un dispositif cherchant à altérer la

478 Cette approche des sons de longues (voire très longues) durées fait de Young un des pionniers de la musique *drone*.

479 Young, La Monte, Zazeela, Marian, 2004, *op.cit.*, p. 224.

perception du temps par les personnes qui s'y trouvent. Pour ce faire, le temps est étiré et dilué par des matières sonores dont les textures semblent devenir toujours plus détaillées et évoluer perpétuellement, du fait de leurs fusions et frictions les unes avec les autres. Dans la mesure où ces fusions et frictions reposent grandement sur la perception de sons résultants par les personnes se trouvant dans l'espace d'exposition, la mise en stase du temps à l'intérieur de la *Dream House* repose sur une absorption dans l'écoute. Au cours de ce processus actif de concentration, les sons émis par les haut-parleurs de l'installation et les sons trouvant leur origine dans les systèmes auditifs des auditeur·rice·s forment une composition musicale hybride, fruit d'une symbiose entre le dispositif architectural, sonore et lumineux et la personne qui s'y trouve.

Le second enjeu essentiel de la *Dream House* réside dans la mise en jeu de cette distorsion du temps par le mouvement des corps dans l'espace. Si Young exprime sa préférence pour une écoute statique, il n'envisage pas moins le déplacement au sein de l'espace de l'œuvre comme une méthode de composition musicale. En se mouvant d'une zone d'interférences à une autre, les auditeur·rice·s peuvent en effet créer des « séquences mélodiques » qui leur sont propres puisque dépendantes aussi bien de leur mouvement individuel que des sons ayant pour siège leurs systèmes auditifs respectifs.

Dans ce contexte, les actions d'entrée dans l'environnement sonore et lumineux et de déplacement au sein de celui-ci doivent être envisagées comme des moyens pour la personne en écoute mobile d'actualiser l'œuvre musicale, non seulement pour elle-même, pour qui l'œuvre était virtuelle tant qu'elle se tenait à l'extérieur de la *Dream House*, mais aussi pour les personnes déjà présentes, du fait des perturbations du milieu de propagation des sons que ses mouvements provoquent. Pour ces personnes en écoute statique, l'arrivée nouvelle d'une personne ou la mise en mouvement d'une autre au sein de l'espace amènent, du fait de l'inscription de ces déplacements dans une durée, une autre temporalité que celle de leur écoute absorbée à la composition musicale que leur perception façonne. Young manifeste donc sa préférence pour l'écoute statique, voire la préconise, pour suggérer

de se focaliser sur la distorsion de la perception temporelle, qui est pour lui un moyen d'accéder à un état de conscience altéré.

Ainsi, comme le rappelle Brandon LaBelle et comme je viens de l'exposer, la *Dream House*, et plus largement l'œuvre de Young, sont autant affaire de spatialité que de temporalité,[480] si bien que l'inscription des corps des spectateur·rice·s et de leurs mouvements dans l'espace de la *Dream House* participent à la création de celui-ci et donc de l'œuvre elle même. L'écoute, qu'elle soit mobile ou statique, est, en effet, dans la *Dream House*, une écoute créatrice, au point que sans actualisation par l'écoute, l'œuvre reste en puissance, à l'état virtuel. En ce sens, la *Dream House* est une œuvre qui repose sur l'hybridation de trois éléments : le dispositif, le lieu dans lequel il est déployé, et les personnes qui l'actualisent par leur écoute et leurs mouvements. Selon Zazeela et Young, le but de cet environnement sonore et lumineux est, je le rappelle, de créer « un organisme en évolution doté d'une vie et d'une histoire propres.[481] » Cet organisme est tripartite, comme je viens de le préciser, et d'autant plus protéiforme que chaque individu qui participe à sa création en a une perception qui lui est propre. La *Dream House* est à ce titre un dispositif qui produit et renouvelle une instanciation de l'œuvre musicale pour chaque personne qui l'actualise.

Immersions dans la *Dream House*

Dans le contexte de cette œuvre, les processus immersifs à l'œuvre sont d'autant plus complexes qu'il sont à la fois pluriels et conjugués.

Brandon LaBelle qualifie, il me semble à raison, la *Dream House* d'espace d'immersion physique totale. Cette affirmation de l'auteur s'appuie d'une part sur une définition de l'espace sonore par Edmund Carpenter et Marshall McLuhan comme « espace créé par la chose même [dont il est le support],[482] » qui permet d'envisager la *Dream House* comme un dispositif en mesure de redéfinir l'espace dans lequel il est

480 LaBelle, Brandon. 2015. *op. cit.*, pp. 72-73.
481 Young, La Monte, Zazeela, Marian, 2004, *op.cit.*, p. 226.
482 Carpenter, Edmund, McLuhan, Marshall, 1960, « Auditory Space » in Carpenter, Edmund, McLuhan, Marshal (ed.) *Exploration in Communications,* Beacon Press, Boston, p. 65-70. [« *space created by the thing itself »*]

installé de par la capacité du son à y générer et entretenir des espaces virtuels.[483] Dans cette logique, la *Dream House* peut être considérée comme propice à l'immersion parce qu'elle est conçue pour produire un ailleurs sonore et pour rendre possible un voyage dans cet espace second, contenu dans l'espace d'exposition et en partie caractérisé par celui-ci.

D'autre part, LaBelle considère l'œuvre de Young et Zazeela comme un espace d'immersion physique totale du fait du caractère consubstantiel à l'œuvre de la présence physique de spectateur·rice·s en son sein. Les figures de l'immersion qui sont ici convoquées sont celles de la présence et de la submersion sensorielle. Ces deux figures sont essentielles à la symbiose entre lieu d'exposition, dispositif et personne en situation d'écoute que cherchent à orchestrer Young et Zazeela : ces deux figures sont ici en partie indissociables dans la mesure où les personnes qui entrent dans le dispositif sont plongées dans un bain de son et de lumière qui évolue au gré de leur progression dans l'espace. Cette réactivité du dispositif à la présence des spectateur·rice·s peut être rapprochée de systèmes de rétroaction sensorielle développés pour des systèmes de téléprésence et de présence virtuelle. Dans le contexte de ces outils comme dans celui de la *Dream House*, le caractère interactif du dispositif favorise l'immersion, que ce soit par l'intermédiaire de la correspondance (*matching*) formalisée par Slater et Wilbur ou par l'évolution organique de l'environnement sonore et lumineux de Young et Zazeela.

Par ailleurs, le corps de la personne, en particulier en écoute statique, se mue dans la *Dream House* en creuset dans lequel les matières sonores s'entrechoquent et se fondent les unes dans les autres. Selon Young et LaBelle, la perception par le·la spectateur·rice en question de cette activité sonore dépend d'une écoute active et concentrée de ce·tte dernier·ère. Je lie ceci aux figures immersives de l'absorption, ainsi qu'à celle de l'état mental second, puisque l'objectif de la *Dream House*, d'après les écrits de Young, est de susciter des altérations des modes de perception du temps. Ceci me semble particulièrement important dans la mesure où les observations de

483 Ai-je ici identifié une des raisons pour lesquelles le son est parfois considéré comme immersif par nature ?

LaBelle et la démarche artistique de Young semblent sous-tendues par une conception de l'immersion comme inscrite dans une certaine temporalité. Chez l'auteur comme chez l'artiste, l'immersion comme absorption demande d'une part un temps d'adaptation, mais se caractérise également par une forme de fragilité. L'immersion comme état second apparaît alors comme précaire, vulnérable aux perturbations que d'autres personnes ou d'autres stimuli pourraient provoquer.

Enfin, je remarque que les figures de l'immersion comme transparence ou comme illusion ne sont pas pertinentes pour étudier la *Dream House*. En effet, dans la mesure où une partie des sons qui constituent l'œuvre sont produits par les personnes qui les entendent, et non par le dispositif lui-même, l'installation de Young et Zazeela révèle également que nos corps, et nos systèmes perceptifs, agissent comme des interfaces avec notre environnement. Ce corps-interface n'est pas transparent, puisqu'il filtre ou ajoute des informations, comme en attestent des phénomènes psychoacoustiques tels que les sons résultants que j'ai déjà évoqués ou encore le masquage.[484] En ce sens, l'immersion dans la *Dream House* repose sur des principes tout à fait opposés à ceux de la transparence et de l'illusion : en insistant sur le fait que la perception est une action à part entière,[485] Young et Zazeela montrent que le corps-interface effectue une médiation entre nous et l'œuvre et, plus généralement, entre nous et notre environnement. Il n'est pas ici question de subterfuge, ou de parvenir à duper les sens. Bien au contraire, les modes immersifs de la *Dream House* s'appuient sur une participation active et consciente du·de la spectateur·rice, sans laquelle l'œuvre ne pourrait pas prendre forme, si bien que la personne en immersion dans la *Dream House* possède un statut double : à la fois faisant partie de l'œuvre, puisqu'à l'origine d'une partie des sons qui la compose, comme transformée en instrument de musique ; dans le même temps, unique destinataire de la pièce musicale qui résulte de sa présence dans l'espace de l'œuvre.

484 Le masquage sonore décrit les difficultés de perception d'un son lorsque celui-ci est simultané d'un autre son, de niveau et de spectre plus ou moins proche.

485 LaBelle, Brandon. 2015. *op. cit.*, pp. 72-73. [*« Young's Dream House as sound/space operates through an insistence on the activation of perception as an event. »]*

Ce que Young et Zazeela cherchent à initier avec la *Dream House* correspond tout à fait à l'émersion décrite par Bernard Andrieu et Anaïs Bernard. Cette activation de la « profondeur du corps,[486] » pouvant se dérouler « au cours même du processus immersant » consiste dans la *Dream House* en une focalisation sur des activités de perception et de méta-perception auditives. Par son écoute, le sujet immergé dans la *Dream House* produit des sons sans source physique, qui émergent de son propre corps, reconfigurant par là même l'œuvre.[487]

Synthèse : la *Dream House* comme œuvre praticable

Ainsi, sans pour autant pouvoir affirmer que l'immersion est nécessaire à la concrétisation de la *Dream House*, il est manifeste que les spectateur·rice·s complètent l'œuvre par leur implication, aussi bien motrice qu'auditive, et en constituent une composante essentielle : la rencontre du dispositif et des sujets qui y pénètrent génère l'œuvre. Au cours de cette rencontre, les sujets fusionnent avec le dispositif jusqu'à devenir indissociables de l'œuvre.

Au travers de cet effacement des limites qui permettent de distinguer une personne de l'œuvre à laquelle elle participe, je retrouve la figure de l'immersion comme fusion, que j'ai identifiée en étudiant brièvement la CAVE. Cependant, dans la *Dream House*, la fusion opérée ne lie pas seulement spectateur·rice et média visuel. Dans la mesure où le dispositif lumineux est conçu par Marian Zazeela pour fournir une composante visuelle au dispositif et entrer en résonance avec sa composante sonore, c'est bien davantage sur le médium sonore que repose la fusion avec le dispositif. Cette forme de l'immersion comme fusion se distingue de celle que j'ai présentée avec la CAVE. En effet, l'environnement sonore et lumineux de Young et Zazeela est fondé sur le fait que les personnes qui entrent et se meuvent dans le dispositif produisent une partie des informations sonores consubstantielles à l'œuvre

486 Andrieu, Bernard et Bernard, Anaïs, 2014, *Manifeste des Arts Immersifs,* Presses Universitaires de Nancy – Éditions Universitaires de Lorraine, Collection Épistémologie du corps, Nancy, p. 7.

487 Ce type de dynamique, par laquelle l'immersion provoque la reconfiguration de l'œuvre par sa·son spectateur·rice est, selon Anaïs Bernard et Bernard Andrieu un élément de définition des Arts Immersifs : « Les Arts Immersifs cherchent à amplifier les mécanismes de rétroaction entre l'œuvre et le spectateur pour faire partager à ce dernier une implication de plus en plus importante dans l'acte de création redéfinissant son positionnement à l'œuvre, et à l'art par la même occasion. » *Ibidem*, p. 36.

dans son ensemble, tandis que dans le dispositif de la CAVE, les spectateur·rice·s produisent principalement des signaux de commande pour que la forme et le contenu de l'œuvre soient générés dynamiquement par le dispositif. Il est donc important de clairement distinguer les relations que la *Dream House* et la CAVE entretiennent avec leurs publics respectifs : si ces deux œuvres ont pour point commun des logiques de submersion sensorielle et d'implication physique de leurs spectateur·rice·s, l'actualisation du dispositif que ceux·elles-ci opèrent correspond à une co-création dans le cas de la *Dream House* tandis qu'elle correspond à une activation plus basique dans le cas de la CAVE. Ceci s'explique en partie par le fait que ce dernier dispositif est essentiellement envisagé comme un outil de visualisation par son équipe de création, et non comme une œuvre d'art.

Il apparaît ici que la figure de l'immersion comme fusion, que j'ai décrite dans le contexte de la CAVE comme une combinaison des figures de l'immersion comme illusion et de l'immersion comme submersion sensorielle, est plus complexe. Comme je l'ai indiqué, il n'est pas pertinent d'envisager l'immersion que la *Dream House* est susceptible de susciter au travers de la notion d'illusion, mais plutôt par une combinaison de l'immersion comme submersion sensorielle et comme absorption. Pour préciser mon approche de cette figure de la fusion, particulière puisque composée, je vais m'appuyer sur un chapitre d'ouvrage de Bernard Guelton, *Modes immersifs : entre fusion et tension*.

II.1.B.e) Fusion, tension et oscillation : une première synthèse des figures immersives

Dans le cadre de son article, Bernard Guelton étudie l'immersion comme fusion à partir d'un cas particulier, l'œuvre *Can You See Me Now ?* (1999), du collectif Blast Theory. Ce jeu en réalité alternée oppose deux équipes constituées de joueur·se·s se mouvant dans les rues d'une ville pour la première et, pour la seconde, de joueur·se·s en ligne. Ces deux groupes s'affrontent dans un espace de jeu hybride, à la fois réel et fictionnel : tou·te·s les joueur·se·s sont projeté·e·s, par l'intermédiaire d'un avatar pour les personnes en ligne et grâce à des capteurs GPS pour la seconde

équipe, dans une ville de fiction dont le tracé des rues émule celui de la ville dans laquelle le jeu est déployé. La création d'une correspondance entre ces deux espaces urbains, l'un fictionnel et l'autre réel, permet la localisation de tou·te·s les joueur·se·s à la fois, dans chacun de ces espaces, et donc également dans l'espace de jeu hybride. Dans *Can You See Me Now ?*, le lieu de l'œuvre, qui est le lieu de la partie, n'est ni tout à fait l'espace urbain, ni tout à fait la ville fictionnelle, mais bien un espace hybride produit par la fusion, dans le cadre de ce jeu de poursuite, de ces espaces. À ce titre, selon Bernard Guelton, le paradigme immersif de *Can You See Me Now ?* fusionne deux modes immersifs distincts, celui de l'immersion en situation urbaine et celui de l'immersion en ligne pour en confronter les particularités. L'état premier des personnes courant dans les rues, l'immersion en situation urbaine, est complexifié par une immersion seconde dans la ville fictionnelle où sont localisées les personnes qu'ils doivent poursuivre. Celles-ci se trouvent, elles, dans une immersion première qui relève de l'immersion dans un environnement virtuel et qui est complétée par une immersion seconde dans l'espace urbain physique grâce à la situation de jeu et aux multiples outils de géolocalisation et de communication qui les lient aux coureur·se·s. Du fait de cet enchâssement de régimes immersifs, la l'immersion comme fusion apparaît comme composite : une combinaison de figures et de modes immersifs à même de structurer des hybridations et des fusions d'espaces.

Ma conception de la figure de l'immersion comme fusion est ici amenée à évoluer : dans le dispositif de Blast Theory, ce sont des espaces et des régimes d'expérience qui se combinent et fusionnent et non une personne avec un dispositif. Ainsi, là où, dans la *CAVE* ou dans la *Dream House*, la fusion est une fin en soi (faire fusionner la personne avec le dispositif immersif), la fusion est davantage un moyen dans *Can You See Me Now ?*. Dans la logique de l'œuvre de Blast Theory, la fusion de multiples régimes immersifs est une opération artistique dont la finalité est de susciter une immersion elle même hybride, à la croisée de deux mondes. Il apparaît ici que la figure de l'immersion comme fusion a un double statut, entre fin et moyen. Ceci m'invite à questionner les différentes figures relevées jusqu'ici. Pour ce faire, je m'appuierai sur le tableau ci-dessous :

Figures liées au sujet	Figures composites	Figures liées au dispositif
État mental second	Fusion	Submersion sensorielle
Absorption		Transparence
Présence		
Projection/Incarnation		Illusion
Suspension volontaire d'incrédulité		

Dans ce tableau, j'ai rassemblé les figures de l'immersion comme état mental second, absorption, présence, projection/incarnation et suspension volontaire d'incrédulité dans une première catégorie, celles des figures liées au sujet. Ce sont autant de sensations et de postures qu'un dispositif médiatique ou artistique peut chercher à susciter qui sont à ce titre susceptibles de constituer autant de fins à atteindre pour l'artiste et de sentiments que les spectateur·rice·s désirent éprouver.

La troisième catégorie du tableau, celle des figures liées au dispositif, réunit les figures de l'immersion comme submersion sensorielle, transparence et illusion. En reliant ces figures au dispositif, je les identifie comme des stratégies immersives déployées par l'intermédiaire du dispositif. Dans la mesure où, comme chez Mel Slater, l'immersion peut être envisagée comme une qualité intrinsèque à même de produire, par exemple, une sensation de présence, ces stratégies immersives sont autant de moyens mis en œuvre pour produire les sensations recherchées et décrites par la première catégorie de figures.

La deuxième catégorie, n'accueille qu'une seule figure, celle qui est jusqu'alors la plus particulière, l'immersion comme fusion. Comme je l'ai remarqué à partir de mes observations précédentes et de l'exemple fourni par l'article de Bernard Guelton, l'immersion comme fusion peut décrire aussi bien une sensation du sujet, celle de sa fusion avec l'œuvre,[488] qu'une stratégie développée pour produire une immersion

488 Bernard Andrieu et Anaïs Bernard parlent à ce titre des *imsertions* comme des œuvres dans lequel le corps du de la spectateur·rice est totalement enveloppé, si bien que « le sujet y est complètement immergé sans toujours parvenir à reprendre en propre son schéma corporel car il est englobé dans l'élément comme dans ce que nous décrivons ici dans le vertige. » Andrieu, Bernard et Bernard, Anaïs, 2014, *Manifeste des Arts Immersifs,* Presses Universitaires de Nancy – Éditions Universitaires de Lorraine, Collection Épistémologie du corps, Nancy, p. 34.

hybride du sujet. Si dans le cadre de *Can You See Me Now ?*, cette fusion opère par la création d'une réalité mixte, elle peut passer par des hybridations suivant des dichotomies plus courantes : actualité-virtualité, présence-absence ou encore réalité-fiction.

Cependant, dans son article, Bernard Guelton présente une autre facette de l'immersion, à partir du film expérimental *La région centrale* (Snow, 1970) de Michael Snow et d'un autre dispositif de réalité alternée de Blast Theory, *A Machine to See With* (Blast Theory, 2010) : l'immersion comme tension. Comme la fusion, la tension est une figure composite qui peut aussi bien se situer du côté du sujet, où elle est associée à une forme d'incertitude, que du côté du dispositif par la création de ruptures, de discontinuités.

Mise en tension de modes immersifs

La région centrale procède, en tant que film produit par une « machine de vision sans conscience, objet de vision sans humain,[489] » à une série de renversements, aussi bien littéraux que métaphoriques, qui excluent l'humain du processus de prise de vue tout en rendant l'identification du sujet spectateur au point de vue du dispositif complexe et fluctuante. Les « tensions entre le mouvement de la caméra et celui du corps, basculement et redressement, droite et gauche et haut et bas[490] » engendrent doute et vacillement : la possibilité d'une identification à la caméra devient un enjeu à part entière pour le·la spectateur·rice ainsi que le motif de son immersion. Dans *La région centrale*, la mise en tension des modes de vision humain, machinique, et cinématographique s'appuient sur la connaissance, consciente ou non, de ces postures perceptives et interprétatives par le·la spectateur·rice, pour produire un objet cinématographique singulier. L'incertitude et l'indétermination qui résultent de la confrontation à cette œuvre, loin d'en provoquer la sortie par le·la spectateur·rice, amplifie au contraire son engagement attentionnel : Que suis-je en train de voir et d'entendre ? Quelle entité a produit ces images et ces

489 Guelton, Bernard, 2014, « Modes immersifs : entre fusion et tension, » dans Guelton, Bernard (dir.) *Figures de l'immersion*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, Collection Arts Contemporains, pp. 77-107.

490 *Ibidem*, p. 92-93.

sons ? L'entretien par l'œuvre de cette collision entre attentes spectatorielles et manifestations imprévisibles du dispositif de prise de vue suggère une posture immersive réflexive.

Comme je l'avais remarqué précédemment en évoquant la distanciation brechtienne, l'étude du film expérimental de Michael Snow fait également apparaître la dichotomie fréquente entre immersion et réflexivité comme réductrice. Dans *La région centrale*, la réflexivité immersive résulte de l'incertitude provoquée par la mise en tension entre plusieurs régimes d'expérience. De l'impossibilité pour le·la spectateur·rice de déterminer la posture immersive à adopter naît une nouvelle posture qui a pour objet le film mais aussi l'activité de percevoir et interpréter celui-ci. En cela, l'immersion comme tension est à envisager comme une autre forme d'immersion composite. Ce n'est pas simplement une immersion résultant d'une combinaison de modes immersifs, comme la figure de la fusion, mais une immersion produite par ce qui fait usuellement frein à l'immersion. C'est une forme d'immersion qui se loge et s'épanouit dans les fissures et les failles d'une première situation d'immersion, qu'elle désamorce.

A Machine to See With procède à une mise en tension similaire. En invitant les spectateur·rice·s de l'œuvre à y participer, le statut de spectateur se mêle à ceux d'acteur et de joueur, si bien que la posture des personnes, leurs faits et gestes suivant plus ou moins fidèlement les consignes de Blast Theory, constituent une œuvre qui, selon Bernard Guelton, fait se télescoper l'immersion spectaculaire et l'immersion ludique. Ceci l'amène à envisager une « 'théorie' de l'immersion comme tension entre réception et action[491] » dans le cadre de laquelle l'immersion comme tension permettrait « d'interroger des conceptions classiques de l'immersion.[492] » Les autres figures relevées jusqu'alors, y compris celle de l'immersion comme fusion, qui constitue, par sa tendance à fondre le sujet, récepteur·rice ou acteur·rice dans l'objet, œuvre ou média, une conception fréquente de l'immersion, pourraient alors être

491 Guelton, Bernard. 2014. « Modes immersifs : entre fusion et tension ». In *Figures de l'immersion*, édité par Bernard Guelton, Presses Universitaires de Rennes, pp. 77-107. Arts Contemporains. Rennes.

492 *Ibidem*.

battues en brèche et étendues.

À la suite de l'introduction de cette nouvelle figure de l'immersion comme tension, je peux compléter le tableau précédent :

Figures liées au sujet	**Figures composites**	**Figures liées au dispositif**
État mental second	Fusion	Transparence
Absorption		Submersion sensorielle
Présence		
Projection/Incarnation	Tension	Illusion
Suspension volontaire d'incrédulité		

Il est important de remarquer ici que, de la même manière que j'ai dans un premier temps identifié l'immersion comme fusion comme une combinaison de l'immersion comme illusion et comme submersion sensorielle puis comme une combinaison de cette même figure et de celle de l'immersion comme absorption, les deux immersions composites ne sont pas incompatibles.

À défaut de réellement se combiner, elles peuvent se succéder dans le temps voire former les deux temps forts d'un cycle, alternant tension et résolution, fluidité et discontinuité, réflexivité et adhésion. L'immersion, dans la multiplicité de ses acceptions, et dans ses manières de se déployer dans le temps, doit donc être envisagée comme un processus dynamique se manifestant sous la forme d'oscillations entre plusieurs situations, plusieurs états. Ainsi, dans le cadre d'une immersion composite, le sujet peut osciller entre les différents niveaux et modes d'immersion enchâssés les uns dans les autres de la même manière que dans le cadre d'une immersion plus classique, voire dans le sens littéral du terme, l'immersion consiste non seulement entre les deux états et positions extrêmes du sujet, hors de l'eau et totalement plongé dans le fluide, mais aussi, et surtout, en cette situation intermédiaire et fluctuante, lorsque le sujet n'est que partiellement immergé, entre deux milieux, entre deux eaux. À ce titre, ne prendre en considération que ces deux états de l'immersion, l'un initial et l'autre final, sans prendre en considération l'expérience du passage d'un de ces états à l'autre revient à entretenir les conceptions

monolithiques de l'immersion que critique Gordon Calleja lorsqu'il insiste sur le fait que « les diverses formes d'expérience qui constituent l'engagement doivent être envisagées comme situées sur un continuum d'intensité plutôt que sous la forme d'un interrupteur binaire marche/arrêt.[493] »

Ma compréhension des figures composites et en particulier de l'immersion en tension observée par Bernard Guelton peut également être précisée par cette remarque de Calleja. L'enjeu de ces immersions devient l'immersion elle-même et la profondeur de l'expérience d'immersion composite émerge d'explorations des espaces parfois interstitiels qui prennent formes en cours de pratique d'une œuvre. Comme le formule justement Bruno Trentini : « L'expérience de l'immersion n'est pas tant l'expérience d'un monde que l'expérience d'une rencontre entre deux mondes.[494] »

Synthèse : vers l'immersion et l'incorporation vidéoludiques

Si j'ai jusqu'alors emprunté une voie similaire à celle de Gordon Calleja, dans le but de mettre en évidence la complexité du processus d'immersion, liée à ses caractères dynamique, multimodal et multidimensionnel, j'ai aussi complété cette approche par des apports issus des sciences de l'art. En particulier, j'ai abouti à une conception de l'immersion comme oscillation entre multiples figures immersives et j'ai mis en évidence, au travers des figures composites, que les relations entre immersion et réflexivité ne peuvent pas être réduites à de simples oppositions. Au contraire, la conscience d'être en situation d'immersion et les efforts entretenus pour se maintenir dans cette situation, quand bien même des forces ou des frottements contre-immersifs s'y opposeraient, renforce et amplifie bien souvent l'immersion, par oscillation, à la manière de la contre-poussée décrite par Étienne-Armand Amato.[495]

493 Calleja, Gordon. 2011. *In-Game : From Immersion to Incorporation*. MIT Press. Cambridge, Massachusetts, p. 33. *[The various forms of experience that make up involvement need to be considered on a continuum of attentional intensity rather than as a binary, on/off switch.]*

494 Trentini, Bruno. 2014. « Pour une immersion non transparente ». In *Les figures de l'immersion*, édité par Bernard Guelron, Presses Universitaires de Rennes, pp. 25-38. Arts Contemporains. Rennes.

495 Amato, Étienne Armand. 2008. « Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseaux. » Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Saint-Denis: Université Paris 8.

Pour conclure cet état des lieux des figures métaphoriques de l'immersion, je reviens d'ailleurs sur une critique formulée par cet auteur à l'encontre de la métaphore immersive dans le contexte vidéoludique :

> *« [...] la métaphore de l'immersion occulte en contrepartie la complexité des tensions ou convergences qui se déploient dans l'entre-deux unissant et séparant la machine génératrice d'univers ludique et le sujet désirant. Dans cette perspective, s'immerger équivaut davantage à passer en permanence en d'incessants allers-retours et non pas tant à s'y plonger une fois pour toute pour en ressortir après.*[496] »

496 *Ibidem*, p.295.

II.2) Les métaphores vidéoludiques de l'immersion et de l'incorporation

Après cette première approche des figures de l'immersion, sous sa forme métaphorique, je vais désormais me concentrer spécifiquement sur l'emploi de cette métaphore dans le contexte du jeu vidéo. Si ce média présente de nombreux points communs avec les dispositifs de synthèse d'environnements virtuels, il est associé à des régimes d'expérience plus spécifiques du fait de sa ludicité.

Pour présenter les spécificités de la métaphore immersive appliquée au jeu vidéo, je vais présenter plusieurs concepts récurrents au sein des conceptions classiques de l'immersion dans le champ des *game studies*. Ceci me permettra dans un premier temps d'aborder la dimension ergodique du jeu vidéo et les premières approches de l'immersion vidéoludiques à partir desquelles Gordon Calleja élabore son concept d'incorporation. Puis je me focaliserai justement sur cette proposition de nouvelle métaphore. Au terme de cette partie, j'apporterai quelques nuances aux conclusions de Calleja. Je comparerai sa définition de l'incorporation à celle de l'immersion fictionnelle par Jean-Marie Schaeffer et je tracerai un parallèle rapide entre l'approche de l'incorporation par Calleja et des approches sociologiques du concept d'incorporation. Puis je présenterai le modèle MÉDIAL d'Olivier Caïra, pensé par ce dernier comme un développement du modèle de Calleja.

II.2.A) Immersion, médias ergodiques et jeux vidéo

II.2.A.a) La littérature dans le cyberespace : nouveaux modes d'interaction, nouveaux modes d'immersion ?

À la fin des années 90, tandis que les expérimentations de formes de narration interactive articulées à des dispositifs électroniques fleurissent sur le *WorldWide Web* sous la forme de fictions hypertexte, le théoricien de la littérature Espen Aarseth élabore le concept de littérature ergodique pour caractériser les œuvres littéraires qui nécessitent « un effort non-trivial de la part du·de la lecteur·rice pour traverser le

texte.[497]» Il étend par la suite ce concept aux œuvres ergodiques, qu'il qualifie comme suit :

> *« Une œuvre d'art ergodique est une œuvre qui contient, matériellement, son propre mode d'emploi et qui intègre certains pré-requis permettant de distinguer automatiquement ce qui fait le succès où l'échec de son utilisat·eur·rice[498] »*

Si, dans son ouvrage, Aarseth aborde la littérature hypertexte comme une forme de littérature ergodique, il insiste sur le fait que de nombreuses œuvres littéraires d'encre et de papier correspondent également à sa définition et que la littérature hypertexte constitue un sous-ensemble de la littérature ergodique. À ce titre, le *Yi King*, les *Cent Mille Milliards de Poèmes*[499] de Raymond Queneau ou encore *Le jardin aux sentiers qui bifurquent*[500] de Jorge Luis Borges sont présentées comme des œuvres ergodiques qui ne s'appuient pas sur un support électronique ou informatique. Néanmoins, deux des objets principaux de l'attention d'Espen Aarseth correspondent à deux formes de jeux vidéo : les jeux d'aventure (*adventure games*, ainsi nommés en référence au jeu *Adventure*[501] développé par William Crowther et Don Woods en 1976), et les MUDs (*Multi User Dungeons*) qu'Aarseth situe dans la continuité des jeux d'aventure mais intégrant des possibilités de coopération voire de co-création entre joueur·se·s. Ces derniers objets constituent pour Aarseth un cas particulier, à mi-chemin entre la base de données,[502] le jeu vidéo et le texte, et dont la caractérisation en tant qu'œuvre littéraire n'est pas évidente.[503] Au terme de son étude des MUDs, Espen Aarseth conclut que « les joueur·se·s de MUDs sont des

497 Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press. Baltimore, Maryland, p. 1 *[« In ergodic litterature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. »]*

498 Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press. Baltimore, Maryland, p. 179 *[« The ergodic work of art is one that in a material sense includes the rules for its own use, a work that has certain requirements built in that automatically distinguishes between successful and unsuccessful users. »]*

499 Queneau, Raymond, 1961, *Cent mille milliards de* poèmes, Paris, Gallimard.

500 Borges, Jorge Luis, 1983 [1951], *Fictions*, Paris, Gallimard, Collection Folio.

501 Crowther, William et Woods, Don, 1976, *Adventure* (PC).

502 Une des deux formes essentielles des nouveaux médias selon Lev Manovich, l'autre étant l'espace navigable.

503 C'est là tout l'enjeu du chapitre *Songs from the MUD* de *Cybertext*.

cyborgs littéraires,[504] » ce qui l'amènera dans le chapitre suivant de *Cybertext, Ruling the Reader*, à considérer non seulement la dissolution du rôle d'auteur·rice dans le contexte de la littérature ergodique mais aussi de celui de lecteur·rice. Il explique ainsi que dans le contexte de la pratique vidéoludique, considérer le jeu comme un texte et le·la joueur·se comme un·e lecteur·rice peut aboutir à un épineux problème épistémologique :

> *« Tandis que le jeu devient un texte pour l'utilisateur·rice au fil de sa partie, nous pouvons, de la même manière, argumenter que l'utilisateur·rice devient un texte pour le jeu, puisque les deux partis échangent des messages auxquels ils réagissent en accord avec un ensemble de codes. Le jeu joue à l'utilisateur·rice tout comme l'utilisateur·rice joue au jeu et aucun message n'est émis en dehors de la partie.[505] »*

Si ce problème épistémologique est exposé par Aarseth à des fins principalement rhétoriques, il met en évidence le fait que considérer la situation de jeu comme une situation de communication peut amener à considérer jeu et joueur·se sur un même plan. Dans ce cas, ces deux entités s'hybrident l'une avec l'autre, brouillant par la même les distinctions entre sujet et objet. Espen Aarseth ne développe pas davantage cette expérience de pensée, mais je remarque qu'en un sens, elle préfigure déjà le caractère bidirectionnel de l'incorporation exposé par Gordon Calleja ainsi que des approches communicationnelles du jeu vidéo dont celle de Rémi Cayatte, que je présenterai un peu plus tard.[506]

504 Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press. Baltimore, Maryland, p. 160 *[« MUD players are literary cyborgs ; […]. »]*

505 Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press. Baltimore, Maryland, p.162 *[« just as the game becomes a text for the user at the time of playing, so, it can be argued, does the user become a text for the game, since they exchange and react to each other's messages according to a set of codes ? The game plays the user just as the user plays the game., and there is no message apart from the play. »]*

506 Je vais brièvement évoquer dans ce chapitre la modélisation par Rémi Cayatte de l'expérience vidéoludique sous la forme d'un lien entre expérience-cadre et procédure, mais j'y reviendrait plus longuement dans le chapitre 3.

Du cybertexte à l'Holodeck

L'auteur de *Cybertext* ne mobilise pas le concept d'immersion dans son étude des MUDs, concentrée sur la dimension littéraire de ces œuvres ergodiques, à l'inverse de Janet Murray, qui dans son ouvrage *Hamlet on the Holodeck*,[507] publié la même année que *Cybertext*, aborde justement les MUDs par le prisme de l'immersion, en critiquant un concept que j'ai déjà évoqué, celui de suspension volontaire de l'incrédulité.

Selon l'autrice, l'immersion dans un monde fictionnel repose non seulement sur la suspension d'une faculté critique mais aussi sur l'exercice de facultés créatives,[508] qu'elle synthétise avec le concept de « création active de crédulité.[509] » Janet Murray précise : « Du fait de notre désir de faire l'expérience de l'immersion, nous concentrons notre attention sur le monde enveloppant et nous usons de notre intelligence pour renforcer plutôt que remettre en cause la réalité de l'expérience.[510] » Pour la chercheuse, un des intérêts des supports informatiques dans le rôle du développement de l'immersion réside dans la démultiplication des objets facilitant la création active de crédulité. Les costumes, les masques, la possibilité de modifier à l'envi son identité ou son apparence, la présence d'objets interactifs facilitent la création active de crédulité en offrant des choix et des options à l'utilisateur·rice[511] pour s'approprier leurs modes d'entrée et d'habiter dans le monde fictionnel.

Janet Murray rejoint Espen Aarseth lorsqu'elle applique cette notion de création active de crédulité aux MUDs et envisage les autres utilisateur·rice·s d'un même MUD comme constitutif·ve·s de l'univers fictionnel et participant mutuellement aux processus de création de crédulité des autres utilisateur·rice·s. Dans un tel contexte, l'autrice étend son concept pour parler de « création collective

507 Murray, Janet H., 1997, *Hamlet on the Holodeck : The Future on Narrative in Cyberspace*, The Free Press, New York.

508 Murray, Janet H., 2016, *Hamlet on the Holodeck : The Future on Narrative in Cyberspace Updated Edition*, The Free Press, New York, p. 110.

509 *Ibidem*, p. 110. *[« Active Creation of Belief. »]*

510 *Ibidem*, p. 110. *[« Because of our desire to experience immersion, we focus our attention on the enveloping world and we use our intelligence to reinforce rather to question the reality of the experience. »]*

511 La diversité des médias abordés par Janet Murray ne me permet pas ici d'employer le substantif joueur·se, trop réducteur dans ce cas.

de crédulité.[512] » Si l'on relie cette notion à l'expérience de pensée d'Espen Aarseth, la création collective de crédulité fait participer les utilisateur·rice·s à leur immersion ainsi qu'à celles des autres personnes connectées au MUD aux même titre que les objets qu'il contient, allant dans le sens d'une hybridation sujet-objet. Cependant, à la différence de ces objets, les utilisateur·rice·s sont à même d'évoluer de façon d'autant plus nuancée que les utilisateur·rice·s bénéficiaires de droits d'administration du MUD pourront aussi en modifier les règles, en accord avec des usages codifiés ou des contraintes techniques comme narratives. Pour Janet Murray, ces créations participatives et collectives et leurs modes d'auto-régulation augurent l'émergence de nouvelles « conventions de participation qui vont constituer le quatrième mur de ce théâtre virtuel, ainsi que des gestes expressifs qui vont renforcer et préserver l'enchantement de l'immersion.[513] »

Dans l'édition originale de *Hamlet on the Holodeck*, cette phrase conclut le chapitre portant sur l'immersion. Si, à présent, j'étudie cette phrase ainsi que le concept de création active de crédulité au regard des figures de l'immersion que j'ai relevées jusqu'ici, je peux en reconnaître plusieurs.

La plus évidente, celle de l'immersion comme suspension volontaire d'incrédulité est battue en brèche par Murray qui insiste sur la participation du sujet à son immersion. Cette figure repose dans les travaux de cette chercheuse sur une création de sens par le sujet et non sur une acceptation sans recul des modes de manifestations du dispositif immersif.

En ce sens, cette façon de concevoir cette figure immersive est beaucoup plus subtile que dans le contexte où je l'ai rencontrée précédemment, à savoir la CAVE. L'immersion comme suspension volontaire d'incrédulité est chez Janet Murray à localiser principalement du côté du joueur mais soutenue par le dispositif là où les concepteur·rice·s de la CAVE l'envisageaient comme un effet produit par le dispositif sur le sujet. Cependant, je remarque dans la phrase de conclusion du chapitre 4

512 *Ibidem*, p.116 *[« Collective creation of belief. »]*
513 *Ibidem*, p. 125. *[« Little by little we are discovering the conventions of participation that will constitute the fourth wall of this virtual theater, the expressive gestures that will deepen and preserve the enchantment of immersion. »]*

d'*Hamlet on the Holodeck*, « Immersion, » que l'enjeu de la création active de crédulité, qu'elle soit ou non collective, est de préserver une forme de continuité et de stabilité de l'univers dans lequel on cherche à immerger des sujets. Dans cette visée, la participation et l'interactivité sont des moyens permettant de fluidifier l'expérience des utilisateur·rice·s et de la rendre cohérente dans le temps tout en régulant les éventuelles interventions *out of character* pour préserver l'univers imaginaire d'incursions du réel.

Il serait ici aisé de reconnaître l'opposition classique entre immersion et réflexivité mais ceci reviendrait à ignorer une nuance importante apportée par la création active de crédulité. Dans le texte de Murray, l'immersion comporte une dimension réflexive dans la mesure où les sujets agissent sciemment dans le but de faire l'expérience de cet état mental second. Pour autant, l'état d'immersion que ces sujets cherchent à atteindre sera d'autant plus intense si les éléments, humains comme machiniques, à même de créer des frictions entre le monde réel et le monde imaginaire sont neutralisés.[514] Dans ce contexte, la réflexivité du sujet agit comme un initiateur puis comme un catalyseur de la situation d'immersion pour ensuite s'effacer. C'est précisément pour cette raison qu'il serait erroné de voir dans la définition de l'immersion par Janet Murray une contradiction entre réflexivité et immersion. Au contraire, ces deux concepts sont complémentaires.

Pour expliciter ceci en faisant appel aux figures composites : l'immersion repose chez Janet Murray sur une conscience des tensions immersives qu'il faut résoudre pour atteindre une immersion comme fusion. Si l'immersion comme fusion reste un objectif à atteindre dans la théorie de Janet Murray, la réflexivité joue un rôle fondamental dans l'appréciation du sujet de la situation dans laquelle il se trouve.[515] Il en résulte que des ruptures du quatrième mur évoqué par l'autrice ne provoqueront pas nécessairement un effritement de l'immersion mais au contraire un

514 Chez Amato, la contre-poussée correspond à cette neutralisation active des obstacles à l'immersion qui participe finalement à l'amplification de celle-ci plutôt qu'à son atténuation.

515 De la même manière qu'il n'y a pas de jouer sans attitude ludique selon Jacques Henriot. Comme je l'ai expliqué dans le premier chapitre de cette thèse, cette importance de la conscience de l'état à atteindre, de l'état recherché, est aussi centrale dans les travaux de ce chercheur, ainsi que dans une partie de la production scientifique de Maude Bonenfant.

renforcement de celle-ci. Dans un tel cas de distanciation, l'incitation à la réflexivité ne rompt pas le charme mais fait osciller la situation d'immersion entre fusion et tension, jusqu'à son éventuelle stabilisation dans l'un de ces deux régimes.

Par ailleurs, l'autre figure que je retrouve dans l'approche de l'immersion par Janet Murray est celle de l'immersion comme enveloppement, que j'assimile à celle de submersion sensorielle. Dans *Hamlet on the Holodeck*, cette figure indique que l'enjeu d'un « monde enveloppant[516] » est de susciter une sensation de présence chez le sujet qui s'y confronte, dans la mesure où, selon Murray, le but de la recherche de l'immersion par le sujet est de ressentir « la sensation d'être entouré par une autre réalité, aussi différente que l'eau vis-à-vis de l'air, qui conquiert toute notre attention ainsi que l'intégralité de nos moyens de perceptions.[517] » Janet Murray apporte une nouvelle fois des nuances en indiquant que l'enveloppement du sujet par une réalité seconde n'est pas équivalente à une immersion dans une forme narrative et que ces deux modes immersifs peuvent entrer en conflit. L'autrice s'appuie sur l'exemple du jeu vidéo d'exploration et de résolution d'énigmes *Myst,*[518] au sujet duquel elle précise :

> *« En somme, bien peu de choses sont à même de vous distraire de l'environnement de Myst, dense aussi bien sur le plan visuel que sonore, mais l'immersion intense provoquée par l'exploration s'installe au prix d'une immersion amoindrie dans le développement d'une histoire.*[519] »

Dans le même temps, Janet Murray envisage l'enveloppement comme un prémisse du développement d'une sensation de présence, elle-même envisagée comme un préalable à un engagement narratif avec l'environnement exploré : « Puisque nous faisons l'expérience de notre présence dans ces mondes immersifs, comme si nous étions sur scène plutôt que dans le public, nous voulons faire bien

516 *Ibidem*, p. 110. *[« enveloping world. »]*
517 *Ibidem*, p. 98. *[« The sensation of being surrounded by a completely othe rreality, as different as water from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus. »]*
518 Cyan Worlds, 1993, *Myst*, Brøderbund Software.
519 *Ibidem*, p. 108. *[« In short, there is almost nothing to distract you in Myst from the densely textured visual and aural environment, but this intense immersion in visiting the place comes at the cost of a diminished immersion in an unfolding story. »]*

plus que seulement les traverser.[520] » Si je rattache cette remarque à la définition de la création active de crédulité, ce dernier concept peut être compris comme un effort initial du sujet permettant à ce dernier de glisser d'une forme d'immersion comme submersion sensorielle vers une forme d'immersion comme présence puis vers la concentration de son attention sur une narration. J'observe ainsi que, dans *Hamlet on the Holodeck* comme dans d'autres textes précédemment, l'immersion est un processus complexe qui ne peut être situé exclusivement ni du côté du dispositif ni du côté du sujet du fait de la nécessité d'une réaction du second vis-à-vis des stratégies immersives déployées par le premier.

La complexité de la relation entre immersion et narration exposée par Janet Murray est encore plus manifeste dans le contexte de dispositifs à plusieurs utilisateur·rice·s. Si la création active de crédulité devient dans un tel contexte collective, la narration y devient interactive et participative tandis que chaque utilisateur·rice participe au développement d'une narration partagée par tou·te·s les autres utilisateur·rice·s au même titre que les entités instanciées par la machine de jeu et sont, en ce sens, intégrées au sein du dispositif.

Synthèse : d'importantes nuances apportées par Janet Murray

Ces dernières discussions de l'approche de l'immersion par Janet Murray m'amènent à formuler une remarque cruciale : si Janet Murray définit initialement l'immersion comme « l'expérience d'être transporté·e dans un lieu simulé avec sophistication, » il serait réducteur, au regard de la relation complexe entre immersion, narration et réflexivité qu'elle développe, de superposer sa théorie de l'immersion à la figure de l'immersion comme présence. La définition synthétique proposée par la chercheuse se concentre certes sur une notion de déplacement, de transport, très proche du « sentiment d'être là » que j'ai retrouvé à plusieurs reprises chez Sheridan, Slater & Wilbur ou encore Witmer & Singer, mais les critiques formulées par la chercheuse au sujet de *Myst* indique que l'appréhension de l'espace

520 *Ibidem*, p.108. *[« Because we experience ourselves as present in these immersive worlds, as if we are on the stage rather than in the audience, we want to do more than merely travel through them. »]*

n'est pas la seule modalité immersive. Si, dans ce jeu, l'immersion par l'exploration se fait au prix d'une immersion narrative amoindrie, cela signifie deux choses. D'abord que l'immersion est multidimensionnelle, dans le sens où l'espace et la narration sont deux motifs potentiels de l'immersion avec des modalités expérientielles qui leur sont propres. Ensuite, puisque Janet Murray suggère que l'immersion par enveloppement est un prémisse au sentiment de présence, et que celui-ci est, lui-même, un prémisse à l'engagement narratif de l'utilisateur·rice, il apparaît que les différentes dimensions de l'immersion ne sont pas pour autant systématiquement opposées comme cela peut être le cas dans *Myst*. Les interactions entre l'immersion par l'exploration et l'immersion par la narration ne prennent pas toujours la forme de tensions ni de conflits.

Allant dans ce sens, l'article *Game Design as Narrative Architecture*[521] de Henry Jenkins, publié plusieurs années après *Hamlet on the Holodeck*, s'appuie entre autres sur les travaux de Don Carson sur la narration environnementale[522] pour expliquer comment la conception et l'agencement d'espaces vidéoludiques peuvent susciter l'immersion narrative des joueur·se·s. L'article de Jenkins, et en particulier sa manière de concevoir le *game design* comme une forme d'architecture narrative, avaient pour but de créer un terrain d'entente entre les deux approches théoriques du jeu vidéo en apparence irréconciliables : la narratologie et la ludologie. Pour faire un rappel du premier chapitre de cette thèse, la première démarche envisageait le jeu vidéo comme un dispositif narratif et l'étudiait donc avec les outils de la narratologie tandis que la seconde concevait le jeu vidéo avant tout comme un système de règles et défendait la nécessité de développer une nouvelle discipline, avec des outils et des méthodes adaptées au jeu vidéo et à ses spécificités. Si cette controverse, importante et structurante pour le champ des *game studies*, tend aujourd'hui à être close, le point de départ de Jenkins, penser l'expérience du jeu vidéo à partir de la spatialité,

521 Jenkins, Henry, 2004 « Game Design as Narrative Architecture. » In Wardrip-Fruin, N., Harrigan, P. (dir.) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. MIT Press, Cambridge, pp. 118–130.

522 Carson, Don, 2000, « Environmental Storytelling : Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned From the Theme Park Industry, » *Gamasutra*, mis en ligne le 01/03/2000, URL : https://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php (consulté le 25/04/2022.)

visait à réunir ces deux approches pour envisager les jeux vidéo « plutôt comme des espaces emplis de possibilités narratives que comme des histoires.[523] »

Immersion et narration : autour des travaux de Marie-Laure Ryan

Le passage potentiellement ardu de l'immersion dans un espace de jeu à l'immersion dans une narration fait également l'objet de l'attention de la narratologue Marie-Laure Ryan dans son ouvrage *Narrative as Virtual Reality*. Au cours du deuxième chapitre, traitant des poétiques de l'immersion, la chercheuse indique que le préalable d'une immersion dans un dispositif narratif textuel est l'appréhension de celui-ci comme un monde. Selon elle, pour qu'un texte soit à même de susciter une immersion dans un environnement, il faut que cet environnement soit effectivement construit par le texte d'une part, mais aussi que celui-ci soit identifiable comme tel par le·la lecteur·rice. Marie-Laure Ryan distingue sur cette base l'hypothétique du fictionnel :

> *« Deux énoncés, l'un hypothétique et l'autre fictionnel, dirigent tous deux notre attention vers des mondes possibles non-actuels, mais suivant deux modes différents : les énoncés hypothétiques fonctionnent comme des télescopes, tandis que les énoncés fictionnels fonctionnent comme des véhicules de voyage spatial. Dans le mode du télescope, la conscience reste ancrée dans sa réalité première, et les mondes possibles sont contemplés depuis l'extérieur. Dans le mode du véhicule spatial, la conscience se resitue dans un autre monde et, en s'appuyant sur la définition indexicale de l'actualité, réorganise l'entièreté des modes d'existence autour de cette réalité virtuelle. J'appelle ce mouvement recentrement, et le considère comme constitutif du mode de lecture fictionnel. Dans la mesure où les mondes fictionnels sont, objectivement parlant, des mondes possibles non-actuels, le recentrement est indispensable pour les appréhender comme actuels […].[524] »*

523 *Ibidem*, p.118. *[examining games less as stories than as spaces ripe with narrative possibility.]*

524 Ryan, Marie-Laure, 2001, *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The John Hopkins University Press, Baltimore, p. 103. *[« Both counterfactuals and fictional statements direct our attention toward nonactual possible worlds, but they do so in different modes : counterfactuals function as telescopes, while fiction functions as a space-travel vehicle. In the telescope mode, consciousness remains anchored in its native reality, and possible worlds are contemplated from the outside. In the space-travel mode, consciousness relocates itself to another world and, taking advantage of the indexical definition*

Cette citation met en évidence le fonctionnement très différent des énoncés hypothétiques et fictionnels selon Ryan. En comparant l'hypothétique à un télescope et le fictionnel à un véhicule, la chercheuse insiste sur les interactions différentes entre le·la lecteur·rice et le texte, suivant qu'il soit hypothétique ou fictionnel. Face à ces deux types d'énoncés, l'attention de la personne qui lit ne se porte ni sur le même monde, ni sur la même réalité puisque dans le cas d'un énoncé hypothétique, le·la lecteur·rice reste ancré·e dans le réel, tandis qu'il·elle se focalise sur le monde fictionnel dans l'autre cas. Dans cette dynamique, le processus de recentrement, qui est selon l'autrice constitutif du mode de lecture fictionnel, est central puisque c'est par ce processus que le·la lecteur·rice concentre son attention et sa conscience non plus sur le réel mais sur le monde fictionnel de l'œuvre. Je remarque également que Marie-Laure Ryan insiste sur le caractère non-actuel des mondes textuels hypothétiques et fictionnels. Autrement dit, ces mondes-là sont virtuels, en puissance, et attendent leur actualisation par un·e lecteur·rice pour prendre forme. Dans le cadre de la lecture suivant un mode fictionnel, le recentrement constitue donc un processus d'actualisation qui génère un monde nouveau sur l'impulsion de la personne qui procède à l'actualisation.[525]

L'affirmation de Marie-Laure Ryan, selon laquelle la présentation d'un dispositif narratif comme un monde est une condition nécessaire à l'immersion, est très proche des arguments développés par Janet Murray. Dans les approches de ces deux autrices, l'immersion narrative serait donc conditionnée par une immersion spatiale préalable et donc par la possibilité de l'appréhension de l'espace comme un monde habitable. Marie-Laure Ryan se distingue cependant de Janet Murray dans le sens où elle formule une affirmation plus forte. Lorsqu'elle explicite le

of actuality, reorganizes the entire universe of being around this virtual reality. I call this move recentering, and I regard it as constitutive of the fictional mode of reading. Insofar as fictional worlds are, objectively speaking, nonactual possible worlds, it takes recentering to experience them as actual [...] »] Je reviendrai sur le recentrement et la nécessité de constituer préalablement un monde habitable avant d'y développer une narration lorsque j'étudierai la théorie sémio-pragmatique de Roger Odin et son modèle du mode de lecture fictionnalisant.

525 L'idée que l'actualisation d'une entité jusqu'alors virtuelle produit une entité tout à fait nouvelle et dont les caractéristiques sont imprévisibles est issue des travaux de Pierre Lévy présentés dans son texte *Qu'est-ce que le virtuel ? : « On peut dire qu'un acte de lecture est une actualisation des significations d'un texte, actualisation et non réalisation puisque l'interprétation comporte une part inéliminable de création. »*

fonctionnement du processus de recentrement, Ryan affirme que, lors de la confrontation du·de la lecteur·rice avec « l'image-monde » projetée par un texte de fiction, « la contemplation de l'image transporte automatiquement le·la lecteur·rice dans le monde qu'elle représente.[526] » Cette dernière assertion est quelque peu enthousiaste de par sa référence à un effet automatique de la lecture sur le·la lecteur·rice, et c'est pour cela qu'elle est moins nuancée que ce que développe Janet Murray. Cette affirmation permet néanmoins de bien comprendre le concept d'immersion tel que Marie-Laure Ryan l'envisage. Avec cette occurrence du verbe transporter, il ne s'agit pas seulement de susciter un sentiment de présence, mais plutôt de déplacer la conscience du·de la lecteur·rice dans le monde fictionnel. À la lecture de ceci, je peux faire évoluer la figure de l'immersion comme présence vers une figure de l'immersion comme transport, que Gordon Calleja identifie comme l'une des deux conceptions dominantes de l'immersion vidéoludique, et qui correspond à l'ensemble des stratégies immersives de *game design* visant à proposer aux joueur·se·s « non seulement une activité stimulante, mais aussi un monde dans lequel naviguer.[527] »

Une première typologie des modes immersifs

Par ailleurs, pour poursuivre cette exploration des théories de l'immersion vidéoludique, un des intérêts de *Narrative as Virtual Reality* réside dans la déclinaison par Marie-Laure Ryan de quatre formes d'immersion décrivant autant de facettes de l'activité de lecture : les immersions spatiale, spatio-temporelle, temporelle et émotionnelle.

La première, l'immersion spatiale, correspond à l'immersion comme transport, puisque Marie-Laure Ryan l'envisage explicitement comme un voyage d'un monde à un autre. Comme elle le spécifie, « dans les formes les plus complètes d'immersion spatiale, les paysages intimes du·de la lecteur·rice fusionnent avec la géographie

526 Ryan, Marie-Laure, 2001, *op. cit.*, p. 104. *[« [...] the contemplation of the image automatically transports the reader into the world it represents. »]*

527 Calleja, Gordon, 2010, *op.cit.*, p.27 [« *not just with an engaging activity but also with a world to be navigated* »]

textuelle.[528] » L'immersion spatiale correspond donc à un processus d'hybridation entre réel et fiction, au cours de laquelle l'univers du texte est construit par le·la lecteur·rice à partir du texte, mais aussi de ses expériences personnelles. Il est à noter que cette forme d'immersion n'est pas systématique, l'autrice cite notamment *Dans le Labyrinthe* d'Alain Robbe-Grillet comme exemple de texte inhibant toute possibilité d'immersion spatiale grâce à la saturation du texte par une multitude de détails rendant toute tentative de représentation mentale de la diégèse infructueuse.

La deuxième, l'immersion spatio-temporelle, est proche de la première mais la complète par une information temporelle. D'après Marie-Laure Ryan, cette forme d'immersion a lieu lorsque le temps et le lieu de la narration coïncident avec le temps et le lieu des événements narrés.[529] Au delà d'offrir à la personne qui lit la possibilité de se représenter l'univers dans lequel elle est amenée à s'immerger, l'immersion spatio-temporelle facilite l'inscription des péripéties dans une temporalité au travers d'un personnage.

La troisième, l'immersion temporelle, correspond selon l'autrice au « désir du·de la lecteur·rice pour le savoir qui l'attend au terme du temps de la narration,[530] » autrement dit au suspense. Marie-Laure Ryan précise :

> *« [...] L'immersion temporelle est l'implication du·de la lecteur·rice dans le processus par lequel la progression du temps de la narration distille le champ du potentiel, en déterminant une branche comme actuelle, confinant ainsi les autres au royaume du virtuel éternel, ou à l'hypothétique, tandis que cette sélection engendre continuellement de nouveaux ensembles de virtualités.[531] »*

528 Ryan, Marie-Laure, 2001, *op. cit.*, p. 122 *[« In the most complete forms of spatial immersion, the reader's private landscapes blend with the textual geography. »]*

529 *Ibidem*, p. 147. *[« One of the most variable parameters of narrative art is the imaginative distance between the position of narrator and addressee and the time and place of the narrated events. Spatio-temporal immersion takes place when this distance is reduced to near zero. »]*

530 *Ibidem*, p. 157 *[« Temporal immersion is the reader's desire for the knowledge that awaits her at the end of the narrative time. »]*

531 *Ibidem*, p. 158. *[« Generally speaking, temporal immersion is the reader's involvement in the process by which the progression of narrative time distills the field of the potential, selecting one branch as the actual, confining the others to the realm of the forever virtual, or counterfactual, ans as a result of this selection continually generates new range of virtualities. »]*

Au travers de cette citation, je peux comprendre plus clairement le titre de l'ouvrage de Marie-Laure Ryan : envisager la découverte de la progression narrative d'un texte comme un processus essentiellement inscrit dans le temps revient à considérer tout dispositif textuel fictionnel comme une réalité virtuelle. Ainsi, un texte sans lecteur·rice peut être envisagé comme constitutif d'un univers entièrement virtuel qu'une actualisation par la lecture transformerait progressivement, non en le faisant devenir totalement actuel, mais en renouvelant les virtualités qui le constituent. À ce titre, en cours de lecture, l'univers déployé par un texte et activé par le·la lecteur·rice est un monde hybride, de plus en plus actuel, mais dont des portions restent virtuelles ou sont virtualisées par le·la lecteur·rice s'interrogeant sur ce qu'il·elle lit.

Enfin, la quatrième, l'immersion émotionnelle, se rapproche explicitement de l'identification aux personnages d'un texte.

Approche synthétique de la typologie de Marie-Laure Ryan

Il apparaît, au fil de la présentation de ces quatre modes immersifs, que je peux préciser mes affirmations précédentes. Si les immersions spatiale et spatio-temporelle peuvent effectivement être rapprochées de l'immersion comme transport, l'immersion temporelle a davantage trait à l'immersion comme absorption et correspond à un phénomène attentionnel. L'immersion émotionnelle, rapprochée du processus d'identification à un personnage, n'est, elle, ni spatiale, ni attentionnelle mais, comme son nom l'indique, émotionnelle. La figure de l'immersion comme identification se distingue ici des autres figures relevées jusqu'alors du fait de cette nouvelle composante. Dans le texte de Marie-Laure Ryan, l'immersion émotionnelle est identifiée comme la forme immersive à l'origine de la majorité des critiques d'ordre moral à l'encontre de la poursuite des expériences d'immersion, a fortiori si celle-ci est considérée comme incompatible avec toute forme de réflexivité ou de recul critique.

La position de l'autrice vis-à-vis de cette dichotomie immersion/réflexivité est d'ailleurs ambivalente : en assimilant l'interactivité à la réflexivité ainsi qu'à la

logique d'hypermédiacie de Grusin et Bolter, Marie-Laure Ryan considère que, dans le contexte de dispositifs de réalité virtuelle, l'immersion est maximisée lorsque l'interface s'efface et lorsque l'hypermédiacie du dispositif n'est plus perceptible. Dans une telle configuration, l'interactivité n'entrave pas l'immersion et l'amplifie au contraire, et je retrouve la figure de l'immersion comme transparence et comme illusion de non-médiation. Cependant, dans le contexte d'une œuvre littéraire ergodique, l'interactivité s'oppose au contraire à l'immersion dans la mesure où les efforts non-triviaux fournis par le·la lecteur·rice rappellent sans cesse la matérialité du support de lecture et empêchent une incarnation dans la diégèse. Pour Marie-Laure Ryan, cette différence dans les interactions entre immersion et interactivité réside dans la difficulté d'octroyer durablement un corps virtuel à un·e lecteur·rice, là où c'est un outil fréquent des jeux vidéo ou des dispositifs de réalité virtuelle. L'hypermédiacie d'une œuvre littéraire ergodique étant, selon l'autrice, impossible à invisibiliser sans un tel corps, l'interactivité ne peut renouveler l'expérience de lecture qu'à condition de former un cycle avec l'immersion.

Cette affirmation est proche de celle que j'ai formulée à partir de l'ouvrage de Janet Murray au sujet de la dichotomie immersion/réflexivité. Cette chercheuse a expliqué, je le rappelle, que la création active de crédulité, sur laquelle repose l'immersion, implique une distance réflexive initiale d'une part, pour que l'utilisateur·rice identifie sa marge de manœuvre créative et interprétative. Murray a précisé d'autre part que la réflexivité, du fait des obstacles à l'immersion qu'elle peut offrir, pouvait servir de catalyseur à l'immersion, *a fortiori* dans le cadre d'une expérience multi-utilisateur·rice dans laquelle la création active de crédulité serait collective et non plus individuelle. Marie-Laure Ryan se distingue de Janet Murray en insistant sur la nécessité d'une incarnation dans la diégèse ainsi qu'en rapprochant interactivité et réflexivité. En concevant l'interactivité comme créatrice de ruptures dans un continuum immersif, y compris au sein d'un cycle immersion-interactivité, Marie-Laure Ryan s'appuie davantage sur des figures immersives de transparence ou d'illusion de non-médiation que Janet Murray. Ces différences importantes dans les approches de deux chercheuses qui ont été, fréquemment et parfois excessivement,

identifiées comme des représentantes de l'approche narratologique du jeu vidéo, permettent de mesurer à quel point l'immersion est une métaphore complexe, y compris lorsque son champ d'application est restreint au jeu vidéo.

Synthèse : des approches nuancées informées par la littérature

Les trois ouvrages que j'ai étudiés dans le cadre de cette partie constituent un socle pour une approche de l'immersion vidéoludique. J'ai remarqué que dans ces trois textes, l'immersion est principalement envisagée comme un moyen de transporter le·la lecteur·rice et par extension le·la joueur·se dans un univers de fiction. Cette approche, dans l'ensemble en accord avec les travaux de recherche sur la présence, délaisse dans l'ensemble la figure de l'immersion comme absorption, ce qui explique que, chez Marie-Laure Ryan, l'opposition entre immersion et réflexivité soit entretenue et que l'utilisation d'un corps virtuel pour matérialiser et actualiser la présence du·de la lecteur·rice ou joueur·se au sein de la diégèse, littéraire comme ludique, soit considérée comme essentielle. Par contre, le travail de Janet Murray, avec l'importance accordée à la création active de crédulité et avec les nuances apportées à l'opposition entre immersion et réflexivité, se distingue des travaux sur la présence. Pour faire suite à ces premières approches de l'immersion dans des médias ergodiques, je vais maintenant présenter plusieurs conceptions de l'immersion vidéoludique qui leur font suite.

II.2.A.b) Immersions vidéoludiques : transport et absorption

En 2003, dans le chapitre *Immersion, Engagement and Presence* de l'ouvrage *The Video Game Theory Reader,* Alison McMahan construit une première synthèse des concepts mobilisés pour décrire l'immersion vidéoludique. Il est intéressant de remarquer que son texte débute par une critique de ce concept, devenu selon l'autrice « excessivement vague et totalisant[532] » dans le contexte du jeu vidéo.

Si cette critique est similaire à celle que Gordon Calleja formule huit ans plus

532 McMahan, Alison, 2003, « Immersion, Engagement, and Presence : A Method for Analyzing 3D Video Games », in Wolf, Mark JP & Perron, Bernard (dir.) *The Video Game Theory Reader,* Routledge, London, pp. 67-86, p.67 [« Immersion has become an excessively vague, all-inclusive concept. »]

tard dans *In Game*, je vais montrer que les conclusions de McMahan sont différentes de celles de Calleja du fait de l'indistinction qu'elles entretiennent entre immersion et présence.

En observant les références sur lesquelles l'autrice s'appuie pour construire un concept d'immersion spécifiquement vidéoludique, je retrouve la plupart des définitions de l'immersion, de l'engagement et de la présence que j'ai étudiées au cours des parties précédentes. Dans la mesure où les objets que l'autrice entreprend d'analyser présentent des similarités de plus en plus manifestes avec les environnements virtuels au cœur des recherches sur la présence et la téléprésence, la transposition des outils conceptuels développés dans ces travaux est très pertinente. De fait, Alison McMahan insère sa recherche dans la continuité directe de ceux de Steuer, Slater, Lombard et Ditton à l'exception de quelques nuances apportées à l'égard de la définition de l'immersion.

En effet, pour fournir une définition de ce concept, Alison McMahan cite *Hamlet on the Holodeck* et présente la définition initiale de l'immersion par Janet Murray, citée plus tôt, comme « la définition la plus communément acceptée de l'immersion[533]. » Cela lui permet de se détacher du déterminisme technologique associée à la définition de l'immersion par Mel Slater et de critiquer ce déterminisme. Néanmoins, sa lecture de la définition de l'immersion par Janet Murray superpose celle-ci à la figure de l'immersion comme transport. Présenter ainsi l'immersion comme un phénomène quasi exclusivement spatial résume à la hâte le propos de Murray, puisqu'une conception seulement spatiale de l'immersion ne rend pas compte du caractère participatif et réflexif de l'immersion chez Murray.

Pour développer l'immersion au-delà d'une unique composante spatiale, Alison McMahan s'appuie plus longuement sur la définition de la présence par Lombard et Ditton. Elle insiste ainsi sur des composantes attentionnelles, de réalisme et de présence sociale théorisées par ces chercheur·se·s.

L'enjeu de cette étude du travail de Lombard et Ditton par McMahan est de

533 *Ibidem* [« The most accepted definition of immersion. »] p.68

justifier la relation dont elle fait l'hypothèse entre engagement et immersion. Elle affirme en effet que l'immersion et l'engagement sont les deux composantes de la présence.[534]

Bien que ce postulat puisse sembler proche de celui de Witmer et Singer qui faisaient de la présence le résultat de la combinaison de l'engagement et de l'immersion, McMahan définit ces deux concepts différemment et plus spécifiquement dans le contexte du jeu vidéo. L'immersion opérerait ainsi sur un plan diégétique et en lien avec l'histoire du jeu, tandis que l'engagement serait davantage situé sur un plan extra-diégétique et aurait trait à l'intérêt du·de la joueur·se pour le jeu, ses objectifs, les stratégies qu'il demande de mettre en place ou encore pour le plaisir de partager ses succès ludiques.[535]

Cette distinction entre deux facettes, la première narrative et intra-mondaine et la seconde exclusivement ludique fait écho, bien que l'autrice ne les cite pas, aux travaux de Jesper Juul[536] et de Markku Eskelinen.[537] Ces deux chercheurs, tous deux publiés dans le tout premier numéro de la revue *Game Studies* en 2001, se sont rapidement positionnés en tant que partisans d'une approche ludologique du jeu vidéo face à l'approche narratologique qu'ils jugent, non sans raccourci, dominante et réductrice. En envisageant d'une part l'immersion comme une forme de plongeon dans la diégèse, et d'autre part l'engagement comme une focalisation sur le système de jeu, considéré comme non-diégétique, Alison McMahan reproduit en partie des oppositions peu constructives entre ludologie et narratologie. Plutôt que d'envisager comment immersion et engagement pourraient interagir, ces deux phénomènes semblent ici séparés, comme si le ludique et le narratif étaient deux régimes

534 Ceci est d'une part révélateur de la proximité entre ces trois concepts, qui approche parfois l'indistinction. D'autre part, la séparation opérée par McMahan entre immersion diégétique et engagement extradiégétique peut être appréhendée comme une première approche dichotomique entre immersion comme absorption et immersion comme transport.

535 *Ibidem* , p. 68.

536 Voir Juul, Jesper, 2001, « Game telling stories ? » *Game Studies,* vol. 1, n°1, URL : http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/ (consulté le 25/04/2022), ou encore Juul, Jesper, 2005, *Half-Real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

537 Eskelinen, Markku, 2001, « The Gaming Situation », *Game Studies,* vol. 1, n°1, URL : http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/ (consulté le 25/04/2022).

d'expérience incompatibles. Dans ce sens, McMahan s'appuie sur le travail de Janet Murray, mais elle ne tient pas compte des propositions de celle-ci sur la création active de crédulité. Au contraire, le·la joueur·se en situation d'immersion serait « happé·e par le monde de l'histoire d'un jeu[538] » tandis que son activité consciente se cantonnerait à son engagement vis-à-vis du système de jeu. À défaut de considérer l'immersion et l'engagement comme à même d'interagir, de se relayer, de s'amplifier mutuellement ou au contraire de s'inhiber, McMahan les construit séparément, comme deux composantes minimales scindées au niveau de la diégèse. Or fonder cette distinction entre immersion et engagement sur le concept de diégèse pose deux problèmes.

D'abord, dans cette scission entre une diégèse immersive qui happe et un système de jeu qui engage l'attention consciente du·de la joueur·se, McMahan élude la participation active du·de la joueur·se à l'immersion sur laquelle Murray insiste avec le concept de création active de crédulité. Cette mise de côté de la participation des joueur·se·s et du rôle potentiel de la réflexivité dans le développement de l'immersion et de la présence est renforcée par le fait que McMahan s'appuie considérablement sur la définition de la présence de Lombard et Ditton. Celle-ci présente l'intérêt de modéliser la présence sous une forme multi-dimensionnelle et non pas seulement spatiale, mais elle est aussi limitée par son recours au concept d'illusion. Dans la définition de la présence en tant qu'illusion perceptuelle de non-médiation, la réflexivité ne peut être qu'un frein au développement de la présence.

Ensuite, dans son étude des six dimensions de la présence identifiées par Lombard et Ditton, Alison McMahan ne rattache pas explicitement chacune de ces dimensions aux concepts d'immersion et d'engagement, ni ne crée de séparation entre des composantes diégétiques ou non-diégétiques. Au contraire, les six dimensions commentées par Alison McMahan tendent toutes vers l'illusion de non-médiation, donc vers la dynamique de faire oublier ce qui n'est pas la diégèse. Il résulte de ceci que le concept d'engagement reste finalement assez indéfini.

538 McMahan, Alison, 2003, *op. cit.*, p. 68 *[« caught up in the world of the game's story »]*

Un bref détour : comment saisir le concept d'engagement ?

Dans le but de tenter de résoudre ce problème de délimitation peu satisfaisante des contours de l'engagement, je vais m'appuyer sur un article de synthèse par Maude Bonenfant et Thibault Philipette. Dans leur article *Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification*,[539] les chercheur·se·s examinent plusieurs définitions de l'engagement, d'abord dans différents contextes de pratique (étymologie, usages courants, usages par des entreprises de jeu vidéo, dans le champ des *games studies*) puis se focalisent sur les définitions de ce concept dans le champ de la psychologie. Dans ce dernier contexte, les définitions de l'engagement sont associées à des concepts d'investissement attentionnel et/ou émotionnel, et sont de fait relativement proches de la définition fournie en 1998 par Witmer et Singer, c'est-à-dire comme « un état psychologique éprouvé comme la conséquence de la concentration de l'énergie et de l'attention d'un individu sur un ensemble cohérent de stimuli ou d'activités et d'événements associés de façon signifiante.[540] » Ce qui est toutefois souligné par Bonenfant et Philipette dans leur publication, c'est que l'engagement est fréquemment associé à des notions de bonheur ou de bien-être, et que ce concept est, de fait, chargé de connotations très positives qui amènent les concepteurs d'expériences à façonner l'état d'engagement de leur public.

Dans une approche sémiotique de l'engagement, Bonenfant et Philipette propose de s'appuyer sur le concept de schéma, dans lequel les schémas sont « entendus comme étant des structures codifiées productrices de sens[541] » pour définir l'engagement comme une situation d'interprétation de schéma. Ainsi, « il y aurait engagement lorsque les schémas à interpréter par les lecteurs ou les joueurs ne

539 Bonenfant, Maude et Philipette, Thibault, 2018, « Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification, » *Sciences du jeu*, n°10, mis en ligne le 30 octobre 2018, URL : http://journals.openedition.org/sdj/1422 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.1422 (consulté le 13/04/2022)

540 Witmer, Bob G., et Michael J. Singer. 1998, *op. cit.*, p. 227. [*« Involvement is a psychological state experienced as a consequence of focusing one's energy and attention on a coherent set of stimuli or meaningfully related activites and events. Involvement depends on the degree of significance or meaning that the individual attaches to the stimuli, activities, or events. »]*

541 Bonenfant, Maude et Philipette, Thibault, 2018, *op.cit.*.

sont pas préalablement connus et exigent, pour ainsi dire, des efforts interprétatifs.[542] »

Cette définition présente plusieurs intérêts.

D'une part, par rapport à la définition de l'engagement par Witmer et Singer, elle permet de comprendre plus aisément l'objet de la concentration attentionnelle des personnes en état d'engagement, et constitue donc une définition plus concrète de ce concept que j'ai associé à plusieurs reprises à celui d'absorption. Avec la définition de Bonenfant et Philipette, l'engagement devient plus clairement une situation d'implication dans une démarche interprétative, ou dans une démarche de décodage.

D'autre part, dans le texte de Bonenfant et Philipette, cette définition de l'engagement est formulée dans le contexte d'une synthèse de travaux de recherche dans lesquels l'engagement est envisagée comme un état préalable à l'immersion, ou comme un premier degré d'intensité de cet état. Dans la pratique du jeu vidéo, la progression de l'engagement à l'immersion est alors conçue comme une maîtrise croissante des schémas par le·la joueur·se, jusqu'à une raréfaction des efforts interprétatifs au profit d'une forme d'expérience plus fluide.

Ainsi, par la suite, lorsque je mobiliserai le concept d'engagement, je ferai à la fois référence à la définition de Witmer et Singer, mais aussi aux nuances formulées par Bonenfant et Philipette. Ces nuances seront particulièrement précieuses pour étudier les travaux de recherche en *game studies* dans lesquels l'immersion est modélisée sous la forme d'un phénomène dynamique, multi-dimensionnel et présentant plusieurs degrés d'intensité. De même, ces nuances faciliteront grandement la compréhension des modèles de l'engagement proposés par Gordon Calleja puis par Olivier Caïra sur lesquels je vais m'appuyer par la suite.

542 *Ibidem*.

Synthèse : une conception de l'immersion vidéoludique fortement influencée par les travaux sur les dispositifs de présence virtuelle

Pour résumer, ce chapitre d'ouvrage par Alison McMahan est représentatif de tensions et problématiques centrales dans le champ des *game studies* lors de sa publication. L'approche de l'immersion développée dans ce texte renvoie à l'immersion comme transport, mais en insistant davantage sur le concept de diégèse, au point de parler de « monde de l'histoire, » l'article rapproche au point de les superposer une dimension spatiale et une dimension narrative de l'immersion. L'intérêt accordé au concept d'engagement, situé du côté du·de la joueur·se, mais sans pour autant être défini, indique qu'envisager l'immersion exclusivement comme une forme de présence dans l'univers fictionnel est insatisfaisant pour rendre compte de l'implication attentionnelle et émotionnelle des joueur·se·s dans leurs interactions avec le système de jeu. Néanmoins, malgré ces précautions, les modalités de participation du·de la joueur·se au processus d'immersion, parfois très réflexives dans le cas de la création active de crédulité de Janet Murray, ne sont pas développées avec ce concept d'engagement. C'est là un problème que je vais souligner à plusieurs reprises dans les pages qui suivent : les nuances apportées par Murray ou par Ryan au sujet de l'opposition immersion/réflexivité ne sont généralement pas prises en compte dans les travaux sur l'immersion vidéoludique.

Du transport à l'absorption : contre le sophisme immersif

Dans *In Game*, Gordon Calleja identifie une seconde conception dominante de l'immersion vidéoludique, l'immersion comme absorption, notamment à partir d'un chapitre de *Rules of Play* de Katie Salen et Eric Zimmerman. Dans cet imposant ouvrage de synthèse conçu pour bâtir un pont entre la recherche sur les jeux vidéos et les pratiques de conception vidéoludique, les auteur·rice·s critiquent l'immersion comme transport et sa propension à être promue comme indispensable à une immersion de qualité. Plus précisément, elle·il·s qualifient de sophisme immersif[543] « l'idée indiquant que le plaisir procuré par une expérience médiatique réside dans sa capacité à transporter sensoriellement le·la participant·e dans une réalité illusoire,

543 Ou d'arnaque à l'immersion.

simulée.[544] » Cette critique de l'immersion comme transport s'accompagne d'une critique de l'immersion comme transparence, l'effacement de l'interface ne pouvant pas être considéré comme une condition nécessaire à l'immersion comme transport selon Salen et Zimmerman.

D'après les auteur·rice·s, le sophisme immersif (et sa pervasivité) est éminemment problématique, d'une part parce qu'il ne rend pas compte du caractère métacommunicationnel[545] de l'activité de jeu et de la réflexivité qui y est associée. D'autre part, le sophisme immersif ne permet pas d'analyser les expériences proposées par des jeux auxquels la notion de diégèse s'applique avec difficulté, comme par exemple *Tetris*. Dans le cadre de ce type de jeux, il est en effet ardu d'envisager le transport des joueur·se·s dans un univers fictionnel. En s'appuyant sur les travaux de Marie-Laure Ryan, ces jeux ne permettent pas l'immersion comme transport parce qu'il ne se présentent pas comme un monde aux joueur·se·s. Comment alors qualifier l'état d'immersion dans lequel elle·il·s sont amené·e·s à éprouver en cours de partie ? Pour Salen et Zimmerman, l'activité ludique étant le siège d'une métacommunication,[546] toute personne qui s'y adonne mesure l'artificialité du dispositif auquel elle est confrontée et l'intègre à sa pratique, si bien que jouer à un jeu revient à se situer dans un réseau complexe de sens. Cette conception de l'immersion est plus proche de la notion d'engagement telle qu'elle est mobilisée par Witmer, Singer et McMahan que de la notion de présence et correspond à la figure de l'immersion comme absorption que j'ai associée à la personne qui joue plutôt qu'au dispositif. Ce type d'immersion relève avant tout de phénomènes attentionnels et résulte d'une concentration mentale sur une activité en cours, quelle que soit la réalité dans laquelle elle a lieu. Qui plus est, en faisant référence au caractère métacommunicationnel du jeu vidéo, Salen et Zimmerman associe une forme de réflexivité à l'engagement ludique qu'il·elle·s décrivent.

---

544 Salen, Katie & Zimmerman, Eric, 2003 *Rules of Play : Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 425. [*« The immersive fallacy is the idea that the pleasure of a media experience lies in its ability to sensually transport the participant into an illusory, simulated reality. »*]

545 Katie Salen et Eric Zimmerman font ici référence aux travaux de Gregory Bateson sur le jeu.

546 Dans le même temps que je joue et que je dis que je joue, je dis 'ceci est un jeu' et je façonne par la même occasion ce à quoi je joue.

Pour Gordon Calleja, cette forme d'immersion proposée par Salen et Zimmerman afin de critiquer le sophisme immersif et l'immersion comme transport constitue une deuxième conception dominante de l'immersion vidéoludique, l'absorption. Cependant, de la même manière que l'immersion comme transport ne permettait pas de décrire pleinement l'expérience d'un·e joueur·se de *Tetris*, l'immersion comme absorption n'est pas tout à fait pertinente pour analyser l'expérience d'une personne dont l'activité ludique consiste essentiellement en l'exploration de la diégèse du jeu auquel elle joue. À ce titre, de la même manière que l'immersion et la réflexivité, la fusion et la tension, pouvaient être envisagées, respectivement chez Marie-Laure Ryan et chez Bernard Guelton comme complémentaires et susceptibles de se côtoyer voire de se succéder, l'absorption et le transport constituent deux modes primaires d'immersion vidéoludique susceptibles de se combiner, de s'entrelacer. Si ces deux outils sont pertinents pour étudier des phénomènes complexes et multidimensionnels d'immersion, ils présentent néanmoins, selon Calleja, le risque d'être manipulés indistinctement et de contribuer à rendre plus diffuse encore la signification de la métaphore immersive, et donc d'amoindrir son intérêt critique.

II.2.A.c) Le flow, expérience d'immersion optimale entre ennui et frustration ?

Un troisième concept, proche de l'immersion comme absorption mais conceptuellement distinct, n'est cependant pas abordé par Calleja dans *In Game*. Le *flow* imprègne pourtant de nombreuses théories de l'immersion vidéoludique, en particulier lorsqu'elles visent à formaliser des pratiques de *game design*. Ce concept, défini à partir de 1975 par Mihaly Csikszentmihalyi, désigne un état mental, qualifié d'optimal et susceptible de survenir au cours de la pratique d'une activité. Dans son ouvrage *Beyond Boredom and Anxiety*, le psychologue identifie, notamment à partir de plusieurs témoignages de sportifs et sportives de haut niveau, plusieurs éléments caractéristiques de l'état de *flow*.

Pour commencer, selon Csikszentmihalyi, la manifestation la plus évidente du flow est « la fusion de l'action et de la conscience[547] » qui consiste en une concentration totale du sujet sur l'activité qu'il est en train d'entreprendre. Toute prise de conscience de cette concentration, autrement dit toute forme de réflexivité du sujet vis-à-vis de son état mental et attentionnel, empêcherait l'entretien du *flow,*[548] qui apparaît, du fait de la discipline requise pour inhiber ses pensées réflexives, comme particulièrement fragile et fugace.

Ensuite, cette fusion de l'action et de la conscience s'appuie selon l'auteur sur deux éléments.

Premièrement, l'activité pratiquée doit être accessible pour la personne qui la pratique : « le *flow* ne semble se manifester que lorsque les tâches à réaliser sont à la portée des capacités du sujet.[549] » Le *flow* ne peut donc survenir que si la complexité des actions à entreprendre par une personne sont en adéquation avec les compétences de celle-ci.

547 Csikszentmihalyi, Mihaly, 1975, *Beyond Boredom and Anxiety*, Jossey-Bass Publichers, San Francisco, Londres. p. 38 [*« The merging of action an awareness. »*]
548 *Ibidem*, p, 38.
549 *Ibidem*, p. 39. [*« Flow seems to occur only when tasks are within one's ability to perform. »*]

Deuxièmement, la fusion de l'action et de la conscience dans le cadre du *flow* dépend d'une restriction de l'attention du·de la praticien·ne sur un ensemble restreint de stimuli. À ce titre, la concentration de l'attention du sujet sur la tâche à accomplir a pour corollaire une perception sélective, autrement dit une forme de filtrage des informations dispensables.

Par la suite, Csikszentmihalyi associe le *flow* à une dissolution de l'ego du sujet dans l'action. Si ceci fait écho à la concentration intense sur l'activité en cours et à l'incompatibilité du *flow* avec toute forme de réflexivité, cette caractéristique du *flow* résonne avec l'appropriation du concept de la suspension volontaire de l'incrédulité par les créateur·rice·s de la CAVE que j'ai commenté plus tôt. Dans les deux cas, il est question d'une forme d'abandon de soi, que Csikszentmihalyi associe, grâce aux témoignages recueillis par ses soins ainsi que par d'autres psychologues, à « une transcendance de l'individualité » ou à « une fusion avec le monde. » La proximité avec la figure de l'immersion comme fusion est ici évidente mais elle prend une tournure existentielle : en tant qu'expérience optimale, le *flow* est selon Csikszentmihalyi une expérience extatique d'entrelacement total du sujet avec son environnement par l'action.

Le *flow* se caractérise également par un contrôle total du sujet sur ses actions et sur ce qui l'entoure. La nuance apportée par Csikszentmihalyi, pour rester cohérent avec les caractéristiques précédentes du *flow* et son incompatibilité avec toute réflexivité, est synthétisée par la phrase suivante : « [Le sujet] n'a pas activement conscience de son contrôle mais n'est tout simplement pas soucieux d'une éventuelle perte de contrôle.[550] » Ainsi, dans un état de *flow*, tout se passe sans accroc ni friction, dans la plus grande fluidité. Du fait de cette absence de friction, je rattache également la figure de l'immersion comme transparence au concept de *flow*.

L'avant-dernier trait caractéristique du *flow* mis en évidence par Csikszentmihalyi dépend de la perception sélective du sujet. Celle-ci lui permet en effet de mesurer sa réussite ou son échec. Pour un sujet dans un état de *flow*, les

550 *Ibidem*, p. 44. [*« He has no active awareness of control but is simply not worried by the possibility of lack of control. »*]

objectifs à atteindre doivent être aussi évidents que les boucles de rétroactions qui indiquent le bon ou le mauvais déroulement de son activité. Cette quatrième caractéristique rappelle la première, l'adéquation indispensable entre la complexité de l'activité et les compétences de la personne qui s'y adonne. Cependant, Csikszentmihalyi précise que sans clarté absolue des enjeux de l'activité entreprise ni lisibilité des rétroactions produites au cours de celle-ci, la perception sélective du sujet ne lui suffit pas pour mener à bien son activité. De fait, si les objectifs d'une activité ne sont pas explicites et si l'accomplissement de ces objectifs ne produit pas de *feedback*, le sujet ne peut pas entrer en état de *flow*.

Enfin, l'ultime caractéristique du *flow*, sa nature autotélique, autrement dit le fait que le *flow* est sa propre fin et n'a pas d'autre but que son propre entretien, est celle qui facilite la désignation du jeu comme activité propice au *flow*. En s'appuyant sur des travaux de Roger Caillois, Jean Piaget et Johan Huizinga, Csikszentmihalyi présente en effet le jeu comme une activité également autotélique dans le sens où elle est, selon lui, gratuite et sans conséquence directe sur ce qui n'appartient pas à l'univers du jeu.[551]

Les différentes caractéristiques du *flow* identifiées par Csikszentmihalyi permettent d'envisager cette expérience optimale comme quasiment mystique et transcendantale, comme état idéal ultime d'incarnation synonyme d'une absorption totale dans l'activité menée et une fusion avec l'environnement dans lequel l'activité est entreprise. Il semble donc logique que Csikszentmihalyi désigne, en plus du jeu et du sport, « l'art, la créativité et l'extase religieuse[552] » comme propices au *flow*. Voilà ici une première limite du modèle du *flow* élaboré par Csikszentmihalyi, similaire aux critiques formulées à l'encontre de la métaphore immersive : en étant ainsi appliqué à des activités culturellement et socialement situées dont les régimes d'expérience, les conditions de déroulement et les enjeux sont résolument différents, la pertinence et l'opérativité du concept de *flow* sont considérablement amoindries.

551 Comme je l'ai évoqué dans le premier chapitre de cette thèse, ce dernier point, visant à définir le jeu par une série de propriétés, a été abondamment remis en question, entre autres par Jacques Henriot et Colas Duflo.

552 *Ibidem*, p. 52. [*« art, creativity, and religious ecstasy »*]

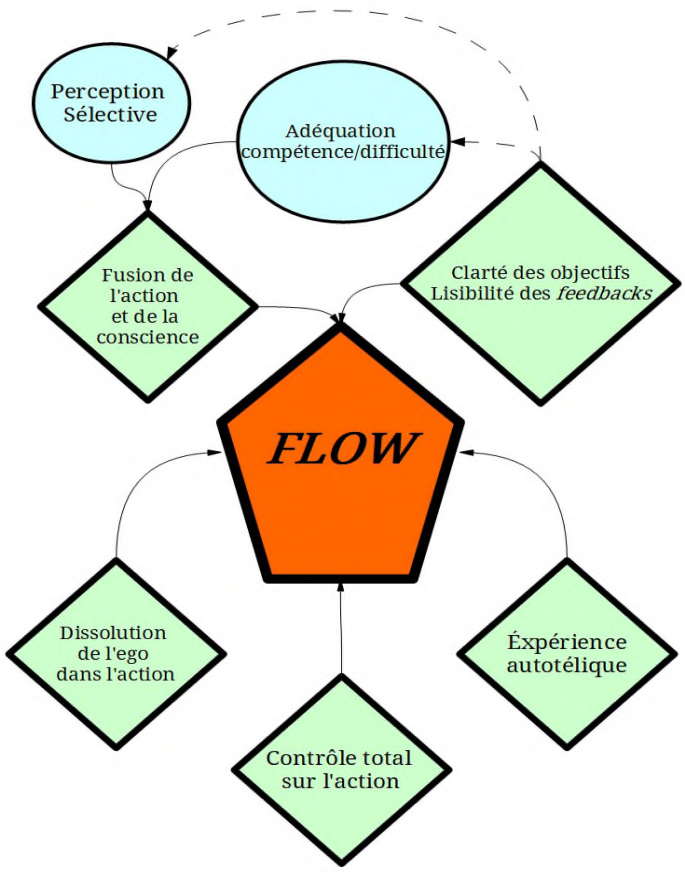


Illustration 42: Schéma de synthèse des composantes du Flow selon Csikszentmihalyi.

Par ailleurs, Csikszentmihalyi identifie lui-même une seconde limite à son modèle : bien que certaines caractéristiques du *flow* soient dépendantes du dispositif, en particulier la clarté des objectifs à atteindre et celle des rétroactions, l'état de *flow*, en tant que résultat, dépend fondamentalement de la personne qui s'adonne à une activité *a priori* propice au *flow* et de la perception par cette personne des défis proposés par l'activité en question. En ce sens, de part sa nature d'état mental d'un sujet percevant et agissant, le *flow* est le produit de la subjectivité de ce sujet et il est, selon les dires de Csikszentmihalyi « impossible à prédire avec certitude si une personne sera ennuyée, frustrée ou dans un état de *flow*.[553] » Cette remarque de l'auteur rappelle la critique formulée par Calleja à l'encontre de formes de déterminisme technologique entretenues par certaines théories de l'immersion, et invite à ne pas accorder aux activités propices au *flow* le pouvoir de plonger à coup sûr les sujets qui les pratiquent dans cet état particulier.

Limites et critiques du *flow*

Malgré cette nuance, la tentation d'un tel déterminisme structurel reste manifeste dans le modèle du *flow* de Csikszentmihalyi. Son analyse du *flow* suscité par des activités qui y sont propices (*flow activities*) laisse penser que toutes les

553 *Ibidem*, p. 50.

activités ne suscitent pas le même *flow* du fait de leur degré de complexité plus élevé. Ainsi, l'étude du *macroflow*, produit au cours d'activités particulièrement structurées (jeu, sport, rituel religieux, etc...) permettrait d'apprendre à structurer des activités plus triviales pour qu'elles produisent du *macroflow* et non plus du *microflow,* synonyme d'un plaisir moins plein et moins puissant que celui que le *macroflow* procure. Une fois structurées à la manière des *flow activities*, ces activités plus triviales, plus ancrées dans le quotidien, pourraient être entreprises avec plus de légèreté voire, idéalement, plus d'entrain, au point d'oublier leur caractère laborieux. Ceci constitue un programme pour Csikszentmihalyi qui, dans le dernier chapitre de son ouvrage, « Politiques du plaisir,[554] » esquisse un projet de société avec en son centre le *flow*. Au sujet de l'éducation, il écrit en effet :

> *« Il n'y a pas que le contenu des enseignements qui importe mais aussi la manière de les transmettre aux enfants. Les études des activités propices au* flow *suggèrent que tout peut être rendu agréable tant que certaines conditions structurelles sont préservées. Si le personnel éducatif débutait avec la question : 'Comment l'apprentissage peut-il être rendu plus agréable ?', les gains en performance des élèves augmenteraient considérablement.[555] »*

Cette dernière affirmation met en évidence l'ambivalence du *flow* lorsqu'il est placé au cœur des activités humaines. Il peut certes, pour les personnes qui les pratiquent, favoriser une appropriation émancipatrice. Par exemple, pour des élèves, un apprentissage dont le *flow* est le moteur deviendrait motivé intrinsèquement. Néanmoins, pour les individus qui se trouvent dans la position de celui ou celle qui définit et structure l'activité, le *flow* est un moyen de prolonger et de renouveler l'engagement d'un sujet, sur le mode de la capture ou, pour mobiliser un concept plus proche des jeux vidéo, sur le mode de la rétention. Il serait naïf, à ce titre, de considérer le flow comme une fin en soi dans le cadre de pratiques de conception. S'il

554 [*« Politics of Enjoyment »*]

555 *Ibidem*, p.205. [*« It is not only* what *should be taught to children that is important, but also* how *it should be taught. The studies of flow activities suggest that anything can be made enjoyable as long as certain structural conditions are preserved. If educators were to start with the question 'How can learning be made more enjoyable ?' the sudents' gains in performance should increase tremendously. »*]

est autotélique au niveau tactique, du point de vue du sujet, et peut amener un plaisir émancipateur, dans la perspective d'un·e concepteur·rice de dispositif, le *flow* ne doit pas être envisagé comme tel mais plutôt comme un dispositif stratégique.

Flow et *game studies* : un rapprochement de longue date

Les *game studies* et en particulier certaines théories du *game design* se sont de fait emparées du concept de *flow* et en particulier de son potentiel d'entretien de l'engagement du joueur ou de la joueuse. Dans *Rules of Play*, dont l'objectif est, rappelons le, de constituer une référence aussi bien à destination des chercheur·se·s que des concepteur·rice·s de jeu vidéo, Katie Salen et Eric Zimmerman abordent l'état de *flow* à partir de la notion de plaisir. Pour spécifier le cadre de pensée dans lequel l'auteur et l'autrice se positionnent, ceux·elles-ci indiquent : « Penser les jeux comme des systèmes de plaisir implique que le·la concepteur·rice de jeu est un artisan du désir, façonnant le plaisir des joueur·se·s d'un jeu.[556] » Dans un tel contexte, procurer du plaisir à ses joueur·se·s devient l'enjeu fondamental d'un jeu vidéo. Si Salen et Zimmerman nuancent à juste titre l'importance du *flow*, en précisant que cet état mental ne saurait être l'unique source de plaisir vidéoludique, le modèle du *flow* proposé par Csikszentmihalyi est néanmoins l'outil qui leur permet de « comprendre ce plaisir qui attire les joueur·se·s vers un jeu et les y retient.[557] » Les composantes du modèle du *flow* liées à l'activité pratiquée, ici un jeu vidéo, constituent à ce titre des paramètres que des concepteur·rice·s peuvent faire varier pour faire évoluer la complexité des tâches devant être accomplies par les joueur·se·s et ainsi les maintenir dans un état idéal, entre l'ennui et la frustration. Le *flow*, ainsi envisagé à la fois comme un objectif à atteindre et comme un outil incitant les joueur·se·s à prolonger leur partie, peut alors être rattaché à des théories béhavioristes telles que celle du conditionnement opérant, pour concevoir des cycles d'obstacles, de récompenses et de punitions qui seront à même de contrôler et de réguler un éventuel état de *flow*.

556 Salen, Katie & Zimmerman, Eric, 2003, *op. cit.*, p. 317. [*« Thinking of games as systems of pleasure implies that the game designer is an artisan of desire, shaping the pleasure of the players of a game. »*]

557 *Ibidem*, p. 316. [*« Flow is one of the way of understanding that pleasure which draws players to a game and keeps them there. »*]

Au-delà de son association au plaisir, le *flow* peut être envisagé, pour le *game design*, comme un outil permettant de penser la difficulté d'un jeu. En accord avec la définition du *flow* par Csikszentmihalyi, dans laquelle l'adéquation entre la difficulté de la tâche et les compétences de la personne qui l'exécute est un pré-requis essentiel, Jesper Juul propose dans *Half-Real* une application du *flow* au jeu vidéo : l'équilibre entre la difficulté d'un jeu et les compétences de ses joueur·se·s permettrait de maintenir celles·ceux-ci dans un état idéal entre l'ennui et la frustration, et ainsi d'entretenir leur engagement avec le jeu. Cette hypothèse peut être retrouvée dans la publication de Jenova Chen, sobrement intitulée *Flow in Games (and everything else)*,[558] accompagnée d'une série de recommandations en vue du développement de systèmes d'ajustement dynamique de la difficulté.

Malgré cet intérêt apparent pour penser la difficulté, Juul identifie une limite à cette application du concept de *flow* au jeu vidéo. Selon cet auteur, la réification du concept de *flow* en tant que seule source de plaisir vidéoludique serait d'autant plus réductrice que certaines pratiques de joueur·se·s, dont la répétition de tâches triviales, suscitent un plaisir de jeu tout en étant, de part leurs caractères répétitif et trivial, opposées au développement du *flow*. Cette mise en garde s'avère précieuse pour insister sur le caractère central de l'activité du joueur ou de la joueuse dans le développement du *flow* et éviter de nouvelles formes de déterminisme qui érigeraient les critères propices au développement du *flow* en tant que critères d'évaluation de la qualité d'un jeu. L'exemple du modèle du *GameFlow*, proposé en 2005 puis abondamment modifié en 2012, montre très bien le caractère périlleux d'une telle démarche. Superposer les propriétés d'une activité de *flow* et les propriétés définitionnelles d'un bon jeu voire d'un vrai jeu risquerait d'avoir un effet double : exclure de nombreuses productions vidéoludiques contemporaines, tournées vers d'autres enjeux que la production du *flow,* comme la persuasivité ou l'expressivité[559] ;

558 Chen, Jenova, 2007, « Flow in Games (and Everything Else), » *Communications of the ACM*, vol. 50, n°4, pp. 31-34.

559 Trépanier-Jobin, Gabrielle, 2016, « Differentiating Serious, Persuasive and Expressive Games » in *Kinephanos*, Genvo, Sébastien & Therrien, Carl (dir.) *Special Issue - Exploring the Frontiers of Digital Gaming : Traditional Games, Expressive Games, Pervasive Games*, pp. 107-128. [url : https://www.kinephanos.ca/2016/differentiating-serious-persuasive-and-expressive-games/ consulté le 03/09/2021]

rendre illégitimes des pratiques de jeu qui ne seraient pas motivées par une poursuite de l'état de *flow*[560].

Nuancer voire dépasser le *flow*

Pour éviter ces processus de réification du *flow*, des travaux modélisent l'expérience vidéoludique en tenant compte du *flow,* mais développent des nuances importantes en intégrant également d'autres variables. Un exemple remarquable de ce type de démarche est le modèle PIFF² (deuxième version du *Presence-Involvement-Flow Framework)* développé par Jari Takatalo, Juhani Ihanus, Jyrki Kaistinen, Göte Nyman et Jukka Häkkinen. Principalement destiné à des équipes de création voulant façonner avec précision l'expérience de jeu qu'elles proposent, le PIFF² identifie quinze composantes susceptibles d'intervenir dans le « cycle expérientiel[561] » vidéoludique et dont l'optimisation produirait une expérience de jeu satisfaisante. Ces différentes variables, construites par les chercheurs à partir d'une conséquente revue de littérature interdisciplinaire, puis à partir d'une série d'études empiriques, sont réunies dans quatre catégories, présence physique, présence sociale, engagement et *flow*. Dans cette dernière catégorie, les huit composantes décrivent des sensations ou des situations dont le·la joueur·se fait l'expérience (« amusement, » « contrôle, » « interaction » et « compétence ») ainsi que des qualités de l'expérience de jeu (« valence, » « capacité à impressionner, » « capacité à inciter à jouer » et « défi[562] »). Dans les trois autres catégories, engagement et présences physique et sociale, toutes les composantes sont des états psychologiques. L'intelligence de ce modèle réside dans l'intégration des qualités du dispositif exclusivement au sein de la catégorie du *flow* tandis que les sensations du·de la joueur·se sont réparties dans toutes les catégories. Ceci est aussi logique que pertinent, dans la mesure où le développement du *flow* au contact du jeu est un

560 Voir Consalvo, Mia & Paul, Christopher, 2019, *Real Games : What's Legitimate and What's Not in Contemporary Videogames*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts ou Pargman, Daniel & Jakobsson, Peter, 2008, « Do you beliver in magix ? Computer games in everyday life », in *European Journal of Cultural Studies*, Volume 11 (2), pp. 225-243.

561 Takatalo, Jari ; Ihanus, Juhani ; Kaistinen, Jyrki ; Nyman, Göte & Häkkinnen, Jukka, 2012, « Experiencing Digital Games » in Gackenbach, Jayne, (dir) *Video Game Play and Consciousness*, Nova Science Publishers, pp. 13-40.

562 Dans l'ordre : *enjoyment, control, interaction, competence, valence, impressiveness, playfulness* et *challenge.*

objectif. Cette répartition des quinze composantes dans quatre catégories vise à cartographier, aussi précisément que possible, les sensations du·de la joueur·se. Le PIFF² est, à ce titre un excellent outil pour collecter et analyser des retours d'expérience de jeu, en particulier dans un contexte de création de jeu.

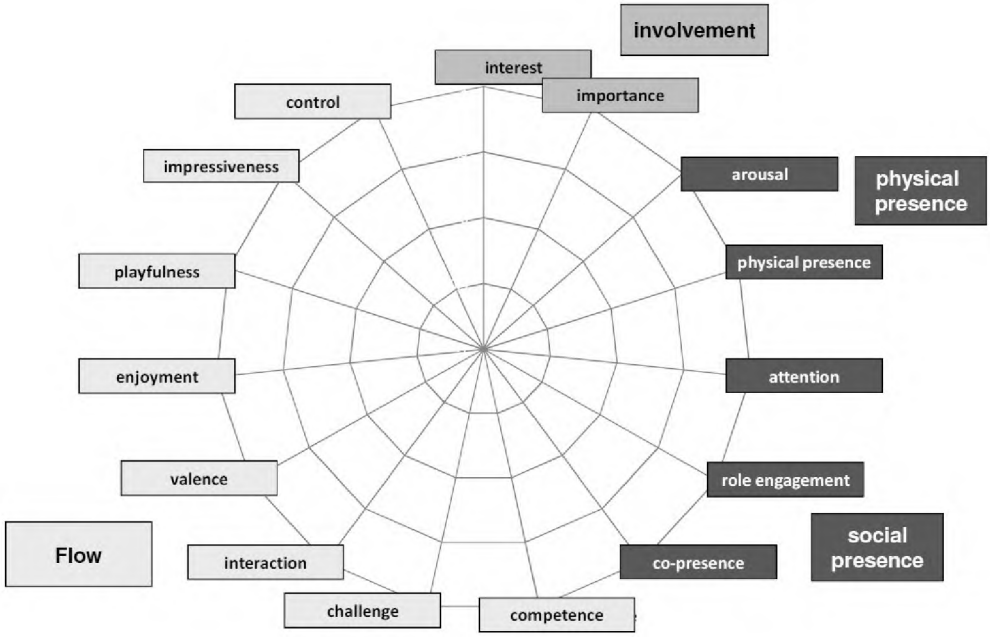


Illustration 43: Schéma de synthèse du PIFF² mis en forme par Takatalo et al. .

Cependant, pour être utilisé comme un modèle prédictif, c'est-à-dire pour identifier quel élément du dispositif de jeu provoque une réponse psychologique particulière, le PIFF² ne cartographie pas avec la même précision les propriétés du dispositif de jeu. En effet seuls trois éléments liés au jeu sont identifiés comme contribuant au cycle expérientiel vidéoludique : l'interface, la narration et les mécaniques de jeu. Ceci a été identifié par les auteurs comme une lacune du PIFF².

Ainsi, dans une publication plus récente, de 2015, Takatalo, Häkkinen et Nyman, poursuivent le développement de leur modèle pour combler ses lacunes. Les chercheurs détaillent ainsi ces trois composantes du système de jeu. Dans cette nouvelle modélisation du cycle expérientiel vidéoludique, l'interface comprend l'apparence audiovisuelle du jeu ainsi que son ergonomie, la narration réunit les concepts de monde ludique, de cadre et de contenu, tandis que les mécaniques de jeu sont composées de choix, d'objectifs et de règles. Dans la même logique, la partie du cycle expérientiel qui est la plus proche du système de jeu est développée pour intégrer trois nouvelles composantes : l'interactivité, l'histoire racontée et les dynamiques de jeu. Ces apports sont particulièrement bienvenus parce qu'ils intègrent des concepts centraux des *game studies,* là où les outils issus de la psychologie ou des sciences cognitives pouvaient sembler plus vagues une fois appliqués au jeu vidéo.

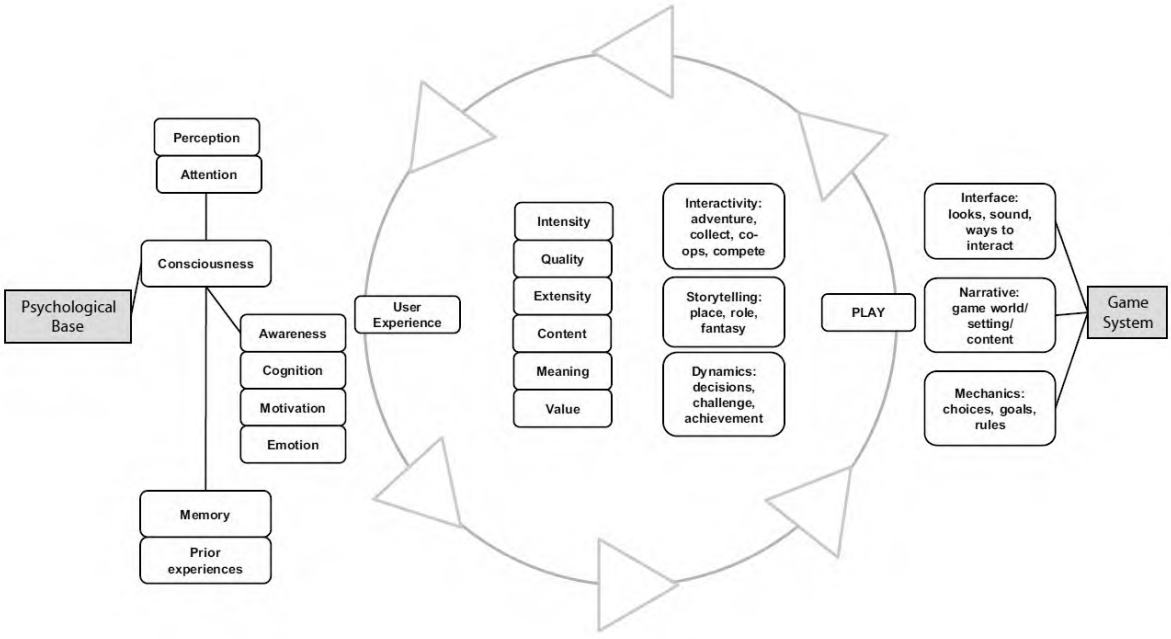


Illustration 44: Schéma détaillé de la mobilisation en cours de partie des composantes du PIFF². (Takatalo et al.,)

Malgré ces développements, dans la conclusion de *Understanding Presence, Involvement and Flow in Digital Games*, Takatalo, Häkkinen et Nyman identifient, des voies d'amélioration du modèle pour qu'il puisse être de plus en plus précis. En

particulier, pour rendre le PIFF² plus fiable en tant que modèle prédictif, ils expliquent que les interactions entre les différentes sous-composantes de chaque catégorie doivent être davantage étudiées mais aussi que plus de données doivent être collectées pour « approfondir les sous-composantes sociales et narratives du modèle.[563] » Ceci permettrait de rendre le modèle plus performant pour l'analyse de jeux reposant sur de nombreuses interactions sociales entre les joueur·se·s, tels que des MMORPG. Une autre piste de travail est également évoquée très succinctement par les auteurs, celle de « collecter des données multiculturelles.[564] » Cette démarche est également bienvenue, puisqu'elle vise à intégrer des apports de travaux en *game studies* qui sont fondés sur de nombreuses ethnographies, en ligne ou non, et dont les ancrages disciplinaires relèvent de fait plutôt de la sociologie que de la psychologie ou des sciences cognitives.

Malgré les nombreuses qualités du PIFF², je ne mobiliserai pas davantage ce modèle par la suite. D'abord, parce que je ne suis pas assez familier avec les outils théoriques de la psychologie et des sciences cognitives, si bien que je serais démuni face à près de la moitié du modèle et risquerais de le dévoyer en me l'appropriant. Ensuite, je n'utiliserai pas le PIFF² parce que ma démarche de recherche consiste en des analyses de jeux vidéo plutôt qu'en des études d'expériences des joueur·se·s. Dans cette démarche, le PIFF² n'est pas aussi adapté que d'autres cadres théoriques plus spécifiquement ancré en *game studies*. C'est la raison pour laquelle le travail de Gordon Calleja, traverse ce chapitre et sert de fondation aux propositions théoriques que je vais formuler à l'issue de ce chapitre, puis dans les deux chapitres suivants. Enfin, le PIFF² est, du fait de l'importance qu'il accorde au *flow*, peu compatible avec la prise en compte de la réflexivité du·se la joueur·se et avec des dynamiques de rupture dans la fluidité de l'expérience de jeu. Or, sur le plan artistique, ce sont ces dynamiques qui m'intéresseront le plus, en particulier dans le dernier chapitre de cette thèse.

563 Takatalo, Jari, Häkkinen, Jukka & Nyman, Göte, 2015, « Understanding Presence, Involvement, and Flow in Digital Games », in Bernhaupt, Regina (dir.) *Game User Experience Evaluation*, Springer, Human-Computer Interaction Series, Cham, pp. 87-111, p. 107.[*« In future we will deepen the social and story-related subcomponents of the PIFF². »*]

564 *Ibidem*, p. 107. [*« It will then be used to collect multicultural data to support the current framework. »*]

Synthèse : le *flow*, un concept loin d'être consensuel

Pour conclure au sujet du *flow*, un article remarquable de revue de littérature, rédigé par Lazaros Michailidis, Emili Balaguer-Balllester et Xun He indique que l'application du *flow* et de l'immersion au jeu vidéo se caractérise, à l'heure actuelle, par une absence de consensus scientifique quant aux éléments permettant de démêler ces concepts. En particulier, là où des travaux d'observation de l'activité cérébrale de personnes se déclarant en état de *flow* ou en état de présence ont permis de mettre en évidence des différences dans les zones cérébrales sollicitées par ces états et donc de les distinguer, les démarches similaires visant à comparer l'immersion et le *flow* n'ont, jusqu'alors, pas abouti à des conclusions aussi fermes. Il en résulte que la distinction entre *flow* et immersion est, encore aujourd'hui, principalement théorique. À ce titre, pour trouver un moyen de séparer clairement ces deux concepts, Paul Cairns, Anna Cox et Imran Nordin[565] indiquent que le *flow* doit être envisagé, en tant qu'expérience optimale, comme un état binaire, sur le mode du « tout ou rien » tandis que l'immersion, elle, peut être appréhendée comme suboptimale mais caractérisée par des degrés d'intensité variables.

Dans la mesure où j'ai insisté, à plusieurs reprises, sur le caractère fluctuant de l'immersion, en allant jusqu'à présenter une conception de l'immersion comme oscillation, je considérerai par la suite le *flow* comme un cas-limite d'immersion. De fait, je délaisserai quelque peu ce concept au profit de conceptions plus dynamiques et moins restrictives de l'immersion. À présent, je vais justement me concentrer sur plusieurs modèles de l'expérience vidéoludique qui ont pu amener Gordon Calleja à développer et préciser sa métaphore de l'incorporation.

565 Cairns, Paul ; Cox, Anna & Nordin, Imran, 2014 « Immersion in Digital Games : Review of Gaming Experience Research » in Angelides, Marios & Agius, Harry (dir) *Handbook of Digital Games*, IEEE Press, Piscataway, pp. 339-361, p. 344. [*« Thus, immersion is more of a graded experience wheras flow is an all-or-nothing sense of being 'in the zone'. »]*

II.2.B) L'incorporation comme métaphore plus spécifiquement vidéoludique

II.2.B.a) Modéliser l'immersion sous une forme dynamique et multidimensionnelle

Pour développer la métaphore de l'incorporation, Gordon Calleja retient en particulier deux travaux à partir de son étude des nombreuses acceptions de l'immersion vidéoludique : le premier, *A Grounded Investigation of Game Immersion*,[566] par Emily Brown et Paul Cairns est présenté en 2004 ; le second, *Fundamental Components of the Gameplay Experience : Analysing Immersion*,[567] par Laura Ermi et Frans Mäyrä, est présenté en 2005. Ces deux communications sont essentielles au travail de modélisation de l'expérience des joueur·se·s par Calleja dans la mesure où elles démontrent, pour la première, que l'immersion vidéoludique est un phénomène d'intensité variable tandis que la seconde publication met en évidence trois composantes immersives à partir d'observations d'enfants en train de jouer.

À partir des travaux de Brown et Cairns : vers une immersion à plusieurs degrés d'intensité

Dans leur travail de recherche, Emily Brown et Paul Cairns développent une conception de l'immersion vidéoludique à trois degrés d'intensité de l'implication du joueur ou de la joueuse dans sa partie. Chacun de ces trois degrés d'intensité étant séparé par des « barrières, » le chercheur et la chercheuse s'attachent à identifier ces obstacles à l'intensification de l'immersion et à identifier ce qui est à même de les lever.

À ce titre, le premier degré de l'immersion selon Brown et Cairns est l'engagement. Considéré comme le moins intense, il est associé à deux obstacles : la facilité d'approche du jeu, aussi bien sur le plan moteur que vis-à-vis des préférences

566 Brown, Emily et Cairns, Paul, 2004, « A Grounded Investigation of Immersion in Games, » Communication dans le cadre du colloque international *Conference on Human Factors in Computing Systems*, Vienne, du 24 au 29 avril 2004.

567 Ermi, Laura et Mäyrä, Frans, 2005, « Fundamental Components of the Gameplay Experience : Analyzing Immersion, » Communication dans le cadre du collocue internationl *DIGRA 2005 : Changing Views : Worlds in Play*, Vancouver, du 16 au 20 juin 2005.

du·de la joueur·se, et l'investissement en temps et en énergie qu'il requiert. Il est à noter que dans cette publication, l'engagement est tout à fait différent du concept défini par Witmer et Singer et ne doit donc pas être rapproché de la figure de l'immersion comme absorption. Chez Brown et Cairns, l'engagement est un premier mode d'interaction particulier avec un jeu vidéo caractérisé par une inscription de l'attention et des efforts du·de la joueur·se dans le temps de la partie qui serait propice à l'entretien et au prolongement de celle-ci. Selon ce chercheur et cette chercheuse, l'engagement se distingue des degrés d'immersion suivants (et plus intenses et complexes) par la faible implication émotionnelle à laquelle il est associé.

L'exaltation[568], le deuxième des trois degrés immersifs identifiés par Brown et Cairns se place dans la continuité de l'engagement : les efforts des joueur·se·s et le temps passé à jouer produisent un attachement émotionnel qui concentre encore davantage l'attention sur le jeu, incitant par là-même à prolonger la partie. L'exaltation est à mon sens particulièrement remarquable parce qu'elle introduit, pour la première fois dans notre exploration de l'immersion vidéoludique, une composante émotionnelle.

À l'instar d'Oliver Grau et de Marie-Laure Ryan, Emily Brown et Paul Cairns envisagent l'investissement émotionnel d'une personne dans sa pratique d'un dispositif fictionnel, ici un jeu vidéo, comme le signe d'une immersion puissante. Chez Grau, cet investissement émotionnel accru coïncidait, je le rappelle, avec une diminution de la réflexivité de la personne pratiquant un dispositif immersif. Dans les extraits d'entretiens cités par Emilly Brown et Paul Cairns dans leur texte, cette perte de recul critique n'est pas évoquée, mais un des entretiens cités fait mention de l'exaltation comme « un état proche du Zen, dans lequel vos mains semblent savoir ce qu'elles doivent faire tandis que votre esprit peut continuer d'arpenter l'histoire.[569] » Si cet extrait d'entretien évoque cette fois certains aspects du *flow*, Brown et Cairns

568 Traduit assez librement d'*engrossment* qui est ailleurs traduit par le terme absorption. Je choisis ici de parler d'exaltation plutôt que d'absorption pour différencier explicitement ce second seuil d'immersion de la figure immersive de l'absorption.

569 Brown, Emily et Cairns, Paul, 2004, *op.cit.* [*« A Zen-like state where your hands just seem to know what to do, and your mind just carries on with the story. »*]

rapprochent plutôt l'exaltation de la suspension volontaire d'incrédulité,[570] en lui adjoignant une dimension émotionnelle : « Autrement dit, les joueurs sont impliqués avec bien plus que l'aspect matériel du jeu et ont, dans un sens, suspendu leur incrédulité vis-à-vis du monde du jeu.[571] » Ici, l'exaltation, de par sa dimension émotionnelle, se rapproche de la figure de l'immersion comme identification. Selon le chercheur et la chercheuse, la construction d'un jeu, aussi bien mécanique que narrative ou esthétique, est le critère susceptible de faire barrière ou au contraire de susciter l'exaltation de ses joueur·se·s. Lorsqu'il la suscite en effet, le jeu est construit pour se faire oublier, et sa capacité à faire monde est intimement liée à sa transparence.

Assez logiquement au regard des définitions de deux premiers degrés, le troisième et dernier niveau identifié par Brown et Cairns, l'immersion totale, est totalement superposé au concept de présence. Celle-ci est, dans le cadre de leur travail, envisagée aussi bien sous sa forme spatiale que sous sa forme d'illusion perceptuelle de non-médiation. Brown et Cairns précisent néanmoins : « À ce stade sur l'échelle de l'immersion, le jeu est la seule chose qui influe sur les pensées et sensations du joueur ou de la joueuse. Seulement, la présence est une expérience évanescente.[572] » À partir de l'exaltation, l'immersion totale est susceptible de se développer à condition que deux barrières soient levées : l'empathie et l'atmosphère, deux obstacles qui sont également formalisés à partir d'entretiens. Dans la terminologie de Brown et Cairns, l'empathie est plus profonde que l'attachement émotionnel dans la mesure où elle a un point d'ancrage déterminé, avec un personnage par exemple. En ce sens, l'empathie est bien plus proche de la figure immersive de l'identification et de l'incarnation. L'atmosphère, elle, est plus profonde que la construction du jeu, parce qu'elle requiert une certaine pertinence : « Les fonctionnalités du jeu doivent être en adéquation avec les actions des personnages du

570 Je me permets ici de souligner à quel point les multiples conceptions de l'immersion et la horde de notions qui leur sont associées constituent un véritable labyrinthe conceptuel.

571 *Ibidem*. [*« Essentially, gamers are involved with more than just the physical apects of the game and have, in a sense, suspended their disbelief of the game world. »*]

572 *Ibidem*. [*« At this point in the scale of immersion, the game is the only thing that impacts the gamer's thoughts and feelings. The problem is that presence is only a fleeting experience. »*]

jeu et leur situation.[573] » L'atmosphère agit comme un catalyseur de l'attention de la personne qui joue et, en facilitant la concentration de son attention, elle facilite son immersion, jusqu'à l'immersion totale. Par ailleurs, dans la définition de Brown et Cairns, l'immersion totale est caractérisée par le fait que les seuls stimuli pris en compte par le·la joueur·se sont ceux que produit le jeu. L'immersion est donc conçue ici comme une configuration extrême de la figure immersive de la submersion sensorielle : le sujet se trouve intégralement dans l'univers fictionnel second, parfaitement coupé de la réalité première.

Cette publication d'Emily Brown et de Paul Cairns est particulièrement importante dans le contexte des *game studies* dans la mesure où elle complexifie considérablement la définition de l'immersion en affirmant son intensité variable et en mettant en évidence des sources de frottements contre-immersifs spécifiques à chaque degré d'intensité. Ainsi, bien que la superposition finale des concepts d'immersion totale et de présence soit contestable (et contestée), ces travaux de recherche se distancient clairement de tout déterminisme technologique et insistent d'une part sur la participation indispensable de l'immergé·e à son immersion et d'autre part sur la multiplicité à la fois des obstacles à l'immersion et des catalyseurs de celle-ci.

À partir des travaux d'Ermi et Mäyrä : vers une immersion multidimensionnelle

Dans *Fundamental Components of the Gameplay Experience : Analysing Immersion*, Laura Ermi et Frans Mäyrä s'appuient entre autres sur la publication d'Emily Brown et de Paul Cairns pour développer un modèle de l'expérience de jeu et de l'immersion encore plus complexe. En effet, en plus de considérer l'immersion comme un phénomène fluctuant en intensité, Ermi et Mäyrä en démontrent le caractère multidimensionnel. Une des méthodes du modèle SCI (pour *Sensory*, *Challenge-based* et *Imaginative*) consiste en la définition de trois composantes immersives susceptibles d'être sollicitées au cours d'une partie de jeu vidéo.

573 *Ibidem*. [*« The game features must be relevant to the actions and location of the game characters. »*]

La première, l'immersion sensorielle, est une immersion produite par l'interface et par les stimuli produits par le jeu à destination du joueur ou de la joueuse. Pour relier cette composante immersive aux figures de l'immersion relevées jusqu'alors, celle de l'immersion comme submersion sensorielle correspond à une immersion sensorielle particulièrement intense. Par l'enveloppement voire l'engloutissement totale de la personne en immersion, la submersion sensorielle constitue un horizon expérientiel, un ultime degré de la composante de l'immersion sensorielle. Ce dernier degré de l'immersion sensorielle peut être partiellement rapproché de l'immersion totale de Brown et Cairns du fait de sa dimension totalisante. Comme l'indiquent Ermi et Mäyrä : « Des écrans larges et proches du visage du joueur ainsi que des sons puissants occultent sans peine les informations sensorielles produites par le monde réel, et le joueur devient totalement concentré sur le monde du jeu et ses stimuli.[574] »

La deuxième, l'immersion basée sur l'épreuve, est « particulièrement centrale pour les jeux, puisqu'elle est fondamentalement basée sur l'interaction[575]. » Selon Ermi et Mäyrä, cette composante immersive atteint son paroxysme lorsque la personne qui joue atteint « un équilibre satisfaisant entre défi et compétences,[576] » si bien que l'horizon immersif de cette composante pourrait être l'état de *flow*. De fait, hors de cet horizon qui correspondrait à un état particulier et flottant, l'immersion dans une épreuve s'apparente à la figure de l'immersion comme absorption telle que Calleja la conceptualise. Cependant, Ermi et Mäyrä en fournissent une définition plus précise que Salen et Zimmerman par l'intermédiaire d'une explicitation de ce qu'est une épreuve ou un défi vidéoludique : « Une épreuve peut requérir des compétences motrices ou des compétences mentales telles que l'élaboration d'une stratégie ou la résolution de problèmes logiques, mais les épreuves mobilisent, habituellement et dans une certaine mesure, ces deux types de compétences.[577] » Avec ces précisions,

574 Ermi, Laura et Mäyrä, Frans, 2005, *op.cit.* [« *Large screens close to player's face and powerful sounds easily overpower the sensory information coming from the real world, and the player becomes entirely focused on the game world and its stimuli.* »]

575 *Ibidem* [« *[…] Particularly central for games, as they are fundamentally based on interaction* »]

576 *Ibidem* [« […] a satisfying balance of challenges and abilities. »]

577 *Ibidem* [« Challenges can be related to motor skills or mental skills such as strategic thinking or logical problem solving, but they usually involve both to some degree. »]

deux modes d'implication du joueur ou de la joueuse peuvent être distingués, l'une motrice et l'autre intellectuelle. Plus tard, cette distinction pourra être retrouvée sous la forme de la distinction entre engagement kinesthésique et engagement ludique chez Calleja.

Enfin, la troisième composante immersive du modèle SCI, l'immersion imaginative, correspond explicitement au processus d'identification avec un personnage : « nous appelons cette dimension, par laquelle un·e joueur·se·s devient absorbée dans l'histoire et dans le monde, ou commence à éprouver des émotions pour un personnage du jeu, voire à s'y identifier, l'immersion imaginative.[578] » Si un rapprochement avec la figure de l'immersion comme identification est ici évident, l'association de l'immersion avec le fait d'entrer en empathie avec les personnages est à situer dans la continuité de la publication de Brown et Cairns.

Afin de synthétiser l'approche d'Ermi et Mäyrä, le tableau ci-dessous réunit les trois composantes du modèle SCI, ainsi que les similitudes identifiées entre leurs propositions et les propositions théoriques étudiées plus tôt.

Composante du modèle	*Immersion Sensorielle*	*Immersion basée sur l'épreuve*	*Immersion Imaginative*
Description	Forme d'immersion entretenue par les stimuli transmis par l'interface de jeu à la personne qui joue.	Immersion assimilée à une absorption dans une activité, en vue de surmonter une épreuve ou un obstacle.	Développement d'une absorption dans le monde du jeu, et d'émotions à l'égard de celui-ci et des entités qui l'habitent.
Proximité avec d'autres approches de l'immersion	Immersion comme enveloppement voire, dans une version plus extrême, comme submersion sensorielle totale.	Immersion comme absorption, mais précisons apportées par l'implication motrice.	Immersion comme présence et immersion comme identification.

Tableau 3: Tableau de synthèse du modèle SCI de Laura Ermi et Frans Mäyrä

578 *Ibidem*. [« *We call this dimension of game experience in which one becomes absorbed with the stories and the world, or begins to feel for or identify with a game character, imaginative immersion.* »]

La visée première du modèle SCI et de ses trois composantes étant d'étudier et de cartographier les expériences vidéoludiques de joueurs et de joueuses, la démarche d'Ermi et Mäyrä est remarquable à trois égards, dans la perspective de progresser en direction de la métaphore de l'incorporation.

D'abord, les deux auteur·rice·s spécifient avec rigueur que la situation de jeu, autrement dit l'expérience vidéoludique dans son ensemble, ne saurait être totalement extraite de son contexte social de pratique. La production de sens par le·la joueur·se en cours de partie et son interprétation dépendent profondément de son parcours vidéoludique d'une part. À quels jeux cette personne a-t-elle joué avant celui-ci ? Quelles sont ses connaissances vis-à-vis de ce jeu ou du genre vidéoludique auquel il appartient ? Quelle est la relation que ce joueur ou cette joueuse entretient avec ce jeu ? Quelles sont ses motivations ? D'autre part, l'expérience de jeu peut être influencée par des facteurs contextuels périphériques telles que la présence d'autres joueur·se·s, la pratique du jeu dans un lieu particulier ou dans une temporalité spécifique. Ces précisions, particulièrement précoces en 2005, n'auront de cesse d'être développées et confirmées par de nombreux travaux d'ethnographie en ligne et de sociologie démontrant que la pratique du jeu vidéo est socialement et spatialement située. Dans le contexte des travaux d'Ermi et de Mäyrä, ces remarques servent principalement de mises en garde encourageant une certaine vigilance. Il s'agit en effet d'éviter toute simplification abusive dans la modélisation de l'immersion ou de l'expérience vidéoludique et d'insister au contraire sur la nécessité d'introduire des nuances. Dans mes propres travaux, cette attention accordée au contexte de pratique est essentielle pour opérer des détournements vocaux de situations de jeu ainsi que pour analyser des jeux vidéo par la vocalité.

Un bref détour : fonder une typologie des genres vidéoludiques sur l'immersion ?

Ensuite, cette publication esquisse la possibilité d'établir une typologie générique des jeux vidéo en fonction des trois composantes immersives du modèle SCI. Si Laura Ermi et Frans Mäyrä n'abordent pas cette hypothèse, Martin Picard et Dominic Arsenault la développent longuement en faisant explicitement interagir le modèle SCI avec la théorie de l'immersion de Brown et Cairns. Ainsi, chaque composante immersive est susceptible d'être activée selon les trois degrés d'intensité déclinés précédemment. Dans leur publication, Arsenault et Picard traduisent *engrossment*, que j'ai traduit par exaltation, par *absorption* et renomment les composantes C (*challenge-based*) et I (*imaginative*) respectivement immersion systémique et immersion fictionnelle. À l'aide de ce « modèle de l'immersion en trois types et trois degrés, » Dominic Arsenault et Martin Picard formulent donc l'hypothèse d'une typologie générique vidéoludique basée sur les composantes immersives des jeux étudiés : « Chaque genre vidéoludique aurait son propre *accent immersif*, c'est-à-dire qu'il favoriserait certains types et degrés d'immersion plus que d'autres.[579] » Afin d'éprouver cette hypothèse, les deux chercheurs identifient les accents immersifs de six genres vidéoludiques : le jeu de plateformes, le jeu de combat, le jeu de tir à la première personne, le jeu d'aventures, le jeu de rôles et le jeu de stratégie. Puis, Dominic Arsenault et Martin Picard entreprennent d'étudier l'évolution des accents immersifs de ces six genres, ce qui les amène à une conclusion en deux parties. Si la première, portant sur l'évolution du jeu vidéo dans son ensemble, est peu surprenante au regard de notre revue de littérature et de l'enthousiasme entourant la métaphore immersive, la seconde met en évidence une évolution des stratégies immersives vidéoludiques :

> *« L'évolution du jeu vidéo peut être comprise comme la recherche d'une immersion toujours plus grande, plus englobante et plus complète. En ce sens les différents genres dont nous venons d'effectuer un tour d'horizon*

579 Arsenault, Dominic et Picard, Martin, 2008, « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique, » Actes du colloque *HomoLudens. Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué*. Congrès de l'ACFAS.

> *vont chercher à accroître leur immersivité par deux méthodes. La première est celle de la diversification. Elle consiste à incorporer de façon secondaire d'autres types d'immersion au départ laissées de côté. [...] La seconde méthode pour atteindre une plus grande immersion, c'est la spécialisation.*[580] »

La méthode de Martin Picard et Dominic Arsenault apparaît ainsi d'autant plus pertinente qu'elle leur permet d'esquisser une étude historique des accents immersifs associés à des genres vidéoludiques et de qualifier par ce prisme l'évolution des propositions ludiques[581]. Mais surtout, elle confirme le primat de l'immersion vidéoludique comme horizon expérientiel ultime, ce qui amènera par exemple Carl Therrien à qualifier dans sa thèse de doctorat l'immersion, et en particulier le *flow*, d'expérience idéalisée[582].

Pour préciser comment le modèle d'Arsenault et Picard est articulé au modèle SCI et aux travaux de Brown et Cairns, un schéma de synthèse réalisé par ces deux chercheurs est reproduit ci-dessous.

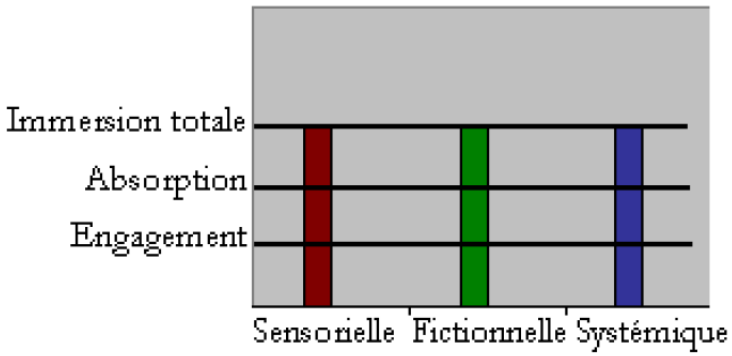


Illustration 45: Modèle de l'immersion en trois types et trois degrés par Arsenault et Picard (2008)

580 *Ibidem.*

581 Arsenault, Dominic, 2011, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, Thèse de doctorat en Études Cinématographiques, Université de Montréal.

582 Therrien, Carl. 2011. « Illusion, idéalisation, gratification. L'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo. » Thèse de doctorat en Sémiologie, Montréal, Université du Québec à Montréal.

Enfin, et c'est principalement cela qui m'intéresse, la publication d'Ermi et Mäyrä fournit un socle important à Gordon Calleja en vue de sa conceptualisation de l'incorporation comme résultant d'un engagement multidimensionnel du joueur ou de la joueuse, ainsi que comme métaphore spécifique aux médias ergodiques.

II.2.B.b) L'incorporation : une nouvelle métaphore spécifique

En conclusion de sa revue de littérature sur l'application de la métaphore immersive au jeu vidéo, Gordon Calleja identifie, à la suite de l'étude des travaux d'Ermi et Mäyrä, quatre défis conceptuels auxquels les chercheur·se·s étudiant l'immersion vidéoludique sont confronté·e·s. Jusqu'à maintenant, au fil de ce second chapitre, j'en ai d'ores et déjà présenté trois :

- l'utilisation indistincte de multiples figures immersives dont le transport et l'absorption sont les plus fréquentes dans le contexte vidéoludique ;
- les conceptions de l'immersion marquées par un déterminisme technologique dépossédant les utilisateur·rice·s de toute agentivité vis-à-vis de leur propre immersion ;
- les théories monolithiques de l'immersion qui simplifient ce phénomène par exemple en le considérant comme binaire plutôt que multidimensionnel et dynamique.

Le quatrième défi de Calleja a trait aux modalités spécifiquement vidéoludiques de l'immersion. Peut-on identifier des modes immersifs propres au jeu vidéo et comment les distinguer de ceux d'autres médias, d'autres situations ? Trouver une réponse à ces questions permettrait, selon Calleja, d'élaborer de nouveaux outils conceptuels afin d'étudier, de décrire et de qualifier l'immersion vidéoludique en limitant les sources de confusion.

Définition de l'incorporation : une première approche

À partir d'un important travail d'enquêtes qualitatives auprès de joueur·se·s de *World of Warcraft*[583] et de *Planetside,*[584] Gordon Calleja conçoit donc deux outils pour répondre à ce quatrième défi conceptuel. D'abord, le modèle de l'engagement des joueur·se·s résulte directement du travail ethnographique du chercheur et consiste en l'identification et la caractérisation de six dimensions de l'engagement d'un·e joueur·se·s vis-à-vis d'un jeu vidéo. Si je vais détailler plus longuement ces six dimensions par la suite, je vais me concentrer dans un premier temps sur le second outil proposé par Calleja, la métaphore de l'incorporation. Celle-ci est définie par l'auteur comme suit :

> *« L'absorption d'un environnement virtuel au sein de la conscience, suscitant un sentiment d'appartenance. Ceci va de pair avec l'entretien systémique de l'incarnation du·de la joueur·se en une localisation unique, représentée par l'avatar.*[585] *»*

Dans ma traduction, j'ai scindé à dessein la phrase originale de Calleja en deux parties. En effet, cette définition peut être décomposée en deux mouvements : l'incarnation de la personne qui joue dans l'univers du jeu et l'intégration de ce dernier au sein de la conscience du·de la joueur·se. L'incorporation est donc définie comme un phénomène bidirectionnel dépendant de deux processus simultanés. Calleja précise d'ailleurs :

> *« Je [...] propose la métaphore de l'incorporation afin de rendre compte du sentiment d'habiter un environnement virtuel sur deux niveaux simultanés. Au premier niveau, l'environnement virtuel est incorporé à l'esprit du·de la joueur·se au point de faire partie de son entourage immédiat. Au second niveau, le·la joueur·se est incorporé (dans ce cas par incarnation) à l'environnement virtuel en une localisation spatio-temporelle qui est à la*

583 Blizzard, 2004, *World of Warcraft*.
584 Sony Online Entertainment, 2003, *Planetside*.
585 Calleja, Gordon, 2011, *op. cit.*, p. 169 [« *The absorption of a virtual environment into consciousness, yielding a sense of habitation, which is supported by the systematically upheld embodiment of the player in a single location, as represented by the avatar.* »]

fois unique et entretenue systémiquement.[586] »

Avec cette seconde citation, il est possible d'appréhender plus aisément ce qui distingue cette nouvelle métaphore de celle de l'immersion. Selon Gordon Calleja, là où l'immersion était unidirectionnelle, du jeu vers le·la joueur·se, l'incorporation permet de rendre compte d'un processus double et bidirectionnel. Cette première différence n'est pas des moindres puisqu'elle permet de conjuguer en une même métaphore les figures majeures du transport et de l'absorption.

Ensuite, l'intérêt de la métaphore de l'incorporation réside, selon Calleja, dans sa capacité à rendre compte de l'immersion vidéoludique sous la forme d'un processus dynamique et en perpétuelle évolution, non seulement en cours de partie mais aussi avant et après celle-ci. En ce sens, considérer l'incorporation comme un processus étendu autour et au cours de la partie remet en question la pertinence d'envisager comme un horizon immersif l'immersion totale. En effet, celui-ci repose sur un fantasme d'exclusion du·de le·la joueur·se d'un monde réel premier au profit d'un monde fictionnel second dans lequel elle·il serait plongé·e par un dispositif immersif. Il apparaît alors que l'enjeu de l'incorporation n'est pas tant d'opérer une séparation mais plutôt une fusion. Comme l'indique Calleja, « l'incorporation a lieu lorsque le monde ludique est présent vis-à-vis du·de la joueur·se tandis que le·la joueur·se est simultanément présent·e, par l'intermédiaire de son avatar, vis-à-vis de l'environnement virtuel.[587] »

Cette simultanéité d'une présence au jeu du·de la joueur·se et d'une présence au·à la joueur·se du jeu évoque le concept d'aire intermédiaire d'expérience de Winnicott et de ses applications au jeu vidéo, en particulier par Sébastien Genvo et Nicole Pignier. Dans leur article *Comprendre les fonctions ludiques du son dans les*

586 *Ibidem*, p. 169 [« *I therefore propose the metaphor of incorporation to account for the sense of virtual environment habitation on two simultaneous levels. On the first level, the virtual environment is incorporated into the player's mind as part of her immeadiate surroundings, within which she can navigate and interact. Second, the player is incorporated (in the sense of embodiment) in a single, systematically upheld location in the virtual environment at any single point in time.* »]

587 *Ibidem*, p. 169 [« *Incorporation occurs when the game world is present to the player while the player is simultaneously present, via her avatar, to the virtual environment.* »]

jeux vidéo : pour la formulation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale,[588] ce chercheur et cette chercheuse s'appuient sur la terminologie de Winnicott pour affirmer :

> *« [...] Le jeu ne prend place ni au sein de la réalité 'extérieure', 'du dehors', dont la perception peut être 'partagée' et qui est de l'ordre du 'non—moi', ni au sein de la seule réalité 'intérieure', qui est de l'ordre du 'moi' [...]. La réalité dans laquelle se réalisera l'action du joueur prend place dans une aire qui se situe entre ces deux pôles, où le joueur va transposer les choses du monde au sein duquel il vit dans un ordre nouveau.[589] »*

Ainsi, à la suite de Winnicott, Genvo et Pignier, je considère que le lieu du jeu, dans lequel prend place l'incorporation, est un espace d'appropriation particulier, qui n'est ni tout à fait dans l'espace du jeu, ni tout à fait dans l'espace du·de la joueur·se. Cet espace est hybride et peut être situé entre le jeu et le·la joueur·se

Dès lors, en ayant à l'esprit ces concepts d'aire intermédiaire d'expérience, et d'espace d'appropriation hybride, mon explication de l'incorporation comme processus de réunion plutôt que de séparation devient plus limpide. L'incorporation opère un effacement, ne serait-ce que partiel, des frontières séparant l'univers du·de la joueur·se de l'univers du jeu. Si je retrouve ici l'immersion comme fusion, je vais maintenant montrer, à partir de l'étude du second outil conceptuel élaboré par Gordon Calleja, le modèle de l'engagement du·de la joueur·ses, que l'incorporation correspond effectivement à une méta-immersion procédant par la fusion de multiples modes immersifs.

588 Genvo, Sébastien et Pignier, Nicole, 2011, « Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo », *Communication*, vol. 28, n°2, mis en ligne le 27 juillet 2011, URL :http://journals.openedition.org/communication/1845 ;
DOI :https://doi.org/10.4000/communication.1845 (consulté le 25/04/2022)

589 *Ibidem.*

Le modèle de l'engagement vidéoludique de Calleja

En effet, bien que l'incorporation soit le concept central de l'ouvrage *In Game : From Immersion to Incorporation*, l'outil que Calleja développe le plus longuement est le modèle de l'engagement du·de la joueur·se. Résultant encore plus directement de son travail d'enquête que la métaphore de l'incorporation, ce modèle permet d'analyser l'évolution de la concentration de l'attention d'un·e joueur·se sur les différents aspects d'un jeu, aussi bien dans le temps qu'en intensité, grâce à un découpage en six dimensions d'engagement (kinesthésique, spatial, partagé, narratif, affectif et ludique) et deux temporalités (phases macro et micro), tel que représenté sur le schéma ci-dessous.

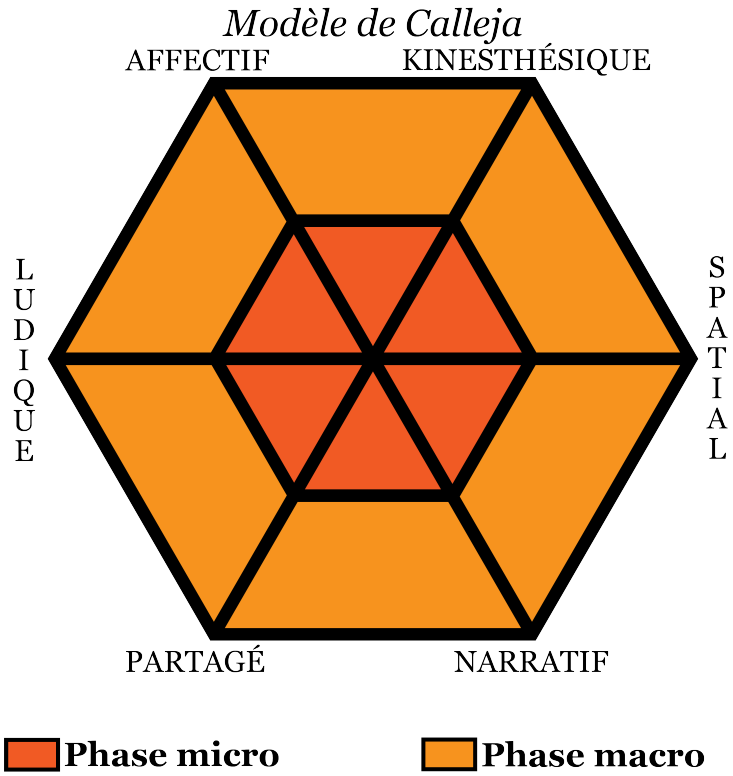


Illustration 46: Modèle de l'engagement du·de la joueur·se selon Gordon Calleja (2010)

Avant de discuter plus longuement de l'interaction entre l'incorporation et ce modèle de l'engagement, il me semble indispensable d'expliciter ce dernier. Tout d'abord, l'identification de six dimensions correspondant à autant d'aspects d'un jeu sur lesquels l'attention d'un·e joueur·se pourra se focaliser est à situer dans la

continuité directe des travaux de Brown, Cairns, Ermi et Maÿrä puisque l'engagement est modélisé par Calleja sous la forme d'un processus dynamique et multimodal.

Deux phases pour penser deux temporalités des pratiques vidéoludiques

Par ailleurs, le développement supplémentaire amené par le chercheur, au-delà du nombre de dimensions[590] de son modèle, deux fois plus important que dans le modèle SCI, est la mise en évidence des phases *micro* et *macro* de l'engagement. À partir de plusieurs publications étudiant la prolongation de l'engagement des joueur·ses après la fin de leur partie et à partir de l'étude de ses données, Gordon Calleja démontre en effet que le moment de la partie, qu'il qualifie de phase *micro* n'est pas la seule temporalité pendant laquelle une personne interagit avec un jeu. Les expériences pré-partie (*pregame*) et post-partie (*postgame*), constituent une seconde temporalité de jeu, la phase *macro*, au cours de laquelle une personne pense au jeu *a priori* ou *a posteriori*, aussi bien par l'intermédiaire de dispositifs transtextuels (vidéos, contenus promotionnels, *fanfictions*, guides, etc...) que sans support médiatique.

Comme l'indique Gordon Calleja : « La phase macro du modèle de l'engagement rend compte des motivations du·de la joueur·se à plus long terme, de ses réflexions hors-jeu ainsi que des activités amenant son retour au jeu.[591] » L'étude de cette capacité d'un·e joueur·se à se projeter par anticipation ou rétrospectivement dans l'univers d'un jeu sans nécessairement interagir avec le dispositif de jeu ébranle à la fois les conceptions monolithiques de l'immersion et ses conceptions déterministes. En mettant en évidence l'importance de la phase *macro*, Gordon Calleja affirme l'importance de l'action immédiate du joueur ou de la joueuse sur son propre engagement : que les joueur·se·s préparent leurs sessions de jeu ou qu'elle·il·s en dressent des bilans, elle·il·s façonnent activement leur expérience de jeu.[592]

590 Six dans ce modèle contre 3 dans le modèle SCI.

591 Calleja, Gordon, 2011, *op. cit.*, p. 40 [« *The macro phase of the player involvement model addresses longer-term motivations as well as off-line thinking and activites that keep players returning to a game.* »]

592 À ce titre, les récents travaux de Julie Delbouille sur les pratiques de jeu secondaire peuvent non seulement expliquer l'engouement pour le visionnage de *streams* de jeu vidéo mais aussi faciliter la compréhension des oscillations des joueur·se·s entre phase *macro* et phase *micro*.

La phase *micro*, déjà abondamment étudiée et documentée, fait néanmoins l'objet de quelques précisions par Gordon Calleja. Celui-ci rappelle en effet que le jeu vidéo, en tant que média ergodique, requiert un effort non-trivial de la part de la personne qui joue pour prendre forme, mais que « les formes ergodiques de l'engagement, telles que le *gameplay*, ne se limitent pas à des actions directes du·de la joueur·se sur le jeu. L'effort implicite dans l'ergodique est d'abord et avant tout une disposition et une préparation à l'action.[593] » Autrement dit, la phase micro dépend d'une volonté d'agir du·de la joueur·se, autrement d'un « vouloir-faire[594] » ou d'une attitude ludique que j'ai déjà mentionnée précédemment pour caractériser la métacommunication ludique. En accord avec la définition de l'incorporation en tant que processus bidirectionnel, Calleja fait clairement apparaître la phase *micro* comme dépendante certes du dispositif ergodique, mais aussi et surtout de la personne qui l'active.

Enfin, pour conclure ce travail d'explicitation du modèle de l'engagement du·de la joueur·se, je vais détailler brièvement les six dimensions formalisées par Gordon Calleja.

Engagement kinesthésique

La première, l'engagement kinesthésique, a trait à toutes les modalités de contrôle du dispositif de jeu par la personne qui joue. Cette dimension est non seulement liée au fait d'apprendre à manipuler physiquement l'interface jusqu'à un stade de maîtrise mais aussi à l'internalisation du fonctionnement du jeu.

Dans la phase *macro*, Gordon Calleja rapproche l'engagement kinesthésique du concept d'agentivité en spécifiant que la perspective de développer cette dernière, c'est-à-dire ici d'augmenter sa capacité d'agir en perfectionnant ses compétences ou celles de son avatar, est une motivation particulièrement importante qui peut être à l'origine d'une partie comme perdurer après celle-ci, ou encore amener à consulter des guides, des tutoriels pour progresser plus rapidement.

593 *Ibidem*, p.41.
594 Genvo, Sébastien, 2006, *op.cit.*.

Dans la phase *micro*, l'engagement kinesthésique encadre les modalités d'interfaçage de la personne qui joue avec le dispositif de jeu. À ce titre, Gordon Calleja répartit ces modalités sur un axe allant du contrôle symbolique, lorsqu'il n'y a pas de relation mimétique entre le geste du joueur ou de la joueuse et l'action effectuée en jeu par l'entité qu'elle·il contrôle, au contrôle symbiotique, lorsqu'au contraire on fait correspondre les actions du·de la joueur·se à celles de l'avatar. Cette approche de l'engagement kinesthésique en fait un outil d'autant plus intéressant et opérationnel qu'il est ancré dans les recherches en *game studies* sur la relation entre joueur·se et avatar et qu'il permet, de fait, d'observer et d'étudier une l'évolution du contrôle symbolique vers le contrôle symbiotique dans les jeux vidéo récents. Cette tendance, commentée par Calleja, résonne tout particulièrement avec les travaux de recherches sur les dispositifs de téléprésence. Le Nunchuk de Nintendo ou le périphérique Kinect de Microsoft s'inscrivent en effet dans la continuité des recommandations formulées dès 1980 par Minsky et qui faisaient dépendre la qualité d'un dispositif de téléprésence de sa capacité à être intuitif, c'est-à-dire dans ce cas à faire correspondre les gestes requis pour manipuler l'interface aux mouvements devant être exécutés à distance par le robot dans un contexte de téléprésence et par l'avatar dans le contexte vidéoludique. Dans ce sens, l'engagement kinesthésique peut être rapproché de la figure de l'immersion comme transparence mais aussi de l'immersion sensorielle du modèle SCI.

Pour résumer, l'engagement kinesthésique décrit l'inscription de l'attention du·de la joueur·se dans l'exercice de son agentivité. Cette dimension de l'engagement est ainsi fondamentale à plusieurs égards.

D'une part, elle est souvent synonyme d'une mobilisation de compétences préalablement acquises, par exemple en jouant à d'autres jeux, ou d'un apprentissage consubstantiels au jouer et à son entretien.

D'autre part, l'engagement kinesthésique dans la phase *micro* est souvent un pré-requis à la concentration de l'attention du·de la joueur·se sur les autres aspects du jeu, donc sur les cinq autres dimensions du modèle, si bien qu'en cours de partie,

l'engagement kinesthésique peut-être envisagé comme une première étape indispensable d'appropriation, qui, de plus en plus fréquemment, va se manifester, en jeu, sous la forme d'une phase de tutoriel ou de didacticiel.

Engagement spatial

La deuxième dimension du modèle, l'engagement spatial, est également cruciale selon Calleja, dans la mesure où elle s'articule à l'engagement kinesthésique au cours de l'internalisation de l'environnement de jeu par le·la joueur·se.[595]

L'engagement spatial, dans la phase *macro*, repose sur un attrait pour l'exploration et les promesses de découvertes qui l'accompagne, une volonté de se confronter au paysage ou encore un désir d'égarement. Il peut, comme l'engagement kinesthésique, se développer dans cette phase au contact de paratextes, captures d'écran comme cartes fictionnelles.

Dans la phase *micro*, l'engagement spatial est plus concrètement lié à la navigation du·de la joueur·se dans l'espace de jeu, ainsi qu'à la production et la mémorisation de représentations mentales de celui-ci. Selon Calleja, ce processus d'internalisation de l'espace de jeu, sur lequel il insiste à plusieurs reprises tant il le juge essentiel à l'incorporation, « est un puissant facteur suscitant l'engagement des joueur·ses ainsi qu'un sentiment d'habiter un lieu plutôt que de simplement percevoir la représentation d'un espace.[596] » Pour synthétiser et interpréter cette dernière citation, un espace vidéoludique est immersif (sur le plan spatial), lorsqu'il parvient à se montrer comme habitable. En d'autres termes, un espace vidéoludique immersif est un espace virtuel qui, par l'actualisation opérée par le·la joueur·se par l'intermédiaire de la navigation, devient un lieu.

595 Calleja, Gordon, 2011, *op. cit.*, p.170. [*« [...] Two particular dimensions – spatial and kinesthetic – form the cornerstone of the incorporation experience. Without them, incorporation cannot take place. Kinesthetic involvement and spatial involvement combine in the process of internalizing the game environment. »*]

596 *Ibidem*, p. 92 [*« [...] which is a powerful factor in engaging players and giving them the sense that they are inhabiting a place rather than merely perceiving a representation of space. »*]

Cependant, comme l'indique Lev Manovich, la navigation dans l'espace d'un jeu ne se résume pas toujours à une exploration qui serait entreprise seulement dans un but de découverte ou de plaisir esthétique. Au contraire, lorsque cet auteur identifie l'espace navigable comme une des deux formes essentielles des nouveaux médias (la base de données étant la seconde), il associe en premier lieu le déplacement dans un espace vidéoludique comme une action narrative de progression dans le récit. Au-delà de faire apparaître l'univers d'un jeu comme habitable,[597] la navigation permet donc l'inscription du·de la joueur·se dans un espace narratif. L'engagement spatial est la dimension du modèle de Calleja qui décrit comment le·la joueur·se appréhende le monde d'un jeu comme une diégèse et peut, dans ce sens, préparer à l'engagement narratif.[598]

Engagement narratif

Cette troisième dimension du modèle de Calleja décrit l'appréhension et l'appropriation de la narration par les joueur·ses au contact d'un jeu.

Dans la phase *macro*, l'engagement narratif est également affaire de projection dans le jeu, par anticipation comme par rétrospection, dans le but de développer une certaine expérience de la narration. Pour préciser la dimension expérientielle de l'engagement narratif dans cette première phase, Calleja présente plusieurs formes de narration, telles que théorisées, entre autres par des narratologues, par Katie Salen et Eric Zimmerman ou encore par Henry Jenkins. Ceci lui permet d'insister sur les nombreuses interactions de l'engagement narratif avec les cinq autres dimensions du modèle, et en particulier les engagements spatial et ludique. Dans le cas des travaux de Jenkins, Calleja se concentre plus spécifiquement sur *Game Design as Narrative*

597 Il est important de souligner ici que si la représentation d'un univers comme habitable peut être un enjeu souhaitable dans le cadre d'une stratégie immersive de fusion, la représentation d'un univers comme inhabitable n'est pas nécessairement contre-immersive. Bien au contraire, une telle démarche peut reposer sur la subversion de stratégies immersives devenues classiques et ainsi développer une immersion en tension. Rendre impossible l'exploration de l'espace de jeu est, à ce titre, une stratégie métaludique employée par des jeux expérimentaux ou des *art games* pour susciter un jouer critique (ou *critical play*).

598 Je montrerai plus tard en me concentrant sur l'interface sonore vidéoludique que les fonctions sonores de représentation spatiale participent grandement au processus de diégétisation et contribuent grandement aux dimensions sonores de l'incorporation vidéoludique.

Architecture[599] pour mettre en avant la multiplicité des formes narratives vidéoludiques. En déclinant entre autres les récits par évocation, les récits enchâssés et les récits émergents, l'auteur affirme une multiplicité des formes narratives vidéoludiques afin de formuler un concept central dans la modélisation de l'engagement narratif dans la phase *micro* : l'alterbiographie.

Selon Gordon Calleja, l'alterbiographie est « le récit évolutif qui est généré au fil des interactions avec un environnement de jeu.[600] » En ce sens, elle est le résultat de l'actualisation par le·la joueur·se de la « narration scriptée » d'un jeu, telle qu'elle a été conçue par ses concepteur·rice·s. Les différentes formes narratives évoquées par le chercheur s'entrelacent, si bien que l'alterbiographie n'est « ni uniquement une propriété formelle du jeu, ni une propriété de l'imagination libre du·de la joueur·se,[601] » mais véritablement une boucle d'interactions entre le jeu et la personne qui joue. Si Gordon Calleja décrit l'alterbiographie comme « un processus cyclique rendu possible par les qualités représentationnelles, mécaniques et spécifiques au médium ludique d'un jeu ainsi qu'activé au sein de l'esprit du·de la joueur·se, »

Narration et oscillation

Rémi Cayatte a, plus récemment, modélisé la production du récit vidéoludique au cours d'une partie sous la forme d'un lien cybernétique entre la procédure de jeu créée par le·la joueur·se et l'expérience-cadre, cette dernière correspondant à la narration scriptée évoquée par Calleja. Dans l'article *Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ?*,[602] l'auteur démontre ainsi que la narration vidéoludique se développe par oscillation entre deux pôles narratifs, auxquels sont associés autant de types d'auteur·rice·s : les concepteur·rice·s et les joueur·se·s. À la suite de Gordon Calleja, mais aussi de Dominic Arsenault, Rémi Cayatte présente la narration vidéoludique comme la production d'un récit

599 Jenkins, Henry, 2004, *op. cit.*, pp. 118–130.

600 Calleja, Gordon, 2011, *op. cit.*, p.124 [*« Alterbiography is the ongoing narrative generated during interaction with a game environment. »*]

601 *Ibidem*, p. 124 [*« It is neither solely a formal property of the game nor a property of the player's free-roaming imagination. »*]

602 Cayatte, Rémi, 2018a, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu*, n°9, mis en ligne le 31 mai 2018, consulté le 08 mars 2022. URL : http://journals.openedition.org/sdj/936 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.936

singulier au travers de la rencontre de récits incorporés au jeu par ses créateur·rice·s avec des récits émergents et incarnés dont les joueur·se·s sont la source. Il se distingue néanmoins des modèles précédents en affirmant le caractère oscillatoire, plutôt que seulement cyclique, de ce processus.

Cette précision me semble très importante dans la mesure où une métaphore oscillatoire invite à envisager des cas de déséquilibres entre expérience-cadre et procédure, là où une métaphore cyclique suggère un processus certes dynamique mais régulier et périodique. Penser par l'oscillation la narration vidéoludique offre la possibilité de décrire, en filant cette métaphore, des amortissements et des déphasages ou au contraire des entretiens et des résonances, qui correspondraient à autant de régimes d'expérience vidéoludiques particuliers. Privilégier l'oscillation au cycle ou, dans mon cas, à l'opposition binaire fusion/tension, évite de consacrer une forme narrative ou une stratégie immersive au détriment d'une autre. Cela incite au contraire à envisager leurs interactions. Dans la perspective des travaux de Rémi Cayatte, la métaphore oscillatoire permet d'étudier « la manière dont la conception d'une expérience-cadre participe à définir une ou plusieurs procédures de jeu, et à l'inverse, la manière dont ces procédures redéfinissent en même temps qu'elles explorent le cadre narratif et ludique de ce même système.[603] » Elle est également un outil analytique qui permet de « 'reconstruire' une expérience-cadre par l'étude d'une procédure de jeu, » et vice versa. Dans la perspective de mes travaux, focalisés sur le son et en particulier la voix, la métaphore oscillatoire permet de faire écho aussi bien aux fusions d'espaces sonores qu'aux tensions et ambiguïtés entre voix et corps mais aussi d'envisager le vagabondage de l'attention du·de la joueur·se au cours du processus d'incorporation. Cette métaphore fera l'objet de développements importants dans le troisième et dernier chapitre de cette thèse.

603 *Ibidem*.

Engagement ludique

La quatrième dimension du modèle, l'engagement ludique, « concerne l'engagement des joueur·se·s avec les choix effectués dans le jeu et les répercussions de ces choix.[604] » Il faut bien comprendre ici que ce que l'auteur qualifie de choix ne se limite pas à la sélection d'une option narrative ou d'une arme plutôt qu'une autre. Les choix dont parle ici Calleja ont des granularités beaucoup plus diverses, s'inscrivent dans des temporalités variées et sont impulsés par une multitude d'agents potentiels. Il précise en effet :

> *« Ces choix peuvent être dirigés vers l'accomplissement d'un objectif formulé par le jeu, établi par le·la joueur·se ou décidé par une communauté de joueur·se·s. Ils peuvent aussi consister en des décisions prises sur un coup de tête sans relation avec un enjeu plus global. Sans répercussions, les actions perdent leur sens, et leur exécution ne produit, de fait, aucun enthousiasme.[605] »*

Cette citation est essentielle pour comprendre ce qui, chez Calleja, constitue l'essentiel de l'action du·de la joueur·se en cours de partie, autrement dit, le *gameplay :* toute action action ludique entreprise par le·la joueur·se résulte d'un choix, quel que soit ce qui motive celui-ci, et indépendamment de sa conscientisation par les joueur·se·s.

Pour relier une nouvelle fois le travail de Gordon Calleja à celui de Rémi Cayatte, la succession de décisions, voire de micro-décisions, effectuée par le·la joueur·se correspond au concept de « procédure de jeu » que le chercheur français emploie pour désigner « à la fois les *stratégies* employées par l'utilisateur dans la manière d'aborder une large séquence de jeu, ou une expérience ludique dans son ensemble, et les *tactiques* auxquelles cet utilisateur a recours pour progresser de

604 Calleja, Gordon, 2011, *op. cit.*, p. 165 [*« Ludic involvement concerns players' engagement with the choices made in the game and the repercussions of those choices. »*]

605 *Ibidem*, p.165 [*« These choices can be directed toward a goal stipulated by the game, established by the player, or decided by a community of players. They can also be spur-of-the moment décisions with no relation to an overarching goal. Without repercussions, actions lose their meaning, an thus their execution generates no excitement. »*]

façon plus immédiate et *improvisée*.[606] » Si Cayatte indique emprunter les termes de stratégie et de tactique à De Certeau, ils ne sont pas utilisés ici comme chez Agamben pour placer de façon immuable la stratégie du côté du·de la concepteur·rice de dispositif et la tactique du côté de son utilisateur·rice. Cayatte les situe plutôt dans une hiérarchie de niveaux décisionnels et dans des temporalités différentes, comme c'est le cas dans les contextes militaire ou politique. La stratégie est ainsi liée à l'appréhension d'une « large séquence de jeu » ou d'une « expérience ludique dans son ensemble » tandis que la tactique s'inscrit dans l'instant, dans l'action.

Dans son explicitation de l'engagement ludique, Gordon Calleja fait également appel à cette dichotomie entre stratégie et tactique pour mettre en évidence, lui aussi, des enchâssements de temporalités en accord avec des objectifs hiérarchisés. Ainsi la stratégie se déploie sur le long terme, et en particulier dans la phase *macro*, tandis que la tactique ainsi qu'un niveau supplémentaire proposé par Calleja, la micro-tactique, se déploient dans la phase *micro*. Pour synthétiser, l'engagement ludique correspond à l'implication du·de la joueur·se dans l'élaboration (aussi bien en cours de partie qu'avant ou après celle-ci) et la mise en œuvre d'une procédure de jeu.

Par ailleurs, aborder l'engagement ludique par le concept de procédure de jeu revient, en accord avec le travail conceptuel de Calleja, à mettre un peu plus en évidence les interactions potentielles entre les différentes dimensions du modèle. En effet, comme je l'ai rapidement expliqué plus tôt, le lien cybernétique entre expérience-cadre et procédure qui se crée pendant le jouer caractérise non seulement le *gameplay*, mais aussi et plus largement la narration vidéoludique. Dès lors, dans la production par le·la joueur·se de récits incarnés ou émergents, l'engagement ludique et l'engagement narratif se confondent. Ceci devient manifeste lorsque l'émission d'un récit à partir d'une succession de choix devient un objectif ludique en soi. Une telle logique, qui est par exemple celle des créateur·rice·s de *machinima*, est un cas particulier dans lequel la procédure de jeu bouscule l'expérience-cadre ou, pour le dire à la manière de De Certeau et Agamben, et ainsi boucler la boucle, dans lequel la tactique du·de la joueur·se contourne ou détourne le jeu en tant que dispositif

606 Cayatte, Rémi, 2018a, *op. cit.*, je souligne.

stratégique, jusqu'à sa profanation.

L'engagement ludique face à la réappropriation

Pour conclure sur l'engagement ludique et avant de me concentrer sur l'engagement partagé, je souhaite revenir sur la précision apportée par Calleja au sujet de l'établissement d'objectifs non seulement par le jeu, mais aussi, potentiellement, par une communauté de joueur·se·s. Si j'ai déjà mentionné les réalisateur·rice·s de machinima, c'est dans ce cas vers les communautés de *speedrunning* qu'il est pertinent de se tourner. Dans ces groupes de joueur·se·s fédérés autour d'un jeu dans le but de le cartographier dans ses moindres recoins et d'inventer des techniques afin de le finir le plus rapidement possible, le *speedrun* est, selon Fanny Barnabé, une forme de « détournement par le *play*[607] » au cours duquel les personnes qui le pratiquent s'imposent des contraintes et des contingences[608] supplémentaires. Par ces pratiques ludiques qui émergent de l'extérieur du jeu et bouscule cette fois non seulement l'expérience-cadre, mais aussi avec elle les procédures de jeu potentielles, un jeu est transformé par un renouvellement de ses objectifs. Avec ces nouveaux buts établis depuis l'univers des joueur·se·s, les modalités d'engagement ludiques sont également modifiées, au point que de nouvelles manières de jouer doivent être inventées et de nouvelles compétences de jeu doivent être développées. Ainsi, en transformant le jeu à partir de ses objectifs, le *speedrun* engendre également de nouvelles modalités d'engagement kinesthésique, tandis que ses adeptes doivent apprendre à réaliser des *skips*,[609] ou encore des *OOB*[610].

607 Barnabé, Fanny, 2017, *op. cit.*.

608 Voir à ce sujet Malaby, Thomas, 2007, « Beyond Play: A New Approach to Games ». *Games and Culture*, vol. 2, n°2, pp. 95-113.

609 Les *skips* (de l'anglais *to skip* : passer) sont des manipulations qui permettent de sauter toute une séquence de jeu, par exemple d'éviter l'intégralité d'un combat, d'empêcher le lancement d'une cinématique, afin de progresser encore plus rapidement vers l'objectif du *speedrun*.

610 Les *OOB* (pour *out of bounds*, hors-limite) sont fréquemment utilisés en *speedrun* pour s'extraire des contraintes physiques de l'univers de jeu en traversant les murs, en passant au-dessus de cloisons infranchissables sans l'exécution de techniques particulières. Réussir à déclencher un *OOB* peut permettre d'effectuer un *skip*.

Enfin, ces métamorphoses d'un jeu en un autre sur l'impulsion de ses joueur·se·s correspondent à une opération transformatrice d'appropriation voire de détournement qu'Anne-Marie Schleiner nomme mutation ludique.[611] Je mentionne à dessein cette notion au cours de mon explicitation du modèle de Calleja, et plus spécifiquement en évoquant les pratiques de *speedrun*, pour intégrer de nouveau à mon étude le concept de réflexivité. Celle-ci est en effet aussi consubstantielle à la mutation ludique qu'elle l'est aux pratiques ludiques en général. qu'à l'opération de mutation ludique. Dans ce sens, mentionner ici la mutation ludique me permet de rappeler que c'est la distance réflexive entre jeu et joueur·se·s qui donne une première forme à l'espace d'appropriation, et donc au lieu de l'incorporation.

Si Calleja évoque l'entretien potentiel de l'engagement ludique par la définition de nouveaux objectifs par des communautés de joueur·se·s, ceci ne semble pas suffisant pour rendre compte de la dimension réflexive de ces processus, qui, je l'ai expliqué, peuvent éventuellement être abordés, comme une interaction des engagements ludique, kinesthésique et partagé. À mon sens, le fait que ces pratiques d'appropriation et de détournement initiées par les joueur·se·s activent autant de dimensions du modèle de Calleja tout en transformant, parfois en profondeur, l'expérience-cadre d'un jeu met en évidence une première limite du modèle de Calleja : il peine à qualifier l'engagement des joueur·se·s dans des pratiques transformatrices éminemment réflexives.

Engagement partagé

La cinquième dimension du modèle, l'engagement partagé, m'intéresse grandement, dans la mesure où il est « dérivé de la conscience de l'existence dans l'environnement de jeu d'autres agents, aussi bien contrôlés par un·e humain·e que par la machine, et dérivé des interactions avec ces derniers.[612] » À l'engagement

611 Schleiner, Anne-Marie, 2017, *Ludic Mutation : The Player's Power to Change the Game*, Amsterdam University Press, Amsterdam. Par ailleurs, dans le troisième et dernier chapitre de cette thèse, je reviendrai plus longuement sur cette opération pour en étudier le caractère artistique, en dialogue avec le concept de *jouer critique* de Mary Flanagan.

612 Calleja, Gordon, 2011, *op. cit.*, p.112 [*« Shared involvement concerns the engagement derived from awareness of and interaction with other agents in a game environment, whethe they are human- or computer-controlled. »*]

partagé sont associés des types d'interactions sociales, telles que la cohabitation, la compétition et la collaboration que Calleja désigne pour caractériser la phase *micro* de l'engagement partagé et les affinités qu'il peut avoir avec d'autres dimensions du modèle.

L'engagement partagé, qui est à la fois communicationnel et relationnel, dépend de la capacité d'un jeu à se constituer comme un espace habitable, dans lequel les joueur·se·s peuvent cohabiter par l'intermédiaire de leurs personnages.

Cependant, du fait de la nature ergodique du jeu vidéo, cette forme d'engagement dépend plus encore de l'implication des joueur·se·s dans des processus performatifs de représentation de soi et d'incarnation dans l'espace de jeu. Calleja précise d'ailleurs que cette performativité des joueur·se·s favorise l'interaction de l'engagement partagé avec d'autres formes d'engagement, par exemple dans le cadre de jeux agonistiques : « Les joueur·se·s tendent à être engagé·e·s par le fait qu'elle·il·s ne connaissent ni les compétences, ni les plans de leurs adversaires. » En s'appuyant sur l'article *Beyond Play* de Thomas Malaby, Gordon Calleja identifie la présence d'autres agents humains comme une source d'imprévisibilité propice à la stimulation de l'engagement ludique ou narratif. L'intérêt des joueur·se·s pour cette incertitude créatrice est synthétisée dans la formule succincte « la contingence sociale est codépendante de la contingence performative.[613] » Autrement dit, le caractère social du jeu fait que ma procédure de jeu et celle d'autrui se façonnent mutuellement par leur imprévisibilité.[614]

Ainsi, dans les jeux compétitifs, l'intérêt pour le jeu est renouvelé à chaque confrontation du fait de la nouveauté apportée par chaque nouvel adversaire, chaque nouvelle tactique, tandis que dans les jeux coopératifs, il est entretenu par le développement de nouvelles relations entre agents voire l'invention de nouvelles

613 Calleja In Game p. 109. *[« Malaby rightly points out that social contingency is codependent on performative contingency »*]

614 On peut ici penser à la définition du jouer par Genvo (à la suite de Hentiot) : « jouer c'est faire l'exercice des possibles » ou « éprouver la contingence. » Voir par exemple Genvo, Sébastien, 2013b, « Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation », *Nouvelle revue d'esthétique*, n° 11, pp. 13-24. DOI : 10.3917/nre.011.0011. URL : https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2013-1-page-13.htm (consulté le 25/04/2022)

modalités d'interactions sociales entre les joueur·se·s. Selon Calleja, l'engagement partagé est motivé dans la phase *macro* par une volonté de socialisation au travers et autour des mondes virtuels. Au cours de cette phase périphérique à l'égard du temps de la partie, l'enjeu de cette forme d'engagement peut résider entre autres dans l'organisation des sociabilités, sous la forme d'équipes, de guildes et de groupes de discussion, dans la structuration collective de procédures de jeu, via l'élaboration, le partage et l'adoption de guides et de stratégies ou encore dans une inscription politique, individuelle ou collective, dans la vie de la communauté fédérée autour d'un jeu. À titre personnel, ces interactions sociales et le rôle qu'y occupent les vocalités, naturelles comme artificielles, alimentent mon travail plastique et en particulier mon programme de performance *Extime de soi*, que je présenterai plus longuement dans le troisième chapitre de cette thèse.

Enfin, de la même manière que j'ai identifié des cas particuliers d'engagement ludique en me concentrant sur le *speedrun*, je veux préciser qu'il existe des exemples d'engagement partagé sans intervention d'agent humain dans l'espace de jeu. Dans la mesure où Calleja définit l'engagement partagé comme « dérivé de la conscience de l'existence dans l'environnement de jeu d'autres agents, aussi bien contrôlés par un·e humain·e que par la machine, et dérivé des interactions avec ces derniers, » l'existence de formes d'engagement partagé sans interaction entre le·la joueur·se et les autres agents semblent en désaccord avec la définition de cette dimension du modèle. Néanmoins, au cours d'une partie de jeu de simulation ou de *god game*, par exemple, le plaisir du·de la joueur·se peut résider exclusivement dans la contemplation de l'univers qui se déploie et vit devant elle·lui. Dans ce cas, l'engagement partagé ne se développe pas au travers des interactions entre les agents, puisque le·la joueur·se n'intervient pas dans l'espace de jeu, mais uniquement à partir de l'intégration des autres agents à la conscience du·de la joueur·se.

Un autre exemple encore plus extrême d'engagement partagé sans interaction du·de la joueur·se avec les autres agents pourrait être le tryptique *Emissaries* (2015-2017) de Ian Cheng. Dans chacune des trois simulations, *Emissary in the Squat of Gods*, *Emissary Forks at Perfection* et *Emissary Sunsets the Self*, un agent narratif,

l'émissaire, tente d'accomplir un objectif qui lui sert de motivation première et qui va orienter la simulation en lui octroyant une dimension narrative. Cependant, la manière dont les intelligences artificielles de l'émissaire et des autres personnages et dont les règles de fonctionnement de la simulation sont codées va parfois entraver le développement de cette narration. Par exemple, dans la première simulation, *Emissary in the Squat of Gods*, l'émissaire est une jeune membre d'une communauté vivant près d'un volcan actif et dont l'objectif est de faire migrer son peuple loin du danger du volcan. Seulement, comme l'indique l'artiste Ian Cheng :

> *« Parfois, elle peut se perdre dans le paysage ou rester coincée quelque part ou arrêter de chercher à convaincre les autres personnages ou se laisser absorber dans leurs activités, si bien que tout cela peut prolonger la façon de se développer de l'histoire de l'émissaire. Je dis que les simulations sont infinies dans le sens où cette prolongation pourrait se mesurer en jours. Parfois en heures. Souvent peut-être 20 ou 30 minutes, mais cette variabilité est dure à décrire avec une valeur numérique.*[615] *»*

Dans la trilogie *Emissaries*, ce qui est donné à contempler, c'est un jeu qui se joue tout seul. Il n'y a alors plus de contingence performative ni de contingence sociale pour le·la joueur·se devenue·e spectateur·rice. L'émissaire est le seul agent de chaque simulation devant négocier l'imprévisibilité introduite par le système. Pour autant, l'inscription des actions de l'émissaire dans une narration, aux yeux et aux oreilles des spectateur·rice·s, est propice à leur engagement narratif, mais aussi à leur engagement partagé. Les pratiques contemplatives de jeux de simulation constituent ainsi des cas particuliers de cette cinquième dimension du modèle qui mettent en évidence les interactions potentielles entre l'engagement partagé et l'engagement narratif, mais aussi, au travers de l'empathie développée envers les personnages

615 Comer, Stuart et Cheng, Ian, 2019, « Ian Cheng's Emissaries, » *Moma.org,* mis en ligne le 5 mars 2019,URL:https://www.moma.org/magazine/articles/40?utm_source=social&utm_medium=bitly&utm_campaign=Magazine&utm_content=newtomoma_iancheng (consulté le 25/04/2022) [« *Sometimes she can get lost in the landscape or get stuck somewhere or give up trying to convince the other characters or get subsumed into the activities of the other characters, and any of this can really protract the way the emissary's story plays out. I say the simulations are infinite in the sense that that protraction could be days. Sometimes it could be hours. Often it's maybe 20 or 30 minutes, but that variability is hard to describe with any numeric value.* »]

représentés, entre l'engagement partagé et la dernière dimension du modèle, celle de l'engagement affectif.

Enfin, au cours de mon étude de la conception pastorale de Michael Fried,[616] j'ai expliqué, que la présence d'un personnage, même indistinct, peut suffire à faire percevoir un paysage, un monde, comme habité et habitable. Pour aller dans ce sens et compléter cette affirmation, je vais m'appuyer sur le travail de Roger Odin. Dans son ouvrage *De la Fiction,* ce chercheur insiste sur l'importance des personnages dans un processus qu'il nomme la diégétisation :

> *« Plus généralement, on peut dire que je diégétise lorsque j'ai à faire à un espace habitable par un personnage. On notera qu'un espace habitable n'est pas nécessairement habité. [...] Ce qui compte, c'est que j'envisage la possibilité qu'un ou des personnages puissent entrer et vivre dans cet espace : une diégèse sans personnage est toujours une diégèse en attente de personnages.[617] »*

Ces quelques lignes sont à mon sens particulièrement importantes pour comprendre comment la simple représentation de personnages peut constituer une amorce à l'engagement partagé. Ceci est notamment prégnant dans un genre vidéoludique particulier, dont la proposition ludique consiste très fréquemment en l'exploration d'espaces déserts sur lesquelles des vocalités acousmatiques sont projetées : le *walking simulator*. Avant d'expliquer plus précisément pourquoi ce genre vidéoludique me semble pertinent pour étudier l'engagement partagé, je vais rapidement le contextualiser.

616 Dans la partie II)1)B)c) de ce mémoire de thèse.
617 Odin, Roger, 2000 *De la fiction*, De Boeck Université, Bruxelles, p. 23.

Autour de l'exemple du *walking simulator*

Comme l'indique Maxime Deslonchamps-Gagnon,[618] la dénomination *walking simulator*, que l'on pourrait traduire comme *simulateur de marche*, était initialement péjorative et était utilisée par des joueur·se·s pour déprécier des jeux de tir et de survie à la première personne dont le rythme semblait particulièrement lent et les environnements particulièrement vides. Par la suite, une succession de jeux[619] présentant des traits formels similaires (rythme lent, gameplay à la première personne focalisé sur le déplacement, environnements dépeuplés, vocalités acousmatiques), tout en étant dépourvus des objectifs de survie ou de confrontation, ont été qualifiés par la critique de *walking simulator* dans le but de souligner l'originalité de leur proposition ludique et leurs qualités. Progressivement, l'expression est devenue beaucoup plus ambivalente puisque toujours utilisée pour disqualifier certains jeux[620] mais employée dans le même temps pour qualifier, non sans affection, un nouveau genre vidéoludique. À partir de l'analyse d'un corpus de textes critiques et promotionnels, Deslonchamps-Gagnon montre ainsi avec rigueur comment cette production discursive foisonnante a abouti à la formation et à la reconnaissance d'un nouveau genre vidéoludique, par « cristallisation temporaire d'un consensus culturel commun.[621] »

618 Deslongchamps-Gagnon, Maxime, 2019, « Amour et haine de la marche : Évolution et cristallisation discursives sur le *walking simulator*, » *Kinephanos*, Montembeault Hugo, Morin-Simard, Andréane, Ray, Jean-Charles, Thériault, Pascale et Perron Bernard (dir.) Numéro Spécial *Splendeur(s) et misère(s) des genres vidéoludiques,* pp. 137-164, URL : https://www.kinephanos.ca/2019/amour-et-haine-de-la-marche-evolution-et-cristallisation-discursives-sur-le-walking-simulator/ (consulté le 09/04/22)

619 Pour n'en citer que quelques uns en exemple : The Chinese Room, 2012, Dear Esther (PC), The Fullbright Company, 2013, Gone Home (PC), Campo Santeo, 2016, Firewatch (PS4), Giant Sparrow, 2017, What Remains of Edith Finch (PC).

620 Voir à ce titre le travail passionnant de Mia Consalvo et de Christopher A. Paul dans l'ouvrage *Real Games* (2019). La chercheuse et le chercheur y étudient les circulations de discours entourant la définition de ce qu'est « un vrai jeu » dans plusieurs communautés en interaction permanente (joueur·se·s, concepteur·rice·s, presse).

621 Deslongchamps-Gagnon, Maxime, 2019, *op. cit.*. Cette définition fait par ailleurs explicitement référence au travail de Dominic Arsenault sur les genres vidéoludiques. (Voir Arsenault, Dominic, 2011, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, Thèse de doctorat en Études Cinématographiques, Université de Montréal)

En faisant quelques simplifications hâtives, je vais retenir trois éléments caractéristiques des propositions ludiques de jeux qualifiés de *walking simulator* : la « combinaison d'une agentivité limitée et d'une ambiguïté[622] » dont résulte une narration aussi méticuleusement cadrée qu'elle est propice à l'interprétation personnelle ; la production par cette agentivité limitée d'un *gameplay* centré sur le déplacement dans un espace navigable ; la rareté voire l'absence de représentation visuelle des agents non-humains mêlées avec une représentation fragmentaire de l'entité contrôlée par le·la joueur·se.

Pour le dire autrement, les *walking simulators* sont généralement des jeux à la première personne dans lesquels on se déplace seul·e, souvent lentement, dans des espaces intérieurs comme extérieurs, vides de toute vie ou portant les traces d'une vie passée. Dans ces environnements dépeuplés, les autres personnages ne sont présents au·à la joueur·se que par l'intermédiaire de leurs vocalités, si bien que l'expérience d'un walking simulator est souvent celle d'une déambulation dans un monde sur lequel une vocalité projette une narration et des affects. Grâce à cette figure vocale, très souvent d'acousmêtre voire de démiurge, un sens est donné à l'exploration, l'univers du jeu est peuplé avec des émotions dans le même temps qu'il se déploie par la narration de temps passés et que le présent de la partie gagne en densité. Comme dans la conception pastorale, le vide appelle la présence du·de la joueur·se dans l'univers fictionnel, sollicite ses émotions et son interprétation. Ce qui peut distinguer le *walking simulator* d'autres genres vidéoludiques, c'est son économie vis-à-vis des dimensions de l'engagement qu'il active.

Par la reprise sélective et la simplification de mécaniques de jeu très connues, puisque empruntées au jeu de tir, l'engagement kinesthésique ne fonctionne plus comme un préalable à l'expérience de jeu. Dans le même temps, l'éviction des objectifs agonistiques du jeu de tir au profit d'interactions avec l'environnement et d'une exploration libre limite l'engagement ludique. Dès lors, le *walking simulator*

622 Backe, Hans-Joachim et Thon, Jan-Noel, 2019, « Playing With Identity : Authors, Narrators, Avatars and Players in *The Stanley Parable* and *The Beginner's Guide,* » *DIEGESIS*, vol. 8, n°2, URL : https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/357 (consulté le 25/04/2022) [« *The genre draws much of its power from a combination of limited agency and ambiguity [...]* »]

stimule principalement les engagements spatial, narratif, partagé et affectif. Ces deux dernières dimensions, en particulier, sont une combinaison essentielle tant la poursuite d'un contact avec l'autre ou la compréhension d'une absence sont des enjeux récurrents du *walking simulator*. En anticipation du chapitre suivant, je peux d'ores et déjà esquisser que, dans ce genre particulier, les vocalités constituent l'opérateur principal de fusion des engagements partagé et affectif.

Engagement affectif

Justement, pour conclure cette présentation du modèle de Calleja, la sixième et dernière dimension, l'engagement affectif, a trait, dans les phase *macro* et *micro*, aux nombreuses émotions qui peuvent émerger de la pratique d'un jeu vidéo. L'auteur précise cependant que « cette dimension rend compte des stratégies rhétoriques de production d'affects qui sont méticuleusement conçues et intégrées à un jeu ou que l'interprétation par le·la joueur·se d'événements en cours de partie ou des interactions avec d'autres joueur·se·s précipitent.[623] » Il devient manifeste que cette dernière dimension est quelque peu ambivalente.

À la différence des cinq autres, elle ne s'attache pas seulement à modéliser l'expérience des joueur·se·s sur le plan émotionnel, mais aussi à caractériser les dispositifs mis en place par les créateur·rice·s d'un jeu dans le but de produire une certaine expérience émotionnelle.

Cette ambivalence de l'engagement affectif permet à Calleja de préciser :

> *« Les stratégies rhétoriques employées dans le cadre de la conception d'environnements ludiques sont articulées en vue de la production de réponses émotionnelles spécifiques. Néanmoins, ce qui se matérialise en cours de partie ne sont pas nécessairement les effets recherchés. Ces écarts peuvent être dus à une variété de facteurs : un manque d'intérêt du·de la joueur·se pour un jeu ou un genre particulier, des interruptions produites par des sources de distractions, une interprétation personnelle des événements représentés qui diverge de l'interprétation imaginée par les*

623 Calleja, Gordon, 2011, *op. cit.*, p. 146. [*« This dimension accounts for the rhetorcial strategies of affect that are either purposefully designed into a game or precipitated by the individual player's interpretation of in-game events and interactions with other player. »*]

concepteur·rice·s ou, plus simplement, un design *inefficace.*[624] »

Dans cette citation, Calleja formule un rappel bienvenu : comme les stratégies immersives, les stratégies émotionnelles sont souvent incertaines dans la mesure où les émotions éprouvées par un·e joueur·se résultent de nombreux processus parfois concurrents et qui peuvent parfois totalement les inhiber. En ce sens, la production d'émotions n'est autre qu'un horizon de plus pour les concepteur·rice·s de jeu, si bien que « les choix de *design* vont tendre à encourager une forme de réaction particulière ou une réponse émotionnelle de la part des joueur·se·s.[625] » Cette précision et cette façon qu'a Calleja de négocier l'ambivalence de l'engagement affectif en font un outil intéressant pour analyser un jeu et tâcher d'identifier les éléments qui constituent les stratégies rhétoriques de production d'affect de ce jeu. Par contre, l'ambivalence de l'engagement affectif rend toute entreprise de généralisation, par la cartographie ou le recensement de toutes les sources potentielles d'émotion en cours de partie, particulièrement hardie. Gordon Calleja ne s'y risque d'ailleurs pas, puisqu'il se limite à la déclinaison de quelques sources d'émotions identifiées au cours d'entretiens, qu'il illustre ensuite par des exemples de jeux dont les stratégies émotionnelles ciblent ces sources d'affect.

Au final, il résulte de l'ambivalence de l'engagement affectif que cette sixième dimension constitue un outil d'analyse certes intéressant, mais qui n'a pas le même objet que les cinq autres dimensions. Là où ces dernières décrivent des pôles de focalisation de l'attention des joueur·se·s, et permettent donc d'appréhender les expériences de ceux·celles-ci grâce à un modèle multi-dimensionnel dont les composantes sont à même d'interagir, l'engagement affectif apparaît principalement comme un moyen de décortiquer le système de jeu. Du fait de son ambivalence, cette

624 *Ibidem*, pp. 139-140. [*« The rhetorical strategies employed in the design of game environments are geared towards creating specific emotional responses. Nevertheless, the effects they are intended to have are not necesarily those that materialize during play. This discrepancy can be due to a variety of factors, ranging from a player's lack of interest in the particular game or genre, interruptions from other sources demanding attention, a personal interpretation of represented events that diverges from those intended by designers, or, quite simply, ineffective design. »*]

625 *Ibidem*, p. 140. [*« […] The design choices made will tend to encourage a particular kind of reaction or emotional response from the players. »*]

sixième dimension n'atteint pas ce qui semblait être son enjeu : expliquer comment la recherche d'une émotion particulière peut être le moteur de la pratique d'un jeu vidéo ou ce qui façonne les interactions entre jeu et joueur·se.

Synthèse : un modèle à six dimensions et une nouvelle métaphore

À l'issue de cette présentation synthétique du modèle de Calleja, je peux maintenant revenir sur la métaphore de l'incorporation et sur ce qui la distingue de la métaphore immersive.

Dans le dernier chapitre de *In Game*, Gordon Calleja articule explicitement l'incorporation, dont j'ai commenté la définition précédemment, avec le modèle de l'engagement que je viens de détailler. Cette mise en relation des deux outils qu'il a développés permet à l'auteur de répondre au quatre défis conceptuels identifiés dans la première partie de son ouvrage. Face à l'utilisation indistincte des figures immersives du transport et de l'absorption notamment, la métaphore de l'incorporation telle que Calleja la théorise est fondée sur un dépassement de ces deux figures dans le cadre des recherches sur l'immersion en *game studies*. Le chercheur précise :

> *« Le modèle de l'engagement du·de la joueur·se décrit la nature de l'engagement de celle·celui-ci avec un jeu en le présentant comme constitué de dimensions multiples et se déployant dans différentes phases, du niveau macro au niveau micro. En ce sens, l'*incorporation *est notre terme pour l'immersion comme transport mais, comme nous l'avons vu, elle étend et développe cette métaphore basique pour tenir compte du fait que le·la joueur·se n'est pas simplement transporté dans un monde virtuel, mais aussi qu'elle·il incorpore ce monde dans sa propre conscience au cours d'un processus duel.*[626] *»*

626 *Ibidem*, p. 172 [*« The player involvement model describes the nature of a player's involvement with a game, presenting it as made up of multiple dimensions and taking place in different phases, from the macro to the mico level. Incorporation, then, is our terme for immersion as transportation, but, as we have seen, it expands upon this basic metaphor by including the view that the player is not merely transported to a virtual world, but also incorporates that world into her own consciousness in a dual process. »*]

Une lecture hâtive de cette citation pourrait mener à un raccourci regrettable. En effet, lorsque Calleja rapproche l'incorporation de la figure immersive du transport, il ne signifie pas pour autant que ces deux métaphores sont superposables. La seconde partie de la phrase dans laquelle transport et incorporation sont liés est essentielle : en tant que nouvelle métaphore à la fois plus spécifique au jeu vidéo que le transport et plus compatible avec une conception multi-dimensionnelle des processus et phénomènes immersifs, l'incorporation englobe le transport mais le déborde à maints égards, de la même manière qu'elle assimile et dépasse la figure de l'absorption.

À mon sens, la capacité de l'incorporation à englober des figures immersives pré-existantes tout en étant plus spécifique aux médias ergodiques que la métaphore immersive est ce qui en fait un outil critique particulièrement pertinent pour étudier les expériences de jeu en tenant compte de leur diversité et de leur singularité. À ce titre, comme je le préciserai plus longuement dans le troisième et dernier chapitre de cette thèse, l'incorporation telle que définie par Calleja accorde une place essentielle à la personne qui joue, si bien qu'elle ne décrit pas tant les stratégies grâce auxquelles un jeu immerge ses joueur·se·s mais plutôt les multiples modalités par lesquelles des personnes s'approprient un jeu afin de façonner leur propre expérience.

II.2.B.c) Limites de l'incorporation et du modèle de Calleja

Cependant, la métaphore de l'incorporation et le modèle de l'engagement ne sont pas dépourvus de limites. Avant de m'attacher à décrire dans le prochain chapitre comment le son et en particulier les vocalités peuvent participer à l'incorporation d'un·e joueur·se, je vais apporter une série de nuances aux deux outils conceptuels développés par Calleja. En les questionnant et en les critiquant à l'aide d'un ultime appareil théorique ancré dans les études de la fiction ainsi que dans des travaux récents en sciences du jeu, je vais établir les bases d'un modèle des dimensions sonores de l'incorporation puis proposer des extensions aux outils élaborés par Calleja dans le but de l'appliquer aussi aux dispositifs interactifs artistiques.

Dans un premier temps, il me semble important d'interroger davantage le fait que Calleja fonde la distinction entre immersion et incorporation sur le caractère bidirectionnel de cette dernière. Qu'est-ce qui justifie le fait de considérer l'immersion au contact d'un média non-ergodique comme unidirectionnelle ?

Plus tôt, je n'ai envisagé la possibilité d'une immersion unidirectionnelle qu'au cours de mon étude des conséquences d'une équivalence logique entre immersion-action et immersion-état. Dans ce contexte particulier, que j'ai assimilé à une forme de déterminisme technologique, il suffirait à une personne d'être exposée à un dispositif immersif pour être immergée, quelles que soient ses dispositions. J'ai critiqué une telle conception déterministe de l'immersion, que j'ai retrouvée par exemple dans les travaux de Mel Slater, en expliquant que l'omission de la participation des personnes à leurs propres immersions est un écueil sérieux considéré par Calleja comme un des quatre défis conceptuels associés à l'immersion.

J'ai expliqué ensuite comment Janet Murray évite cet écueil en préférant le concept de création active de crédulité à celui de suspension volontaire d'incrédulité, introduisant par la même une dimension réflexive dans le processus d'immersion.

Calleja critique également la notion de suspension volontaire d'incrédulité dans la conclusion de son ouvrage en insistant sur le fait que l'incorporation procède par la combinaison de notre environnement avec celui du jeu plutôt que par une substitution totale et consentie d'un univers réel par univers fictionnel. Dans les textes de Murray et de Calleja, il ne suffit donc pas de *baisser sa garde* et de laisser l'univers fictionnel se déverser en nous pour être en situation d'immersion : nous contribuons activement à notre immersion par l'adoption initiale d'une posture réflexive.

Si l'on compare ce postulat à une affirmation formulée par Calleja dans le dernier chapitre de *In Game,* « L'incorporation n'est pas simplement un défi technique, le rôle du·de la joueur·se dans le façonnement de son expérience est essentiel[627] », il peut sembler que l'immersion est bidirectionnelle au même titre que

627 *Ibidem*, p. 173. [« *It is not merely a technical challenge to create incorportaion ; the player's rôle in shaping the experience is essential.* »]

l'incorporation dans le sens où elles sont des interactions entre un dispositif et une personne et non pas seulement une action du dispositif. Mais alors, qu'est-ce qui caractérise la bidirectionnalité qui sépare l'immersion de l'incorporation ?

Préciser l'incorporation grâce à l'immersion fictionnelle selon Schaeffer

Dans le texte *Pourquoi la fiction ?*,[628] Jean-Marie Schaeffer étudie les activités fictionnelles humaines. Il y définit notamment la fiction comme un processus de feintise ludique partagée. Au cours du troisième chapitre de son ouvrage, Schaeffer se concentre sur l'immersion fictionnelle, dont il identifie quatre traits remarquables que je vais exposer dans un ordre différent de celui de l'auteur.

Dans le même esprit que Marie-Laure Ryan lorsqu'elle décrit l'immersion émotionnelle, Jean-Marie Schaeffer indique que « les représentations vécues en état d'immersion fictionnelle sont en général saturées du point de vue affectif.[629] » D'une part, avec cette idée de saturation, nous retrouvons sous une forme différente la diminution de distance critique associée par Oliver Grau à l'immersion. D'autre part, Jean-Marie Schaeffer présente l'empathie éprouvée pour les personnages d'une fiction comme un exemple de manifestation de cette saturation affective, ce qui n'est pas sans rappeler la fonction de point d'ancrage dans l'univers fictionnel assurée par les personnages dans la conception pastorale de Michael Fried. Bien que cette caractéristique de l'immersion fictionnelle identifiée par Schaeffer résonne également avec la dimension affective de l'engagement, ce n'est pas celle qui va me permettre de qualifier la bidirectionnalité de l'incorporation.

Le second trait remarquable de l'immersion fictionnelle est le fait qu'elle est « une activité homéostatique, c'est-à-dire qu'elle se régule elle-même à l'aide de boucles rétroactives.[630] » Cette approche de l'immersion fictionnelle correspond tout à fait aux définitions de l'immersion présentées jusqu'alors ainsi qu'à la définition de l'incorporation comme interaction dynamique entre un dispositif et un sujet. En ce sens, Schaeffer présente lui aussi l'immersion, fictionnelle dans son cas, comme un

628 Schaeffer, Jean-Marie. 1999. *Pourquoi la fiction ?* Seuil. Poétique. Paris.
629 *Ibidem*, p.185.
630 *Ibidem*, p. 184.

phénomène bidirectionnel qui est proche du lien cybernétique oscillatoire décrit par Rémi Cayatte. Avec les deux dernières caractéristiques de l'immersion fictionnelle, Jean-Marie Schaeffer apporte des nuances supplémentaires qui vont, à terme, m'aider à éclairer la distinction entre immersion et incorporation effectuée par Calleja.

Ces deux derniers traits sont liés à une même notion d'attention scindée. Selon Jean-Marie Schaeffer, la situation d'immersion fictionnelle, présente d'une part « une inversion des relations hiérarchiques entre perception (et plus généralement attention) intra-mondaine et activité imaginative.[631] » D'autre part, Schaeffer indique :

> *« l'attention scindée aboutit à la coexistence de deux mondes, celui de l'environnement réel et celui de l'univers imaginé (fût-il imaginé à travers des actes perceptifs, comme dans le cinéma où c'est la perception visuelle elle-même qui semble se scinder en deux), chacun avec ses repères propres.[632] »*

Trois éléments sont particulièrement marquants dans ces deux citations. D'abord, le fait que la scission de l'attention de la personne en situation d'immersion aboutisse à la coexistence de deux mondes est tout à fait en accord avec les définitions de l'immersion et de l'incorporation par Murray ou Calleja.

Cependant, et c'est la deuxième chose remarquable, la définition de l'immersion par Jean-Marie Schaeffer intègre la possibilité d'une immersion sans médium, exclusivement à partir de l'imagination de la personne. Dans une telle situation, le monde dans lequel cette personne s'immerge est un monde exclusivement mental. Celui-ci n'est pas tout à fait une fiction, puisque s'il est bien le produit d'une feintise ludique, cette dernière n'est pas partagée. Dans un tel cas, cette production d'un monde mental pour soi relève d'une auto-affection, que Schaeffer qualifie « d'attitude intentionnelle réflexive.[633] » L'articulation d'une réflexivité

631 *Ibidem*, p. 180.
632 *Ibidem,* p. 182.
633 Ibidem, p. 171. Cette auto-affection n'est pas sans rappeler la figure vocale du S'Entendre-Parler, décortiquée par Jacques Derrida et étudiée dans le premier chapitre de cette thèse.

initiale avec l'immersion est ici plus explicite. Cette réflexivité est un prérequis de la feintise ludique par ce que dans ce cas, la création d'un monde mental, pour soi et par ses propres moyens, revient à s'utiliser soi-même comme support de création de monde.

Enfin, et c'est le point le plus important, considérer que l'immersion fictionnelle est une inversion hiérarchique entre perception intramondaine et activité imaginative revient à identifier la personne en cours d'immersion comme actrice principale de cette situation. C'est cette personne qui mène le travail perceptif et attentionnel qui amène la coexistence de deux mondes. Dans cette approche, les supports médiatiques fonctionnent principalement comme des catalyseurs à partir desquels la personne en immersion fait son attention sur l'activité imaginative. Voilà précisément ce qui distingue l'immersion de l'incorporation.

Bien que ces deux phénomènes prennent la forme d'une boucle de rétroactions entre une personne et un dispositif, dans le cas de l'immersion, seul le sujet fournit un travail à l'égard du dispositif pour que celui-ci s'intègre peu à peu à sa conscience au gré de son immersion. Dans le cadre de l'incorporation, le lien cybernétique qui lie le sujet à un média ergodique est matériellement réciproque puisque dans le même temps que le dispositif s'intègre à la conscience du sujet, ce dernier est aussi intégré au dispositif. En reprenant les mots de Calleja :

> *« l'incorporation requiert qu'un support médiatique tienne et rende compte spécifiquement de la présence et de l'agentivité du·de la joueur·se dans le monde virtuel. […] Un livre ou un film ne peut pas rendre compte de la présence d'un·e lecteur·rice ou d'un·e spectateur·rice, ni ne peut lui offrir d'agentivité, et ne peut donc pas susciter son incorporation.*[634] *»*

C'est donc l'ergodicité du média pratiqué qui justifie la bidirectionnalité du processus d'incorporation et qui justifie que cette métaphore soit privilégiée à celle de l'immersion pour étudier le jeu vidéo qui est, je le rappelle, un média ergodique

634 *Ibidem*, p. 173. [*« […] incorporation requires that a medium must specifically acknowledge the player's presence and agency within the virtual world. […] A book or a movie is unable to acknowledge a reader's or viewer's presence, nor can it offer them agency, and so it cannot afford incorporation. »*]

électronique suivant la terminologie d'Espen Aarseth.

Cette ambiguïté levée, je vais maintenant présenter la limite principale du modèle de l'engagement de Calleja et les conséquences de cette limite sur la métaphore de l'incorporation.

Les difficultés du modèle de Calleja à tenir compte de pratiques transformatrices

En étudiant l'engagement ludique, j'ai indiqué que les pratiques ludiques relevant de la mutation ludique, et en particulier celles qui consistent en une réinvention des règles d'un jeu ou en sa transformation en un objet tout autre (potentiellement non-ergodique dans le cas d'un machinima), sont des pratiques profondément réflexives puisqu'elles sont fondées sur une compréhension du jeu par le·la joueur·se qui lui permet d'en décoder l'expérience-cadre pour mieux la déborder. Ces dynamiques de détournement et de réappropriation sont des pratiques particulières, mais elles nous invitent à considérer la dimension réflexive de toute pratique ludique.

J'ai expliqué dans le premier chapitre comment, à partir des travaux de Jacques Henriot sur le jeu, Maude Bonenfant démontre que toute pratique ludique est fondée sur la création d'une distance entre la réalité première et la réalité seconde du jeu. Dès lors, le jouer peut être envisagé comme l'exploration d'un espace d'incertitude créé lors de l'instauration d'une distance entre la réalité première et la réalité seconde du jeu. Cette notion d'incertitude est cruciale pour Bonenfant qui complète la définition de Henriot : « le jeu est exercice du possible *et du virtuel*.[635] » Grâce à cet ajout du virtuel à la définition du jeu, la chercheuse insiste sur le fait que le jeu, en tant que structure, en tant qu'expérience-cadre, n'est pas la seule source d'incertitude mais que les joueur·se·s, de par leurs manières de jouer, de par leurs procédures, actualisent la part virtuelle de cette expérience-cadre d'une façon qui leur est propre et qui est imprévisible.

635 Bonenfant, Maude, 2013 « La conception de la « distance » de Jacques Henriot : un espace virtuel de jeu », *Sciences du jeu*, n°1, mis en ligne le 01 octobre 2013, consulté le 22 septembre 2021. [url : http://journals.openedition.org/sdj/235 ; doi : https://doi.org/10.4000/sdj.235]

Maude Bonenfant fournit pour étayer son argumentation l'excellent exemple du poker dans lequel « l'incertitude des possibles concerne les combinaisons de cartes[636] » constituées en accord avec les règles du jeu tandis que l'incertitude issue de la part virtuelle du poker réside dans les actions des joueur·se·s. Aussi, la chercheuse conclut : « si l'incertitude des possibles est encadrée (par les probabilités par exemple), l'incertitude de la part virtuelle est une ouverture vers l'infini par la création de nouveaux sens, de nouvelles manières de faire, de nouvelles stratégies, de nouveaux coups, etc.[637] »

La dimension réflexive de toute pratique ludique réside donc dans la situation du·de la joueur·se au sein de l'espace instauré par la distance entre le jeu et la réalité première. En se positionnant dans cet espace, que Maude Bonenfant qualifie, je le rappelle, d'espace d'appropriation, le·la joueur·se se met aussi bien à distance du jeu que de la réalité première puis évolue et navigue dans cet espace d'incertitude.

Pour rendre plus explicite la critique que je formule à l'encontre de l'incorporation et du modèle de l'engagement de Calleja, il est essentiel de souligner ici que l'espace d'appropriation n'est pas un espace dont les délimitations sont figées mais qu'il est au contraire défini par le fait que les joueur·se·s sont en mesure de l'étendre comme de le faire rétrécir. Maude Bonenfant précise :

> *« Le joueur doit faire l'effort d'entrer dans un rapport de composition avec le jeu et les autres joueurs pour pouvoir élargir son espace de jeu, c'est-à-dire la distance entre lui et le jeu. Le joueur qui respecte les règles (telles qu'interprétées par les joueurs) joue avec les autres et entre en composition avec la communauté des joueurs. Or, cet espace de jeu sera d'autant plus grand si le joueur, dans son rapport de composition, s'approprie en plus la part virtuelle du jeu. Le joueur qui actualise une part virtuelle fait preuve d'imagination lors de l'expérience ludique et agrandit son espace de jeu en créant de nouveaux possibles pour lui-même, mais aussi pour tous les autres joueurs.[638] »*

636 *Ibidem.*
637 *Ibidem.*
638 *Ibidem.*

Plus tôt, j'ai critiqué le modèle de l'engagement de Calleja et en particulier la dimension de l'engagement ludique en affirmant que cette dernière ne permettait pas de rendre compte de pratiques ludiques transformatrices. En effet, si l'engagement ludique décrit efficacement l'implication du·de la joueur·se dans l'établissement et l'accomplissement d'objectifs au cours de la phase macro ainsi que la concentration de son attention dans l'élaboration et la mise en œuvre d'une procédure de jeu dans la phase micro, sa définition ne distingue pas les objectifs définis par le jeu des objectifs définis par un·e joueur·se ou une communauté de joueur·se·s ni les procédures de jeu qui se conforment à l'expérience-cadre de celles qui s'en détachent.

À la lecture de Maude Bonenfant, l'engagement ludique englobe indifféremment les choix effectués par le·la joueur·se à l'égard de l'incertitude des possibles d'un jeu et l'appropriation par ce·tte joueur·se de la part virtuelle de ce jeu. Autrement dit, en étudiant la focalisation de l'attention d'un·e joueur·se sur un objectif, une série d'objectifs ou des choix effectués en cours de partie grâce à la dimension de l'engagement ludique, il est certes possible d'analyser comment la proposition ludique d'un jeu amène un renouvellement de son *gameplay* voire de l'intérêt du·de la joueur·se. Cependant, puisqu'elle met sur le même plan les objectifs et récompenses qu'un jeu établit ainsi que les objectifs et récompenses que créent les joueur·se·s la définition de l'engagement ludique par Calleja ne permet pas d'analyser l'intérêt qu'un·e joueur·se peut trouver dans la modification de l'expérience-cadre d'un jeu ou, plus largement, dans l'exploration et la reconfiguration de son espace d'appropriation.

Le modèle MÉDIAL d'Olivier Caïra

Cette difficulté du modèle de l'engagement de Gordon Calleja à rendre compte du caractère réflexif du jouer est également soulignée par Olivier Caïra dans son article *Les dimensions multiples de l'engagement ludique*,[639] publié en 2018 dans la revue *Sciences du jeu*. Le chercheur y propose le modèle MÉDIAL, qui est une version

639 Caïra, Olivier. 2018. « Les dimensions multiples de l'engagement ludique, » *Sciences du Jeu,* n°10, mis en ligne le 28 octobre 2018, URL : http://journals.openedition.org/sdj/1149 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.1149 (consulté le 14 février 2022)

modifiée suivant plusieurs logiques du modèle de l'engagement de Calleja.

Pour faciliter la compréhension qui vont suivre, voici, ci-dessous, un schéma du modèle MÉDIAL de Caïra.

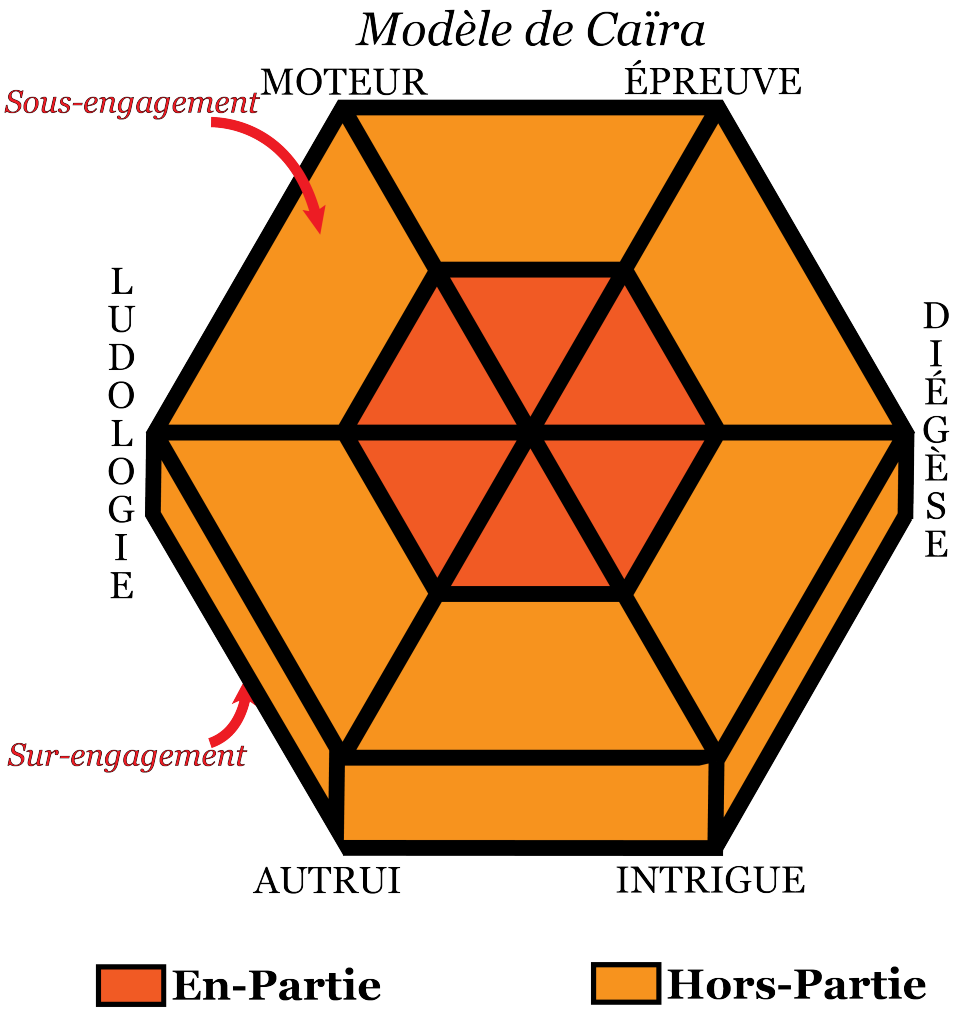


Illustration 47: Schéma de synthèse du modèle MÉDIAL d'Olivier Caïra (2018)

D'abord, si Olivier Caïra conserve une structure hexadimensionnelle et une séparation en deux phases temporelles, *en-partie* et *hors-partie*, il choisit de représenter le modèle en trois dimensions en ajoutant une épaisseur afin de représenter l'intensité de l'engagement du·de la joueur·se. Ceci permet au modèle d'Olivier Caïra de qualifier deux situations supplémentaires, le sur-engagement en profondeur et le sous-engagement en surface.

Ensuite, si le modèle MÉDIAL conserve six dimensions, Olivier Caïra dissout la dimension affective de l'engagement dans les autres dimensions. Ceci est une réponse à l'ambivalence de cette dimension du modèle de Calleja que j'ai déjà commentée précédemment et que Caïra critique également. Pour expliquer son choix, le chercheur écrit :

> *« Si je conserve la forme hexagonale, il me semble que la 'flèche' de l'engagement affectif n'en est pas une. Cela ne signifie pas que les affects n'interviennent pas, mais bien au contraire qu'ils sont* partout *dans l'expérience ludique, qu'on se place du point de vue de la production ou de celui de la réception.*[640] *»*

Cette intégration de l'engagement affectif aux autres dimensions du modèle MÉDIAL signifie donc que toutes les dimensions du modèles sont susceptibles, une fois activées, de produire des émotions chez le·la joueur·se. Il est toujours possible par ailleurs d'analyser quelles stratégies sont déployées par les créateur·rice·s d'un jeu pour susciter certaines émotions et d'identifier les dimensions de l'engagement qui sont ciblées par ces stratégies.

Enfin, pour remplacer l'engagement affectif, Olivier Caïra propose une nouvelle dimension de l'engagement dont l'enjeu principal est de pallier la limite principale du modèle de Calleja, à savoir ses difficultés à rendre compte du caractère réflexif du jouer. La dimension ludologique est conçue par Olivier Caïra pour traduire l'implication des joueur·se·s dans l'élaboration d'une pensée réflexive, *en-partie* comme *hors-partie*. Les exemples que le chercheur évoque tendent à montrer que cette pensée réflexive consiste pour les joueur·se·s en une conscience de la situation qu'elle·il·s occupent dans leurs espaces d'appropriation, que ceux-ci leurs soient propres ou qu'ils soient partagés avec autrui. Qui plus est, cette pensée réflexive est non seulement conscientisée mais aussi verbalisée pour être signifiée aux autres joueur·se·s voire faire émerger du en-partie une discussion relevant du hors-partie.

640 *Ibidem*.

Le chercheur donne l'exemple suivant :

> *« Lorsqu'un joueur manque un test de négociation lors d'une session de jeu de rôle médiéval, et commente : 'Je viens d'acheter un Bois pour quatre Moutons', la plupart des convives saisissent la référence aux* Colons de Catane*, qui fera sourire les uns mais pourra contrarier la dynamique d'immersion des autres.*[641] *»*

La dimension ludologique du modèle MÉDIAL décrit donc les dynamiques grâce auxquelles des joueur·se·s se mettent à distance de la situation de jeu pour ajuster ou préciser leur positionnement par rapport à celle-ci. Comme l'explique Caïra, cette dimension met en jeu l'érudition des joueur·se·s lorsque la pensée réflexive qu'elle·il·s développent porte sur « les parentés entre mécanismes ou entre thèmes, sur les choix éditoriaux, sur les logiques économiques ou sur les grandes écoles de développement de jeux.[642] » Dans de telles situations, l'engagement ludologique s'appuie sur ce que Maude Bonenfant nomme, en référence aux théories d'Umberto Eco, l'encyclopédie du joueur : « l'ensemble des connaissances et expériences d'un individu ou d'une collectivité auxquelles l'individu se réfère pour construire le sens du monde qui l'entoure.[643] » Cette encyclopédie, constituée au gré des expériences ludiques d'une personne, réunit toutes les tactiques que celle-ci maîtrise pour se saisir d'une expérience-cadre et ainsi élargir ou rétrécir son espace d'appropriation.

Dans la définition de l'engagement ludologique, la dichotomie entre immersion et réflexivité est présente mais d'une façon beaucoup plus nuancée que chez Grau ou Csíkszentmihályi. En considérant dans ce contexte ludique la réflexivité comme le fait qu'une personne ne se saisisse plus seulement du jeu, mais de son rapport à ce jeu, voire au jeu en général, les précisions de Caïra deviennent plus explicite. S'il Caïra indique que l'engagement ludologique peut « facilement contrecarrer les autres formes de l'engagement,[644] » il suggère également au travers

641 *Ibidem*.
642 *Ibidem*.
643 Bonenfant, Maude, 2008, *op.cit.*, p. 63.
644 Caïra, Olivier, 2018, *op. cit.*.

de l'exemple cité ci-dessus que la réflexivité d'une personne peut participer à sa propre immersion ou du moins témoigner de l'intensité de son engagement. L'intérêt de la nuance apportée par Caïra réside aussi dans son explication de la contrepartie potentiel de l'engagement ludologique : tout en utilisant sa réflexivité comme un catalyseur de son engagement, une personne peut tout à fait inhiber l'engagement d'un·e autre joueur·se qui aurait adopté une procédure de jeu et une posture immersive différentes.

Cette nuance apportée à la dichotomie incorporation/réflexivité est bienvenue parce qu'elle permet, d'une part, de la justifier en expliquant en quoi un accent réflexif peut constituer un frottement contre-immersif susceptible de faire sortir une personne du jeu. D'autre part, en indiquant que cette même réflexivité soudaine peut au contraire agir comme une contre-poussée immersive et ainsi renforcer l'engagement d'une autre personne, Olivier Caïra montre que la réflexivité peut faire partie intégrante d'une expérience immersive ludique plutôt que d'en provoquer l'effondrement. Qui plus est, en tenant compte des travaux de Maude Bonenfant dans lesquels elle démontre que la réflexivité est fondatrice de toute pratique ludique et à la suite de Fanny Barnabé, Julie Delbouille et Björn-Olav Dozo, je peux nuancer davantage cette dichotomie en affirmant que la réflexivité est en réalité une condition nécessaire de l'immersion[645] et que, de la même manière que la réflexivité était un préalable à la création active de crédulité chez Janet Murray, la réflexivité amorce une création active de ludicité sur laquelle le jouer se construit puis se développe par oscillation entre réflexivité et immersion.

Enfin, bien que la dimension Ludologie proposée par Olivier Caïra intègre une forme de réflexivité au modèle de l'engagement, cette dimension ne se concentre que sur l'élaboration d'une pensée et de discours réflexifs *en-partie* et *hors-partie*, aussi bien à destination de soi que d'autres joueur·se·s, et ne permet pas d'étudier les pratiques ludiques et transformatrices de joueur·se·s engagé·e·s dans des pratiques de

645 Delbouille, Julie, Fanny Barnabé, et Björn-Olav Dozo, 2019, « Immersion et réflexivité. L'avatar au coeur de la construction de la posture vidéoludique ». In Audet, René et Xanthos, Nicolas (dir.) *Ce que le personnage contemporain dit à la critique*, Presses de la Sorbonne Nouvelle, Collection Fiction Non-Fiction, n°XXI, Paris, pp. 107-120, p. 115.

détournement telles que la modification d'un jeu, la création d'un machinima ou l'utilisation d'un jeu vidéo comme support à une performance artistique. Pour remédier à ceci, ma proposition d'une autre forme d'engagement, l'engagement métaludique, sera un des enjeux du troisième et dernier chapitre de cette thèse, précisément dans le but de pouvoir qualifier ces pratiques ludiques transformatrices éminemment réflexives.

En complément de l'ajout de la dimension Ludologie, Olivier Caïra renomme et modifie les cinq autres dimensions du modèle du Calleja. MÉDIAL est en effet un acronyme pour Moteur, Épreuve, Diégèse, Intrigue, Autrui et Ludologie.

Les deux premières dimensions, Moteur et Épreuve, fonctionnent souvent en tandem et réunissent les dimensions kinesthésique et ludique du modèle de Calleja. Plus précisément, la dimension Moteur « désigne l'intérêt porté au système de règles, à la mécanique logico-mathématique ou physique qui régit le système de règles,[646] » tandis que la dimension Épreuve décrit :

> *« la manière dont les joueurs mobilisent leurs moyens intellectuels et physique pour tenter de gagner la partie ou, si le jeu n'explicite pas de conditions de victoire, de produire la meilleure performance possible. L'engagement hors-partie recouvre toutes les manières de s'entraîner dans le but de jouer mieux [...].[647] »*

Je remarque donc ici que la notion d'apprentissage des manipulations à effectuer pour jouer qui est caractéristique de l'engagement kinesthésique ainsi que l'enjeu d'accomplissement d'objectif associé à l'engagement ludique sont intégrés à la dimension Épreuve. Dans le même temps, « la volonté de comprendre le moteur[648] » évoquée par Caïra dans sa définition de la dimension Moteur renvoie également à l'apprentissage et donc à la dimension kinesthésique mais aussi à l'engagement ludique puisqu'il s'agit également de comprendre les objectifs d'un jeu et les moyens dont les joueur·se·s disposent pour les atteindre.

646 Caïra, Olivier, 2018, *op. cit.*.
647 *Ibidem.*
648 *Ibidem.*

La troisième dimension, Diégèse, correspond essentiellement à la dimension spatiale du modèle de Calleja mais la détache du concept de navigation pour la rendre compatible avec les jeux de société qu'Olivier Caïra étudie et qui ne proposent pas systématiquement de se déplacer dans la représentation d'un espace. Le chercheur suggère néanmoins des nuances en indiquant que cette forme d'engagement se prête avant tout aux jeux de simulation qui articulent « un système et un thème » et peu au jeux plus abstrait. Ici, je retrouve la dichotomie entre les figures du transport et de l'absorption, et de la même façon que l'engagement spatial du modèle de Calleja, la dimension Diégèse du modèle MÉDIAL se prête au développement d'une sensation de présence.

Au terme de narration, Olivier Caïra préfère celui d'Intrigue pour dénommer la quatrième dimension de son modèle. Il justifie ce choix de la façon suivante :

> *« Passer de la notion d'engagement narratif chez Calleja à celle d'engagement par l'intrigue dans MÉDIAL n'est pas neutre. Nombre de jeux ne sont pas scénarisés mais créent une véritable intrigue, une tension narrative sur les événements au sein de leur diégèse qui correspond aux enjeux vécus au niveau extradiégétique par le(s) joueur(s).*[649] »

Avec cette citation, il est manifeste que Caïra choisit le terme d'intrigue plutôt que celui de narration pour intégrer les récits créés par les joueur·se·s au cours de leur partie ou à la suite de celle-ci. Cette dimension permet ainsi rendre de compte de construction de récits par les joueur·se·s mais qui se distingue de l'élaboration d'une alterbiographie parce qu'ils ne requièrent pas de personnage comme point d'ancrage. De la même manière que Rémi Cayatte définit le récit vidéoludique comme le produit du lien cybernétique entre expérience-cadre et procédure, autrement dit plus largement que seulement la narration scriptée d'un jeu ou la suite des actions effectuées par le·la joueur·se, choisir le terme d'intrigue plutôt que celui de narration permet donc au modèle MÉDIAL de tenir compte de dynamiques de production de récits plus complexes mais aussi plus performatives et réflexives puisque la production d'une intrigue peut être un enjeu en soi.

649 *Ibidem.*

Enfin, la cinquième dimension du modèle MÉDIAL, Autrui, correspond en tout point à l'engagement partagé. Dans la lignée de la démonstration par Calleja du fait que les contingences sociale et performative sont codépendantes et que l'imprévisibilité introduite par la présence d'autres agents peut renouveler l'engagement des joueur·se·s, Olivier Caïra précise que « la socialisation renforce l'engagement sur la durée des joueurs, même lorsque ceux-ci estiment avoir fait le tour du jeu.[650] » De même, la dimension Autrui décrit comme l'engagement partagé l'intérêt des joueur·se·s pour l'entretien de relations avec des agents non-humains.

Le modèle MÉDIAL, conçu par Olivier Caïra principalement pour l'étude des jeux de société, n'est pas pour autant incompatible avec les jeux vidéo. Au contraire, le chercheur explique dans la conclusion de son article que le modèle MÉDIAL « permet de cartographier les jeux et les joueurs sur un espace complexe, sans opposer la table à l'écran et sans préjuger des formes souhaitables de l'engagement.[651] »

Synthèse : un modèle à la fois plus nuancé, plus riche et plus souple

Dans le dernier chapitre de ce mémoire de thèse, j'utiliserai la métaphore de l'incorporation ainsi que le modèle MÉDIAL pour développer un outil d'analyse constitué de six fonctions sonores vidéoludiques.

J'articulerai le modèle de Caïra ainsi que les figures vocales du premier chapitre à ces six fonctions pour décrire le rôle du son et en particulier des vocalités dans le développement de l'incorporation.

Puis, à partir d'une série d'études de cas, les vocalités vidéoludiques me serviront de support pour développer une conception des expériences vidéoludiques sous la forme d'une oscillation entre immersion et réflexivité.

Ceci m'amènera, enfin, à proposer une extension aux modèles de Calleja et de Caïra fondée sur le concept de métaludicité. Après avoir défini cette notion, j'expliquerai son rôle dans une dimension métaludique de l'engagement.

650 *Ibidem.*
651 *Ibidem.*

Notamment, je montrerai que, dans les processus de création d'œuvres de *game art*, les pratiques de jeu des artistes reposent sur un engagement métaludique intense. Celui-ci aboutit à un régime oscillatoire critique de résonance contagieuse, grâce auquel une mutation ludique transforme une œuvre vidéoludique première en une œuvre seconde, pour les artistes, mais aussi pour les spectateur·rice·s et les autres joueur·se·s.

Chapitre III : Vers une conception oscillatoire des expériences vidéoludiques

Dans la première partie de ce chapitre, je vais proposer un cadre d'analyse destiné à l'étude des écologies sonores vidéoludiques. Construit par l'articulation du modèle MÉDIAL d'Olivier Caïra à mon ensemble des figures vocales, cet outil d'analyse se concentre sur les stratégies de mise en son déployées par les jeux vidéo.

Celles-ci sont modélisées par l'intermédiaire de six fonctions sonores : représentation spatiale, émotionnelle, narrative, ambiantielle, systémique et métacommunicationnelle. Ces fonctions ont pour but de rendre compte de la plasticité des expériences sonores vidéoludiques. Dans ce sens, ce cadre d'analyse est conçu pour décrire aussi bien les dynamiques immersives auxquelles le son contribue, mais aussi les méthodes sonores de suggestion de postures réflexives.

Ainsi, pour débuter ce chapitre, je vais m'attacher à expliquer comment le son, par nature oscillatoire, peut accompagner voire structurer l'expérience de jeu en opérant une mise en oscillation du·de la joueur·se non seulement entre expérience-cadre et procédure, mais aussi entre incorporation et réflexivité.

Pour formuler cet argument, je vais d'abord réaliser un état de l'art succinct de travaux précédents de modélisation des écritures sonores vidéoludiques. Puis, je procéderai à une analyse sonore du jeu *Hellblade : Senua's Sacrifice*.[652] À partir de cet état de l'art et des résultats de cette analyse, je présenterai un processus de mise en onde du·de la joueur·se, envisagé comme une contribution sonore à l'entrée en jeu de la personne qui joue et à l'instauration d'une oscillation entre incorporation et réflexivité.

Ce concept de mise en onde sera le moteur d'une extension de la conception oscillatoire des expériences vidéoludiques, proposée notamment par Rémi Cayatte. Pour ce faire, j'appliquerai au jeu vidéo une métaphore des oscillateurs harmoniques, afin de désigner des régimes d'expérience correspondant à des configurations

652 Ninja Theory, 2017, *Hellblade : Senua's Sacrifice* (PC)

particulières des oscillations du système jeu-joueur·se entre expérience-cadre et procédure mais aussi entre incorporation et réflexivité. Associer les expériences vidéoludiques aux modèles physiques des oscillateurs harmoniques (électroniques comme mécaniques) me permettra ainsi d'identifier trois régimes oscillatoires remarquables : l'oscillation libre, l'oscillation amortie et la résonance.

Dans le premier cas, l'oscillation du système jeu-joueur·se perdure, sans nécessiter d'apport d'énergie au système pour entretenir l'oscillation. Si l'étude de l'oscillation libre me permettra de préciser les enjeux de l'application de la métaphore des oscillateurs harmoniques aux jeux vidéo, j'expliquerai rapidement que ce régime correspond à un cas de figure idéal ne correspondant pas à la réalité.

Développer le régime de l'oscillation amortie, me permettra, au contraire, de faire apparaître les amortissements pouvant éventuellement atténuer les oscillations du système jeu-joueur·se, jusqu'à son arrêt. J'envisagerai alors les apports d'énergie à fournir au système jeu-joueur·se, pour compenser ces amortissements et entretenir l'oscillation.

Enfin, j'identifierai un régime oscillatoire singulier, la résonance, qui prend forme lorsque les oscillations sont entretenues par un apport d'énergie qui correspond parfaitement à la configuration du système jeu-joueur·se. Dans ce cas, à la manière d'un oscillateur harmonique stimulé à une fréquence qui approche sa fréquence fondamentale, jeu et joueur·se oscillent avec une amplitude si importante que l'intégrité du système est menacée.

Ceci m'amènera, dans la seconde partie de ce chapitre, à formuler une définition de la métaludicité ainsi qu'une proposition d'une dimension métaludique de l'engagement, distincte du pôle Ludologie de MÉDIAL. Pour développer ces propositions, je m'appuierai sur des exemples de détournements artistiques de jeu vidéo, dont trois seront issus de ma pratique artistique, que j'envisagerai comme autant de cas particuliers de résonance métaludique provoquée par les artistes.



III.1) Penser la relation entre incorporation et oscillation par le sonore

Avant d'exposer le cadre d'analyse que j'ai développé en combinant le modèle MÉDIAL et les figures vocales vidéoludiques, je vais présenter plusieurs méthodes pré-existantes de modélisation des expériences sonores vidéoludiques. En effet, les travaux d'Axel Stockburger, de Mark Grimshaw, de Kristine Jørgensen et de Sander Huiberts ont grandement contribué à l'élaboration de mon cadre d'analyse. Pour exposer les principes de celui-ci, je vais donc expliciter le socle théorique sur lequel je l'ai bâti et m'appuyer sur ces recherches en *game studies* qui sont plus directement tournées vers le sonore.

III.1.A) Comment modéliser les expériences sonores du jeu vidéo ?

J'ai brièvement évoqué le travail d'Axel Stockburger au cours du premier chapitre de cette thèse.[653] Je me suis notamment appuyé sur la distinction effectuée par ce chercheur entre l'environnement du jeu (*game environment*) et l'environnement du·de la joueur·se (*player environment*) pour expliquer comment l'interface sonore vidéoludique repose sur une fusion d'espaces sonores. Dans *The Game Environment From an Auditive Perspective*, les propositions théoriques de Stockburger ne se limitent pas à cette distinction d'espaces sonores. Il formule également une des premières esquisses de cadre d'analyse sonore de jeu vidéo, articulée autour de deux outils conceptuels : les objets sonores et les fonctions spatiales.

Les objets sonores

Le premier outil décrit les éléments sonores vidéoludiques entendus par le·la joueur·se en cours de partie. Le choix par Stockburger du mot “objet” n'est pas anodin. D'une part, il fait référence aux infrastructures logicielles des jeux vidéo, dans lesquelles les sons entendus correspondent à autant de fichiers[654] dont la lecture ou

653 Dans la partie I)3)A)a).

654 Ces fichiers ne sont pas nécessairement sonores. Stockburger tient également compte des

l'exécution est commandée par le programme du jeu. Parler en termes d'objet est donc un moyen pour le chercheur de signifier « la nature discrète des éléments sonores utilisés dans l'environnement du jeu[655] » et donc le fait que chaque paramètre physique de ces sons peut être contrôlé et modifié par le programme du jeu. D'autre part, Stockburger choisit le terme “objet sonore” en écho à la théorie musicale de Pierre Schaeffer, compositeur et théoricien influent de la musique concrète. Pour Stockburger, cet emprunt au solfège de l'objet sonore de Schaeffer est un moyen d'insister sur la capacité des matières sonores à transmettre au joueur des informations par l'intermédiaire, par exemple, de fluctuations d'intensité, de fréquence, de masse, de timbre harmonique, etc... Faire référence au travail de Schaeffer est aussi un moyen de faire référence à l'écoute réduite[656] théorisée par le compositeur et de suggérer que la posture d'écoute du·de la joueur·se en cours de partie est une posture d'écoute spécifique qui lui permet d'interpréter les évolutions des matières sonores comme des informations utiles à sa partie. Les objets sonores de Stockburger sont donc un moyen de qualifier les éléments sonores entendus par le·la joueur·se en cours de partie, et de décrire comment l'écoute de ces éléments peut contribuer à l'expérience de jeu.

L'acousmatique dynamique et la signature spatiale

Le deuxième outil conceptuel novateur proposé par Stockburger est une paire de fonctions de spatialisation[657] : l'acousmatique dynamique et la signature spatiale. Si, plus largement, les fonctions de spatialisation désignent « les relations dynamiques entre objets sonores, objets visuels et actions du·de la joueur·se qui

pratiques de synthèse sonore décrite dans le premier chapitre de cette thèse lorsqu'il évoque la production dynamique de sons par le programme du jeu.

655 Stockburger, Axel, 2003, « The Game Environment From an Auditive Perspective », Communication dans le cadre du colloque international Level Up, Digital Games Research Conference, Utrecht, 4-6 novembre 2003 URL : http://www.audiogames.net/pics/upload/gameenvironment.htm [consulté le 09/03/2022] [« *In order to emphasize the discrete nature of the sound elements used in the game environment, we will use the term sound object for our purposes.* »]

656 J'ai déjà évoqué l'écoute réduite de Schaeffer dans la partie II)1)B)d) de cette thèse. J'ai expliqué dans cette sous-partie que l'écoute réduite est une posture d'écoute spécifique dans laquelle l'auditeur·rice cherche à abstraire complètement un son entendu de son contexte de production pour se focaliser sur ses qualités sonores et sur sa morphologie.

657 Dans sa communication, il ne se concentre que sur ces deux fonctions essentielles, mais suggère que d'autres fonctions de spatialisation peuvent être théorisées.

définissent la pratique spatiale d'un jeu,[658] » les deux fonctions plus spécifiquement développées ici par Stockburger décrivent les modalités d'appropriation et d'interprétation de l'espace vidéoludique par l'écoute.

Ainsi, la fonction d'acousmatique dynamique rend compte de l'évolution en cours de partie des relations entre les sources sonores et les sons entendus par la·le joueur·se : en contrôlant son champ de vision, avec une caméra virtuelle ou un autre dispositif, le·la joueur·se peut localiser visuellement un objet à partir d'informations sonores de spatialisation ou, à l'inverse, s'appuyer sur ces informations sonores pour extraire un objet de son champ de vision sans pour autant perdre sa localisation sonore. La définition par Stockburger de la fonction d'acousmatique dynamique s'appuie donc également sur le travail de Pierre Schaeffer sur la situation acousmatique, puisqu'elle décrit les séries d'acousmatisations et de désacousmatisations des sons effectuées par le·la joueur·se. Stockburger explique : « Le contrôle kinesthésique de l'acousmatisation et de la visualisation des objets sonores dans l'environnement du jeu est un facteur essentiel à la création d'expériences spatiales uniques en cours de partie.[659] » Cette fonction est particulièrement importante pour Stockburger, dans la mesure où elle caractérise une modalité d'appropriation d'espaces sonores médiatiques qui est propre aux médias ergodiques.[660] Il précise ainsi que l'acousmatique dynamique est « [cruciale] pour que le·la joueur·se puisse activement localiser ou situer des objets dans l'environnement du jeu, et constituent à ce titre [une fonctionnalité très importante] du dispositif spatial d'un jeu.[661] »

658 *Ibidem*. [« *Following this logic, dynamic relations between sound objects, visual objects and user action which are defining the spatial practice of a game can be understood as spatialising functions.* »]

659 *Ibidem*. [« *The kinaesthetic control over the acousmatisation and visualisation of sound objects in the game environment is a key factor in creating unique spatial experiences when playing computer games.* »]

660 Dans la partie I)3)A)a) de cette thèse, j'ai cité un argument similaire développé par Karen Collins. Cette chercheuse le développait néanmoins, en indiquant que la possibilité d'acousmatiser et de désacousmatiser des sons en cours de partie était un des processus favorisant la fusion de l'espace sonore du jeu avec l'espace sonore du joueur.

661 *Ibidem*. [« *These functions are crucial for actively locating or situating objects in the game environment and are thus very important features of the game's spatial apparatus.* »] J'ai choisi de traduire cette citation en accordant le texte au singulier. Stockburger parle alternativement de fonction d'acousmatique dynamique puis de fonctions (au pluriel) d'acousmatique dynamique. Dans la mesure où il ne détaille pas cette alternance entre singulier et pluriel, j'ai préféré conservé

La deuxième fonction proposée par Stockburger, la signature spatiale, est conçue par le chercheur pour décrire les stratégies vidéoludiques de caractérisation d'espaces par le son. Encore une fois, cette fonction tient compte des spécificités du média vidéoludique, et en particulier du fait que, dans les jeux multi-joueur·se·s, les sons produits par une même source sonore peuvent être perçus de façons différentes par les différent·e·s participant·e·s d'une même session de jeu. Puisque les avatars respectifs de ces joueur·se·s sont susceptibles d'être situés en des localisations différentes de l'espace du jeu, l'écoute d'un son produit en un point précis de cet espace ne fournira pas les mêmes informations. Dans ce sens, cette fonction opère une double caractérisation : celle de l'espace dans lequel un son est perçu, mais aussi celle du sujet qui perçoit ce son. En effet, au niveau de l'émission, un environnement jouable altère les sons qui y sont diffusés en fonction, par exemple, de paramètres acoustiques. L'espace confère donc aux sons une nouvelle signature spatiale propre à ce lieu. Au niveau de la réception, ce sont l'état de l'entité qui perçoit les sons (que cette entité soit ou non un avatar) ainsi que sa position dans l'espace sonore qui façonnent les matières sonores qui parviennent aux oreilles du·de la joueur·se. Pour illustrer cette double caractérisation opérée par la signature spatiale, je peux envisager une situation issue de nombreux jeux de tir : l'explosion d'une grenade incapacitante. Pour l'entité qui jette le projectile sur son adversaire, le son de l'explosion est d'autant plus atténué et filtré que l'explosion est distante, tandis que, pour l'entité qui subit les effets de la grenade, le son d'explosion est intense au point d'occuper tout l'espace sonore et d'occulter les autres sons. Ici, à un même événement sonore correspondent plusieurs signatures spatiales qui caractérisent, pour les différents joueur·se·s, leurs positions respectives dans l'espace du jeu, ainsi que les états de leurs avatars.

Comprendre les dynamiques de créations d'espaces par le son

Cet exemple me permet, au passage, de remarquer que la caractérisation double opérée par cette fonction est signifiante pour le·la joueur·se en termes de *gameplay*. Dans mon exemple, le son d'explosion obéit aussi bien à une logique de

le singulier par souci de clarté.

représentation spatiale qu'à une logique systémique de production de rétroactions pour que le·la joueur·se comprenne ce qui arrive à son avatar. Dans ce sens, la signature spatiale et l'acousmatique dynamique sont deux fonctions qui contribuent conjointement à une posture d'écoute vidéoludique au croisement des écoutes causale, figurative et réduite.[662] À l'écoute des matières sonores, le·la joueur·se peut déduire des informations sur l'état du jeu à un instant donné.

Ainsi, l'acousmatique dynamique et la signature spatiale présente un intérêt notoire à mon sens : ce sont deux fonctions qui permettent d'articuler l'écriture sonore déployée par un jeu avec la capacité du·de la joueur·se à négocier les informations sonores transmises par le jeu. La signature spatiale développe, par le son, le contexte spatial dans lequel le personnage du·de la joueur·se se situe. L'acousmatique dynamique, quant à elle, est une fonction qui permet de décrire la capacité du·de la joueur·se à contrôler son point d'écoute dans l'univers du jeu. Pour faire écho aux études de cas[663] du premier chapitre de cette thèse, l'écoute en mouvement de la litanie du Hiss dans *Control* est un exemple d'utilisation de la fonction d'acousmatique dynamique pour s'approprier le monde du jeu par l'écoute et développer, ce faisant, une sensation de présence dans la diégèse.

Dans le cadre d'analyses que je vais présenter dans ce chapitre, les deux fonctions de spatialisation identifiées par Axel Stockburger vont être centrales à la définition d'une des six fonctions sonores. Plus précisément, l'acousmatique dynamique et la signature spatiale vont être réunies dans une fonction unique de représentation spatiale.

Une première démarche de typologie sonore

En complément des propositions théoriques que je viens de présenter, Axel Stockburger fournit également, dans *The Game Environment From an Auditive Perspective*, une typologie des objets sonores vidéoludiques, fondée sur cinq catégories : les paroles, les effets, les sons d'interface, les sons de zone et les sons de

662 Je n'ai pas ici évoqué l'écoute sémantique, mais il est certain que cette posture est centrale à la compréhension des paroles prononcées par les personnages en cours de partie.

663 Dans les sous-parties I)3)A)a) et I)3)A)b).

partition. Si je ne vais pas détailler la logique de constitution de cette typologie, il me semble important de la mentionner. La catégorisation proposée par Stockburger a en effet constitué une ébauche importante à partir de laquelle d'autres chercheur·se·s ont proposé de nouvelles typologies des objets sonores vidéoludiques. C'est notamment le cas pour Mark Grimshaw, qui s'est appuyé sur le travail de Stockburger pour développer un modèle très complet des écologies sonores des jeux de tir à la première personne.

III.1.A.a) Approches écologiques des espace sonores vidéoludiques

Dans le cadre du premier chapitre de ce mémoire de thèse, j'ai présenté une première approche de l'application du concept d'écologie sonore au jeu vidéo par Mark Grimshaw. J'ai notamment cité la définition suivante, formulée en 2014 par Grimshaw et Garner :

> *« L'écologie sonore d'un jeu vidéo peut être résumée comme l'ensemble des sons diégétiques entendus. Considérée comme une écologie plutôt que comme un environnement, cette écologie sonore présuppose que la personne qui joue a une relation dynamique avec elle, et peut y prendre part, au point d'en être une partie fondamentale.*[664] *»*

J'ai principalement utilisé cet extrait de la publication des deux chercheurs pour expliquer comment les vocalités sont mobilisées dans l'écriture sonore de *Horizon Zero Dawn*. Plus spécifiquement, j'ai montré que le rôle principal des vocalités de ce jeu était d'accompagner l'exploration de l'espace du jeu par le·la joueur·se, par l'intermédiaire des figures vocales de Virgile, du Souci, de l'Expansif·ve ou du Log. J'ai ainsi précisé qu'une des fonctions des vocalités était de faciliter la compréhension de la diégèse par le·la joueur·se en lui donnant à entendre un monde habité, vivant, dynamique et réactif vis-à-vis d'Aloy, l'avatar du·de la joueur·se. Mon utilisation du concept d'écologie sonore tel qu'il est défini par Mark Grimshaw

664 Grimshaw, Mark et Garner, Tom, 2014, « Embodied Virtual Acoustic Ecologies of Computer Games », in Collins, Karen, Kapralos, Bill et Tessler, Holly (dir.), *The Oxford Handbook of Interactive Audio*, Oxford University Press, Oxford, p. 182. [*« The acoustic ecology of any computer game may be summarized as the heard diegetic sounds of the game and as an ecology rather than an environment, it presupposes that the player has a dynamic relationship to, and is able to participate in, that acoustic ecology and thus is a fundamental part of that ecology. »*]

procédait avec une certaine économie et avec un impératif d'efficacité. En particulier, lorsque je me suis concentré sur *Horizon Zero Dawn*, je n'ai pas pris en compte les travaux plus anciens de Mark Grimshaw, dans lesquels il propose un modèle théorique très développé des écologies sonores vidéoludiques.

Un modèle des écologies sonores vidéoludiques

Plus particulièrement, dans sa thèse de doctorat en philosophie, le chercheur a mis en forme une série de schémas à la complexité croissante, pour représenter et décrire les interactions sonores avec les écologies sonores des jeux de tir à la première personne.

Dans une première itération du modèle, Grimshaw positionne l'écologie sonore comme un environnement qui enveloppe le·la joueur·se et le paysage sonore. Ce premier schéma est reproduit ci-dessous.

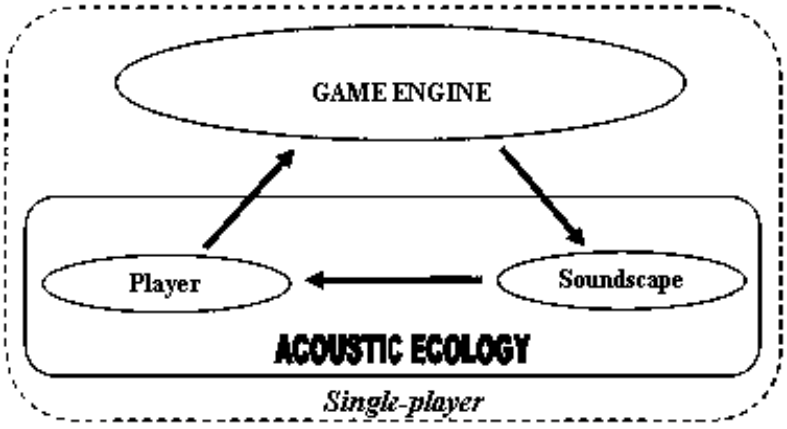


Illustration 48: Proposition par Mark Grimshaw d'un modèle basique d'écologie sonore vidéoludique. (Grimshaw, 2007, p. 11)

Dans ce premier schéma basique, le·la joueur·se et le système de jeu sont réuni·e·s dans une relation cybernétique qui intègre le paysage sonore comme un intermédiaire entre système de jeu et joueur·se. Malgré sa simplicité, ce schéma présente un intérêt essentiel : il fait clairement apparaître le paysage sonore du jeu (*soundscape*) comme un opérateur de médiation entre le système de jeu et le·la joueur·se.

Tout au long de son travail, Grimshaw développe ce premier modèle pour intégrer progressivement les nombreuses propositions théoriques formulées dans sa thèse pour décrire l'expérience sonore d'un·e joueur·se pendant une partie de jeux multi-joueur·se·s de tir à la première personne. Il aboutit au schéma reproduit ci-dessous.

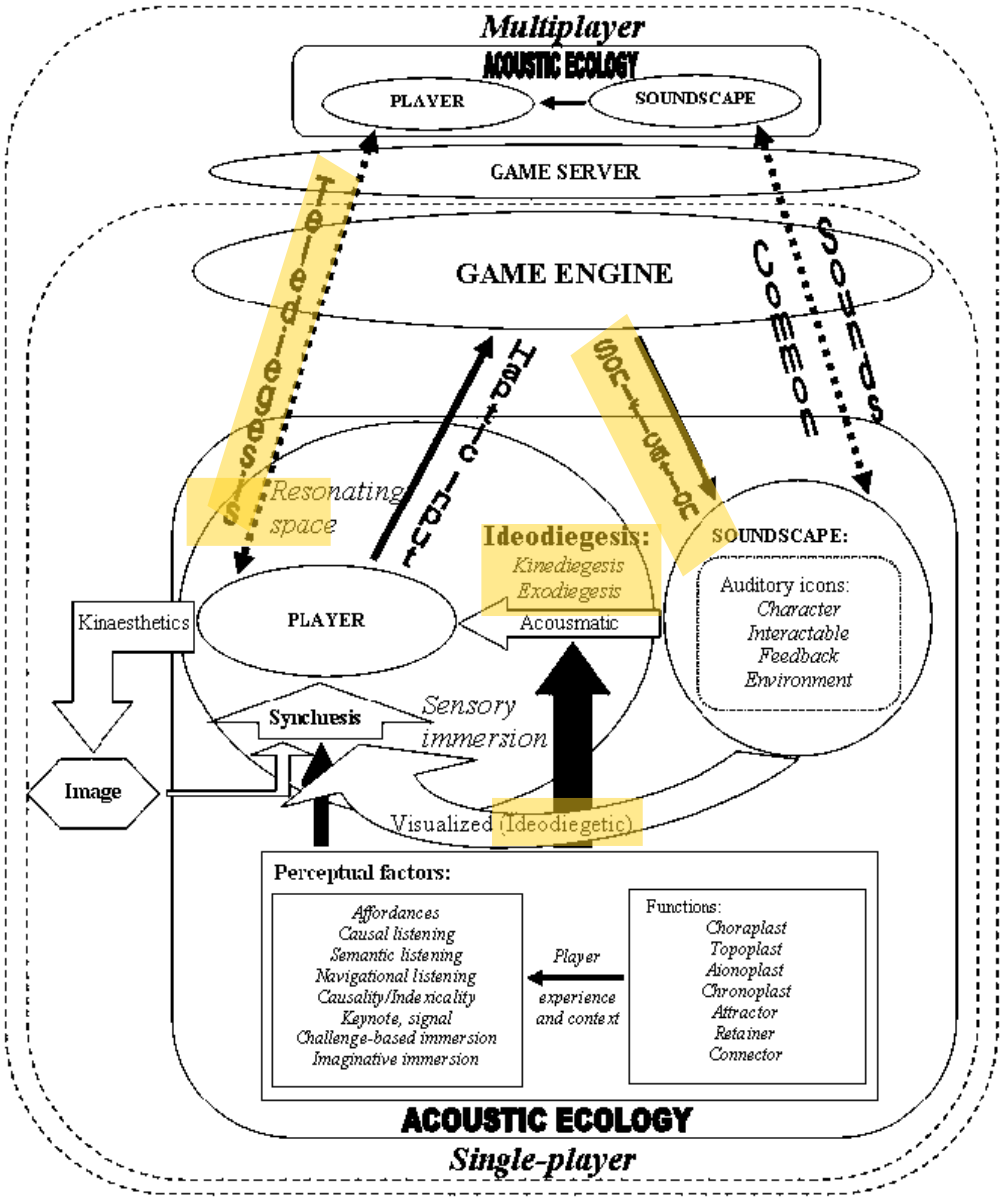


Illustration 49: Cadre conceptuel créé par Mark Grimshaw pour modéliser l'écologie sonore d'un jeu de tir à la première personne pendant une partie avec plusieurs joueur·se·s. (Grimshaw, 2007, p. 272) Certains concepts ont été surlignés par mes soins.

De la même manière que je n'ai pas commenté en détail la typologie construite par Axel Stockburger, je ne vais pas expliciter l'intégralité de ce schéma de synthèse aussi complet que complexe. Je vais m'en servir pour identifier et présenter une série de concepts importants pour l'élaboration de mon cadre d'analyse : la sonification, l'espace de résonance et le concept de diégèse.

Les processus de sonification

Pour commencer, la sonification, représentée sur le schéma de synthèse de Grimshaw sous la forme d'une flèche allant du moteur de jeu (*game engine*) vers le paysage sonore (*soundscape*) est une opération de traduction de données numériques en son. Dans la thèse de Mark Grimshaw, celui-ci considère que le moteur de jeu fonctionne, sur le plan sonore, comme « un système de sonification.[665] » Dans la continuité des travaux de Stockburger, qui envisageaient la posture d'écoute du·de la joueur·se comme un compromis entre les écoutes figurative, causale et réduite, Grimshaw explique ainsi que « [le] transfert de données vers le domaine de l'audible permet au·à la joueur·se de tirer profit des capacités et des compétences spécialisées du système auditif pour inférer une signification de ces données sonifiées.[666] » Dans ce sens, la sonification est une opération de représentation et de signification par l'intermédiaire du son qui ne s'appuie pas nécessairement sur la parole. C'est donc un processus qui est central dans les écritures sonores vidéoludiques, puisqu'il consiste en l'élaboration de l'environnement sonore d'un jeu comme un paysage de signes mis à la disposition du·de la joueur·se. Comme je vais l'expliquer par la suite, la stratégie de sonification d'un jeu sera décrite dans mon cadre d'analyse par l'intermédiaire de la fonction sonore systémique. Pour présenter cette fonction, le concept de sonification sera essentiel pour expliquer comment l'interface sonore vidéoludique est utilisée pour transmettre des informations au·à la joueur·se sur l'état du jeu.

665 Grimshaw, Mark. 2007. « The Acoustic Ecology of the First-Person-Shooter ». Thèse de doctorat en philosophie, Waikato: Université de Waikato, p. 115.

666 *Ibidem*, p. 116. [« *The transferral of data to the audio domain allows the specialized skills and abilities of the auditory system to be brought to bear on that data in an attempt to discern meaning from it.* »]

Le concept d'espace de résonance

Ensuite, l'espace de résonance est un concept développé par Grimshaw pour qualifier les « espaces acoustiques d'un jeu qui disposent d'un volume et qui sont définis par les dimensions et les matériaux des environnements de ce jeu.[667] » Pour établir un lien entre les travaux de Grimshaw et ceux de Stockburger, l'espace de résonance est ce qui confère aux sons d'un jeu leur signature spatiale dans l'espace du jeu. Dans l'exemple que j'ai proposé plus tôt (la détonation d'une grenade incapacitante), l'architecture et la topographie de l'environnement de jeu définissent l'espace de résonance dans lequel les deux joueur·se·s sont situé·e·s. Pour celui·celle qui a lancé le projectile, l'espace de résonance étouffe la détonation en accord avec la distance qui sépare le·la joueur·se et l'explosion. Pour celui·celle qui subit l'attaque, l'espace de résonance va conférer au son de détonation des marqueurs audibles de proximité. Pour chaque joueur·se, l'espace de résonance va également conférer au son une certaine réverbération en adéquation avec l'acoustique de la zone dans laquelle l'explosion a lieu et avec la position de chaque joueur·se par rapport à cette zone.

Deux choses attirent mon attention avec ce concept d'espace de résonance. D'abord, il permet de créer un lien explicite entre l'univers sonore d'un jeu et son espace jouable. Ce concept permet, à ce titre, d'envisager l'articulation du design sonore et du *level design* : réfléchir à évaluer les conséquences sonores de la conception d'un univers jouable. Réfléchir à la conception de l'espace de résonance d'un environnement de jeu est de fait crucial, puisqu'elle peut façonner la perception que le·la joueur·se va avoir de cet espace et donner des informations sur celui-ci. Par exemple, conférer à une pièce de faible volume la réverbération d'une salle beaucoup plus vaste introduira un trouble dans l'expérience sonore de l'espace. Une telle incohérence entre l'espace de résonance de cette petite pièce et son architecture pourra ainsi signifier que ce lieu dispose d'un statut particulier.

667 *Ibidem*, p. 360. [« *An acoustic space having volume and related to the dimensions and materials of spaces in the FPS game.* »]

Le concept d'espace de résonance m'intéresse également parce qu'il permet d'envisager l'environnement d'un jeu comme un espace sonore partagé. Les perceptions sonores individuelles de chaque joueur·se situé dans un même espace de résonance présenteront certes des différences, définies par leurs points d'écoute respectifs, mais ces perceptions individuelles seront tout de même réunies par une certaine cohérence. Dans le contexte d'un jeu multi-joueur·se·s, l'espace de résonance est donc un outil particulièrement important pour identifier ce qui est commun aux expériences sonores des différentes personnes qui contribuent à l'écologie sonore du jeu. Cependant, selon Mark Grimshaw, la multiplicité des points d'écoute dans un jeu multi-joueur·se·s, ainsi que la possibilité pour chaque joueur·se de personnaliser son expérience sonore en paramétrant les niveaux sonores des différents types de son (musique, vocalités, effets, etc...) invitent à considérer que l'écologie sonore d'un tel jeu est composée d'un ensemble d'écologies sonores individuelles. Grimshaw identifie donc une macro-écologie sonore, qu'il qualifie d'écologie sonore virtuelle, dans laquelle se trouvent autant de micro-écologies sonores individuelles qu'il y a de joueur·se·s. Là où la macro-écologie sonore est virtuelle, mise en puissance par le système de jeu, les micro-écologies sonores de chaque joueur·se résultent de l'actualisation du jeu par celui·celle-ci, en un point précis de l'espace jouable.

Le concept d'espace de résonance me semble donc particulièrement intéressant parce qu'il permet de concevoir les règles d'actualisation de l'écologie sonore virtuelle qui sont définies par le système de jeu et qui sont, de fait, communes à chaque joueur·se. L'espace de résonance correspond ainsi à l'espace sonore commun dans lequel, tou·te·s les joueur·se·s sont susceptibles de se retrouver et de vibrer ensemble. Ce concept va donc m'être utile pour considérer les dimensions sonores de l'engagement partagé et du pôle Autrui de MÉDIAL. D'autre part, sur une note plus personnelle, le terme de résonance a une signification particulière dans l'étude des systèmes oscillatoires (mécaniques comme électroniques). Il va donc avoir une importance particulière dans la conception oscillatoire des expériences vidéoludiques que je vais présenter dans ce chapitre.

Mobilisation du concept de diégèse par Mark Grimshaw

Pour conclure au sujet du modèle de Mark Grimshaw, le concept de diégèse est intégré au schéma ci-dessus par l'intermédiaire des termes “idéodiégèse,” “télédiégèse” et “idéodiégétique.” Ces trois mots, qui apparaissent dans plusieurs zones du modèle, partagent néanmoins un trait commun : tous trois sont associés à des flèches qui ont pour cible la·le joueur·se. Dans la mesure où l'écologie sonore est définie par Grimshaw comme l'ensemble des sons diégétiques entendus par le·la joueur·se en cours de partie, il est logique que les trois dynamiques diégétiques du schéma convergent en direction du·de la joueur·se. Pour autant, lorsqu'il détaille les sons appartenant à la catégorie des sons diégétiques, et qui peuvent contribuer aux dynamiques idéodiégétiques[668] et télédiégétiques, Mark Grimshaw introduit une nuance importante. Dans son modèle, sont qualifiés de sons diégétiques tous les sons qui sont liés à des actions dans le monde du jeu ou qui transmettent une information sur ce monde. Ceci l'amène à considérer que les sons diégétiques ne sont pas seulement les sons dont la source appartient au monde supposé ou proposé par la fiction du jeu comme dans la définition de la diégèse par Souriau.[669]

En effet, Grimshaw intègre également à cette catégorie les sons produits par l'interface pour transmettre des informations systémiques et signifier, par exemple, la connexion ou la déconnexion d'un·e joueur·se à une partie. Grimshaw propose ainsi que soit qualifié de diégétique tout son vidéoludique qui « émane de l'environnement de la jouabilité, des objets et des personnages et qui est défini par cet environnement, ces objets et ces personnages.[670] » Avec une telle définition, la musique qui n'est pas produite dans l'espace de jeu est exclue de la diégèse. Il en va de même pour les sons produits par l'interface de jeu avant ou après une séquence de jouabilité dans l'espace

668 Sans plus entrer dans le détail, Grimshaw qualifie de sons idéodiégétiques les sons directement entendus par un·e joueur·se. Les sons télédiégétiques, quant à eux, sont les sons entendus par un·e premier joueur·se, dont la réaction à ce son va avoir des conséquences directes sur l'expérience de jeu d'un·e second·e joueur·se. Ces deux concepts sont notamment importants pour concevoir les interactions entre les différentes écologies sonores individuelles qui font partie de l'écologie sonore virtuelle.

669 Souriau, Étienne, 1953, *L'univers filmique*, Flammarion, Paris, p. 7.

670 *Ibidem*, p. 224. [« *I propose, therefore, that diegetic sound in a digital game be defined as the sound that emanates from the gameplay environment, objects and characters and that is defined by that environment, those objects and characters.* »]

de jeu. Par exemple, les sons de navigation dans un menu sont considérés par Grimshaw comme non-diégétiques. La nuance majeure introduite par le chercheur concerne donc les sons produits par l'interface de jeu en cours de partie pour sonifier l'état du système de jeu. En tenant compte de la définition de la diégèse par Souriau et des trois espaces de Chion (le *in*, le hors-champ et le *off*), la désignation de ces sons en tant que sons diégétiques n'est pas consensuelle. Dans la mesure où la source de ces sons n'est pas localisée dans l'espace de jeu, ils peuvent, au mieux, être qualifiés d'acousmatiques, mais il n'est pas possible de trancher avec certitude sur l'appartenance de ces sons au *off* ou au hors-champ (et donc à la diégèse). Le problème posé ici est donc le même que celui qui est posé par les acousmêtres : la localisation de ces sons par rapport à la diégèse (au sens de Souriau) est ambiguë. Avec sa définition, Grimshaw apporte à ce problème une solution relativement arbitraire mais très pertinente pour le genre vidéoludique qu'il étudie.

Limites d'application du concept de diégèse au jeu vidéo

Néanmoins, ce travail de Grimshaw autour de la définition de la diégèse et des sons diégétiques est révélatrice d'une problématique plus profonde dans le contexte du jeu vidéo.

La solution proposée par Grimshaw, et les différentes explications qu'il fournit pour la justifier, montrent que la définition de la diégèse dans le contexte du jeu vidéo ne va pas de soi. Dans le premier chapitre de cette thèse, j'ai utilisé dans ma définition des jeux vidéo[671] l'expression “monde praticable” plutôt que le concept de diégèse. Pour justifier ce choix, j'ai cité les travaux de Kristine Jørgensen, dans lesquels cette chercheuse défend la nécessité d'un autre concept que celui de diégèse pour qualifier les espaces vidéoludiques. Toutefois, dans le cadre d'analyses que je vais présenter dans ce chapitre, je vais mobiliser le concept de diégèse tel qu'il est défini par Souriau pour qualifier et délimiter les espaces sonores vidéoludiques. Afin d'expliciter mon positionnement et de justifier mon choix de définition, je vais à

671 Les jeux vidéo sont des supports d'expériences partagées dont les pratiques sont socialement et spatialement situées et qui mobilisent une interface informatique pour engendrer, grâce aux actions des joueur·se·s, des mondes praticables. (Partie I)2)A)b).)

présent étudier et commenter les arguments que Kristine Jørgensen oppose à l'application du concept de diégèse au jeu vidéo. Cela me donnera par ailleurs l'occasion de présenter le concept de transdiégéticité élaboré par cette chercheuse. Il sera en effet central à l'élaboration d'une des six fonctions sonores de mon cadre d'analyse.

III.1.A.b) Transdiégéticité sonore et métacommunication

Pour aborder le travail de Kristine Jørgensen, je me concentre principalement sur deux publications de cette chercheuse : le chapitre d'ouvrage *Time for New Terminology ? Diegetic and Non-Diegetic Sound in Computer Games Revisited*[672] ; la monographie *A Comprehensive Study of Sound in Computer Games : How Audio Affects Player Action,*[673] issue de sa thèse de doctorat.[674]

La nécessité d'une nouvelle terminologie ?

Comme le titre du premier texte le suggère, Jørgensen y interroge l'application du concept de diégèse au jeu vidéo. Dans ce chapitre d'ouvrage publié en 2011, elle s'appuie sur plusieurs travaux de recherches et notamment sur les problèmes déjà soulignés par Mark Grimshaw dans sa thèse de doctorat. Seulement, plutôt que de formuler une définition des sons diégétiques vidéoludiques compatible avec sa démarche de recherche, la chercheuse développe une critique acerbe de la transposition de la diégèse depuis les études cinématographiques vers les sciences du jeu.

En particulier, elle indique que la séparation entre sons diégétiques et non-diégétiques est encore moins consensuelle dans le contexte du jeu vidéo que dans celui du cinéma, du fait de l'ergodicité du médium vidéoludique. À la suite de Grimshaw et d'autres chercheur·se·s, elle insiste sur le fait que dans les jeux vidéo, il

672 Jørgensen, Kristine, 2011, « Time for New Terminology ? Diegetic and Non-Diegetic Sound in Computer Games Revisited », in Mark Grimshaw (dir.), Game Sound Technology and Player Interaction : Concepts and Developments, Hershey, IGI Global, pp. 78-97.

673 Jørgensen, Kristine, 2009, *A Comprehensive Study of Sound in Computer Games : How Audio Affects Player Action*, New York, Edwin Mellen Press.

674 Jørgensen, Kristine, 2007, *What Are These Grunts and Growls Over There ? Computer Game Audio and Player Action*, Thèse de doctorat en Études Cinématographiques et Médiatiques, Université de Copenhague, Département des Médias, de la Communication et de la Cognition.

est fréquent que des sons généralement qualifiés de non-diégétiques exercent une influence directe sur les événements qui prennent place dans la diégèse. En particulier, la musique ou les sons de rétroaction produits par le système de jeu sont couramment utilisés pour informer le·la joueur·se de l'évolution de l'état du jeu et l'inciter à adapter sa tactique de jeu. Selon Jørgensen, cette capacité des sons vidéoludiques non-diégétiques à agir sur les faits et gestes des personnages dans le monde du jeu indique que la frontière entre diégèse et non-diégèse est nécessairement floue dans le contexte du jeu vidéo. Elle propose donc, plus radicalement que les chercheur·se·s précédent·e·s, de se défaire du concept de diégèse dans le contexte du jeu vidéo.

Espace ludique et monde ludique

Plutôt qu'une délimitation entre diégèse et non-diégèse, elle propose alors une distinction conceptuelle entre espace ludique (*gamespace*) et monde ludique (*gameworld*), respectivement définis comme « l'espace conceptuel dans le quel le jeu est joué, et qui est indépendant d'un éventuel univers fictionnel servant de contexte au jeu,[675] » et comme « l'univers ou l'environnement circonscrit qui a été conçu pour l'activité ludique et dans lequel les actions et les événements se déroulent.[676] »

Jørgensen fonde cette séparation sur des travaux de Rune Klevjer, de Jesper Juul, de Katie Salen et d'Eric Zimmerman et en particulier sur leurs approches de la métaphore du cercle magique de Huizinga. Cependant, Jørgensen prend cette métaphore et les travaux qu'elle a pu inspirer au pied de la lettre pour construire ses définitions d'espace et de monde ludiques. Elle explique ainsi qu'en accord avec le travail de Huizinga, l'espace du jeu correspond à l'espace instauré par les joueur·se·s en début de partie et qui est un sous-ensemble du monde réel. En s'appuyant brièvement sur les travaux de Jesper Juul dans *Half-Real*,[677] Jørgensen affirme que

675 Jørgensen, Kristine, 2011, *op. Cit.*, p. 89. [« *Gamespace should be understood as the conceptual space in which the game is played, independent of any possible fictional universe used as a context for it.* »]

676 *Ibidem*, p. 89. [« *[The] gameworld is the contained universe or environment designed for play in which actions and events take place.* »]

677 Juul, Jesper, 2005, *Half-Real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

l'espace du jeu est séparé du monde réel. Il y fonctionne comme une enclave dans laquelle ce qui relève du jeu est dissocié du reste du monde. Ceci permet à la chercheuse de concilier sa démarche avec celle de Mark Grimshaw, puisqu'elle articule la définition des sons diégétiques formulée par ce chercheur avec sa définition de l'espace ludique. Elle explique ainsi que « l'espace ludique est distinct du monde ludique parce qu'il inclut toutes les fonctionnalités qui ont une influence directe sur la progression du·de la joueur·se dans le monde ludique.[678] » Dans ce sens, l'espace ludique intègre aussi l'espace audiovisuel de l'interface, tandis que le monde ludique est l'espace d'action des personnages. Pour préciser son propos, Jørgensen fournit un exemple : « [une] interface visuelle statique superposée à l'écran fait [...] partie de l'espace ludique, même si elle ne fait pas partie du monde ludique, tandis qu'une interface dynamique intégrée fait, elle, partie du monde ludique.[679] »

Selon Jørgensen, préférer cette séparation entre *gamespace* et *gameworld* au concept de diégèse présente un intérêt majeur : cela permet de mettre en évidence sans ambiguïté le rôle particulier des sons dans le fonctionnement des jeux vidéo. La chercheuse explique ainsi que les sons vidéoludiques permettent de connecter espace et monde ludiques comme nulle autre partie de l'interface vidéoludique. L'interface sonore a pour effet de rendre la frontière qui sépare *gameworld* et *gamespace* imperceptible pour le·la joueur·se. Elle précise : « puisque le son n'est ni visible, ni tangible, et qu'il dispose d'une qualité temporelle, il ne perturbe pas la sensation d'être face à un espace cohérent de la même manière que des fonctionnalités graphiques extra-mondaines.[680] »

Cet argument me semble particulièrement intéressant à la lumière du second chapitre de ce mémoire de thèse, dans lequel j'ai longuement étudié la définition de la présence en tant qu'illusion perceptuelle de non-médiation. J'ai également identifié, à

678 Jørgensen, Kristine, 2011, *op. Cit.*, p. 89. [« *The gamespace is thus separated from the gameworld by including all features that have direct relevance to the progress in the gameworld.* »]

679 *Ibidem*, p. 89. [« *In this sense, a static overlay interface of a computer game is part of the gamespace, even though it may not be part of the gameworld, while a dynamic integrated interface would be part of the gameworld.* »]

680 *Ibidem*, p. 91. [« *Since sound is neither tangible nor visible and has a temporal quality, it does not disrupt the sense of a unified space in the same way as alien graphical features would.* »]

la suite d'Oliver Grau et de Carl Therrien entre autres, que l'illusion est une figure immersive récurrente. La conception des interfaces sonores qui est mise en avant par Kristine Jørgensen est justement celle d'une interface illusionniste. Cette interface inaudible parvient à se faire oublier pour que le·la joueur·se ne perçoive pas la différence entre l'espace ludique et le monde ludique. Dans ce cas, l'illusion de non-médiation fonctionne bien comme une stratégie immersive ayant pour but de faire sentir au·à la joueur·se qu'il·elle est présent·e dans le monde ludique au même titre que les personnages. À ce titre, Kristine Jørgensen positionne ses propositions théoriques dans la continuité de travaux antérieurs sur la sensation de présence. Elle tend à les prolonger cependant, en formulant un argument similaire à celui de Karen Collins : puisque le son dispose d'une « capacité unique à s'étendre au-delà de l'écran dans l'espace du·de la joueur·se[681] » l'interface vidéoludique est aussi efficace pour faciliter le développement de la sensation de présence par le·joueur·se parce qu'elle opère une fusion du monde ludique, avec l'espace ludique, mais aussi avec l'espace du·de la joueur·se.

Dans ce sens, l'explicitation de la distinction entre *gameworld* et *gamespace* sert de support à la conceptualisation par Jørgensen d'une modalité sonore spécifiquement vidéoludique. Les sons vidéoludiques agissent, par l'intermédiaire de l'espace ludique, comme un puissant opérateur de médiation et de transport entre le monde du joueur et le monde ludique. En accord avec les travaux de Gordon Calleja, cette médiation et ce transport sont réalisés par l'intermédiaire d'un ou de plusieurs points d'écoute, matérialisés ou non par un avatar. Ce point d'écoute définit une position particulière depuis laquelle le·la joueur·se peut écouter le monde ludique et tendre l'oreille aux conséquences sonores de son agentivité. Ce que désigne finalement Kristine Jørgensen n'est autre que le lieu sonore de l'incorporation, à mi-chemin entre le jeu et le·la joueur·se.

681 J'ai notamment cité cet argument dans la partie I)3)A)a) de cette thèse, à partir de Collins, Karen, 2013,. *Playing with Sound : A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, MIT Press, Cambridge, Massachussetts, pp. 47-48.

Le concept de transdiégéticité

À la différence des espaces sonores cinématographiques, dans lesquels l'imperméabilité entre le diégétique et le non-diégétique est courante, les espaces sonores vidéoludiques participent, selon Jørgensen, à l'instauration d'un système de communication entre le monde du jeu et ce qui lui est extérieur. Pour le dire autrement, du fait de l'ergodicité du médium vidéoludique, l'exercice de l'agentivité du·de la joueur·se donne forme, sur le plan sonore, à un espace particulier, intermédiaire, entre le jeu et le·la joueur·se, dans lequel le point d'écoute peut être situé. Pour caractériser cet espace conceptuel spécifiquement vidéoludique, Kristine Jørgensen propose dans *A Comprehensive Study of Sound in Computer Games* le néologisme de transdiégéticité. Malgré ses critiques à l'encontre de l'application du concept de diégèse au jeu vidéo, la chercheuse ne propose pas d'alternative à ce concept dans ses travaux plus récents. En 2011, elle donne la définition suivante, qui a été actualisée pour faire apparaître le concept de monde ludique (*gameworld*) :

> *« Sont qualifiées de fonctionnalités transdiégétiques les éléments sonores et visuels d'un jeu vidéo qui transcendent la division traditionnelle entre diégétique et non-diégétique en faisant fusionner un système d'information avec le monde ludique. Les fonctionnalités transdiégétiques créent donc un cadre de communication qui favorise l'usage du jeu par le·la joueur·se tout en étant intégré à l'univers représenté du jeu.*[682] »

Avec cette définition, Jørgensen fait correspondre deux statuts du jeu vidéo, le monde et le système avec deux situations de communication qui sont entrelacées : une première qui implique le joueur·se en tant qu'utilisateur·rice et le jeu en tant que dispositif ergodique ; une seconde qui implique les personnages qui peuplent le monde du jeu, dont l'avatar du·de la joueur·se. Le propre des fonctionnalités transdiégétiques est donc de faire circuler des sons, des images et des messages entre ces deux situations de communication et donc entre les espaces correspondants.

682 Jørgensen, Kristine, 2011, *op. Cit.*, p. 96. [« *Transdiegetic features are auditory and visual elements of a computer game which transcend the traditional division between diegetic and non-diegetic by way of merging system information with the gameworld. Transdiegetic features thus create a frame of communication that has usability value at the same time as they are integrated into the represented universe of the game.* »]

Contributions transdiégétiques à la métacommunication vidéoludique

Dans le premier chapitre de cette thèse, j'ai insisté sur la définition du jouer comme une activité métacommunicationnelle dans laquelle chaque action de jeu porte deux significations. Au cours d'une partie, les actions portent un certain sens et ont certains effets, qui permettent de faire évoluer l'état du jeu. Mais dans le même temps, chacune de ses actions porte un message qui rappelle que « ceci est un jeu » et qui permet aux joueur·se·s d'interpréter la situation comme une situation ludique. Dans le cadre de la pratique d'un dispositif ergodique, les joueur·se·s ne sont pas les seules entités qui échangent ces messages qui certifient que « ceci est un jeu. » Le système de jeu contribue, lui aussi, à cette métacommunication, *a fortiori* si le·la joueur·se est seul·e face au dispositif. Dans la définition de la transdiégéticité, la fusion du jeu comme système et du jeu comme monde est synonyme de stratégies de camouflage de la métacommunication vidéoludique. Tout particulièrement, le son, du fait de sa capacité à confondre l'espace sonore du·de la joueur·se et l'espace sonore du jeu, est un médium idéal pour faire croire au·à la joueur·se qu'il·elle communique de manière immédiate avec des personnages alors qu'en réalité, le dispositif de jeu opère bel et bien une médiation.

Pour préciser sa définition de la transdiégéticité et construire des outils propices à l'analyse sonore de jeu vidéo mais aussi au design de jeu vidéo, Kristine Jørgensen identifie deux types de sons transdiégétiques. Ceux-ci ont pour enjeu de décrire les dynamiques de circulation sonore entre les deux situations de communication qui aboutissent à leur entrelacement :

- les sons transdiégétiques internes sont produits par des entités situées dans le monde ludique (*gameworld*), mais ont pour destinataires des entités qui lui sont extérieures ;
- les sons transdiégétiques externes sont produits dans l'espace ludique (*gamespace*) mais communiquent avec des entités situées dans le monde ludique.

Les exemples de sons transdiégétiques fournis par Jørgensen sont nombreux. Dans le cadre d'une analyse de *Diablo 2* (Blizzard, 1998), elle identifie plusieurs stratégies transdiégétiques d'adresse au·à la joueur·se par l'intermédiaire de son avatar. En particulier, lorsque le·la joueur·se tente de ramasser un objet alors que son inventaire est plein, l'avatar produit une vocalité transdiégétique interne pour signifier l'impossibilité de réaliser l'action demandée. En s'exprimant ainsi, à la première personne, pour indiquer que son sac est plein, l'avatar communique avec le·la joueur·se depuis le monde ludique et complète voire supplante l'interface visuelle extra-mondaine pour donner des informations sur l'état du jeu. L'essentiel des sons transdiégétiques externes étudiés par Jørgensen consiste également en des sons notifiant un changement d'état du système de jeu, mais leurs répercussions sur le monde ludique sont différentes. Par exemple, les vocalités qui indiquent, dans un jeu de stratégie, qu'un bâtiment est attaqué ou qu'une zone a été capturée sont des sons transdiégétiques externes : ce sont des vocalités qui sont généralement produites dans l'espace ludique *(gamespace*) mais qui ont un impact direct sur les actions des personnages dans le monde ludique (*gameworld*). De même, la musique d'un jeu d'infiltration qui évolue vers un rythme plus haletant pour signifier que les antagonistes sont en alerte est une musique transdiégétique externe : sans pour autant être produite dans le monde ludique, cette musique provoque un changement du comportement de l'avatar contrôlé par le·la joueur·se.

Les deux types de sons transdiégétiques identifiés par Jørgensen sont, à mon sens, très pertinents pour décrire les stratégies sonores de négociation de la métacommunication vidéoludique. Ils permettent d'identifier les dynamiques de communication qui traversent les deux situations de communication, l'une intra-mondaine entre les personnages et l'autre extra-mondaine entre jeu et joueur·se, et contribuent à les superposer. Dans ce sens, le concept de trandiégéticité est particulièrement adapté pour étudier comment le son peut articuler les engagements partagé, ludique et spatial du modèle de Calleja ou encore les dimensions Épreuve, Diégèse et Autrui de MÉDIAL en structurant des échanges avec des personnages qui sont, simultanément, des échanges avec le système de jeu.

Une critique réductrice du concept de diégèse

Néanmoins, je vois une limite importante à l'approche critique de la diégèse de Kristine Jørgensen. Sa critique virulente repose en effet sur une conception très réductrice de la diégèse. La chercheuse en fournit une définition[683] qui est fondée sur une association aux notions de récit et de narration. À la suite de Rune Klevjer,[684] La chercheuse objecte que, sur le plan théorique, considérer les mondes vidéoludiques comme des diégèses revient à les considérer seulement comme des mondes d'histoire (*storyworld*) sans tenir compte du fait que ces mondes ont été conçus pour être joués. C'est précisément cette superposition des termes de diégèse et de monde d'histoire qui pose problème. En résumant la diégèse au monde de l'histoire, Jørgensen fait du jeu le seul dépositaire du monde fictionnel, et omet les contributions du·de la spectateur·rice ou du·de la joueur·se à la diégèse. Plutôt que d'envisager la diégèse comme le résultat d'une co-construction, la chercheuse considère que seul le récit crée la diégèse. Elle considère donc cette dernière comme un monde imposé, plutôt que proposé ou supposé.[685] Avec une telle définition, il est cohérent que Jørgensen juge le concept de diégèse inadapté à l'étude des jeux vidéo. Dans cette acception de la diégèse comme monde fictionnel de l'histoire, il n'y a effectivement pas de place pour l'agentivité du·de la joueur·se dans le monde ludique. Ce choix de définition de la diégèse n'est pas neutre, puisque Jørgensen la met au centre de sa critique de l'application du concept de diégèse au jeu vidéo au profit de ses propres propositions théoriques.

Je suis en désaccord avec cette instrumentalisation par Jørgensen d'une définition erronée de la diégèse au profit des concepts de *gameworld* et de *gamespace* pour deux raisons : premièrement parce qu'elle ravive inutilement des oppositions vaines entre les approches ludologiques et narratologiques des jeux

683 Jørgensen, Kristine, 2011, *op. Cit.*, p. 96. [« *Originally referring to pure narrative, or situations in which the author is the communicating agent of a narrative, diegesis was revived in the 1950s to describe the "recounted story" of a film. It is today the accepted term in film theory to refer to the fictional world of the story.* »]

684 C'est un argument qui est principalement développé par ce chercheur dans sa thèse de doctorat : Klevjer, Rune, 2007, *What is the Avatar ? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et Études Médiatiques, Université de Bergen, par exemple p. 57.

685 Ici, je fais encore une fois référence à la définition de la diégèse par Souriau.

vidéo ; deuxièmement, parce que ces définitions de diégèse, de monde ludique et d'espace ludique, ne permettent plus d'étudier les dynamiques sonores de métacommunication autrement que par le prisme de la transparence.

Lorsque Jørgensen confronte *gameworld* et *storyworld*, elle s'appuie sur des critiques par Rune Klevjer du travail de Jesper Juul, et notamment de Half-Real. Dans ce texte, Juul présente les espaces ludiques comme structurés par des opérations différentes de celles qui donnent forme aux espaces fictionnels. Il indique ainsi que « les règles [d'un jeu] le séparent du reste du monde en creusant une zone dans laquelle les règles s'appliquent, tandis que la fiction projette un monde différent du monde réel.[686] »

Les espaces ludiques entre règle et fiction

Je trouve pertinente cette manière de différencier les modes de fonctionnement de la règle et de la fiction : la première opère par insertion et inscription, tandis que la seconde opère par extrusion et projection. Cette distinction entre règle et fiction est à mon sens très efficace pour expliquer comment les mondes fictionnels vidéoludiques sont conçus et mis à la disposition des joueur·se·s. Selon Juul, les espaces vidéoludiques prennent forme par l'enchâssement, grâce à un système de règles réelles, d'un espace ludique dans un monde fictionnel, qui a été projeté au préalable par le dispositif de jeu. Je trouve que cette conception des mondes vidéoludiques est élégante pour articuler les deux conceptions principales du jeu vidéo : en tant que système de règles et en tant que dispositif fictionnel.

Dans les pages qui suivent cette approche définitionnelle, Juul entreprend d'identifier ce qui peut freiner ou, au contraire, fluidifier l'insertion d'un espace de jeu dans un monde fictionnel. Le chercheur emploie fréquemment le terme de correspondance[687] pour qualifier les délimitations changeantes entre espace de jeu et monde fictionnel et indiquer comment ces deux espaces peuvent se heurter ou se confondre. Ceci l'amène à la formule qui donne son titre à son ouvrage : les jeux

686 Juul, Jesper, 2005, *op. cit.*, p. 164. [« *Rules separate the game from the rest of the world by carving out an area where the rules apply ; fiction projects a world different from the real world.* »]

687 En anglais *matching*.

vidéos sont à moitié réels, puisqu'ils sont créés par l'interaction de règles réelles avec un monde fictionnel.[688] Avec cette définition des jeux vidéo, Jesper Juul entend expliquer pourquoi les jeux vidéo ne sont pas des fictions comme les autres. Comme les autres espaces fictionnels, par exemple littéraires ou cinématographiques, les espaces fictionnels vidéoludiques sont projetés à l'extérieur du monde réel mais emportent des fragments du réel pour faciliter sa construction et son interprétation par le lecteur·rice ou le·la spectateur·rice. À la différence des espaces fictionnels non-ergodiques, la part de réel inscrite dans la fiction d'un jeu vidéo par l'intermédiaire du système de règles est directement activable par le·la joueur·se, ce qui lui permet de se projeter et d'agir dans l'espace fictionnel. Je tiens ici à souligner que ces arguments sont en accord avec la définition de l'incorporation selon Calleja. Dans cette métaphore, conçue pour être plus adaptée aux médias ergodiques que l'immersion, il y a un double mouvement d'intégration de l'œuvre à la conscience de la personne qui la pratique et d'intégration de cette personne dans l'espace de l'œuvre. En lisant conjointement Juul et Calleja, il apparaît que l'intégration de l'œuvre et de son monde à la conscience du sujet est ce qui est commun à toutes les fictions ergodiques ou non. Dès lors, l'inscription de l'utilisateur·rice dans l'espace fictionnel de l'œuvre ou, dans le cas du jeu vidéo, l'inscription du·de la joueur·se dans le monde fictionnel du jeu est ce qui fonde la différence entre les mondes fictionnels ergodiques et les mondes fictionnels non-ergodiques.

Comme l'explique Juul, sa définition des jeux vidéo comme à moitié réels est aussi une définition des jeux comme à moitié fictionnels. Cependant, il ne faut pas comprendre ces deux moitiés comme imperméables et figées au cours de la partie. Au contraire, Juul insiste dans son ouvrage sur la relation de complémentarité entre règle et fiction : la première tend à être considérée comme objective et peut accompagner le processus d'imagination du monde fictionnel par le·la joueur·se ; la seconde, subjective dans le sens où elle est produite par l'imagination du·de la joueur·se à partir de ce que le jeu présente, peut, elle, accompagner la compréhension des règles par la·le joueur·se. L'appropriation d'un jeu par le·la joueur·se est, à ce

688 *Ibidem*, p. 196.

titre, contrainte par la porosité et la plasticité changeante de la délimitation entre l'espace et le monde fictionnel. Dans le travail de Juul, ces circulations entre règle et fiction, et donc entre espace ludique et monde fictionnel, permettent aux jeux vidéo de fonctionner sur le mode de la proposition pour « offrir aux joueur·se·s des expériences informelles.[689] » Sur ce point, les travaux de Juul résonnent d'une part avec ceux de Maude Bonenfant sur l'espace d'appropriation, qui peut être étendu comme comprimé par le jeu comme par le·la joueur·se. D'autre part, les arguments de Juul résonnent aussi avec la conception par Rémi Cayatte de la narration vidéoludique comme une oscillation cybernétique entre expérience-cadre et procédure. Dans *Half-Real*, quand Juul souligne ainsi la complémentarité de la règle et de la fiction dans les expériences vidéoludique, il indique finalement que ces deux dimensions sont toutes deux conçues pour que le·la joueur·se s'en saisisse, avec plus ou moins d'aisance.

Complémentarité de la règle et de la fiction dans l'instauration d'espaces

Dans les critiques formulées par Klevjer à l'encontre de *Half-Real*, puis reprises par Jørgensen, cette complémentarité de la règle et de la fiction mais aussi la centralité du·de la joueur·se qui en est le corollaire sont occultées du travail de Juul. Klevjer indique notamment que Juul utilise le concept de fiction sous une forme qui est « trop strictement apparentée à la notion littéraire de diégèse ou de monde d'histoire.[690] » Il explique également que Juul superpose les concepts de diégèse et de fiction. S'il est vrai que Juul définit la fiction comme « n'importe quelle sorte de monde imaginé[691], » ce qui pourrait s'approcher du concept de diégèse au sens de Souriau, il insiste très fermement sur la distinction nette qu'il établit entre la diégèse et l'histoire racontée. Autrement dit, si Juul propose bien une définition de la fiction qui est proche de celle de diégèse, sa définition de la diégèse est diamétralement opposée à celle qui est considérée par Klevjer. Ce qui se joue ici, et qui se rejoue à nouveau dans le texte de Jørgensen n'est autre que la confrontation fondatrice de la

689 *Ibidem*, p. 120. [« *Games are formal systems that provides informal expériences.* »]
690 Klevjer, Rune, 2007, *op. cit.*, p. 57.
691 Juul, Jesper, 2005, *op. cit.*, p.122 ? [« *I am using fiction to mean any kind of imagined world […].* »

narratologie avec la ludologie. Klevjer et Jørgensen critiquent l'application au jeu vidéo du concept de diégèse, en se méprenant au passage en partie sur les propositions de Juul, dans le but de défendre une nouvelle ontologie du jeu vidéo, et donc la nécessité de nouveaux outils conceptuels spécifiques qui ne seraient pas issus d'autres disciplines.[692] Seulement, la conception de la diégèse utilisée par Klevjer puis par Jørgensen, sous la forme d'un monde d'histoire que le·la joueur·se semble subir, ne correspond pas à l'approche de Juul. Au contraire, Klevjer amplifie un point de désaccord théorique qui n'en est pas véritablement un. Juul et lui sont en effet tous les deux préoccupés par les manières de faire communiquer le·la joueur·se avec le dispositif de jeu pour que celui·celle-ci puisse s'approprier un monde qui a été conçu pour être joué. Pour Juul, cela passe par l'identification de la complémentarité dynamique entre règle et fiction. Pour Klevjer, cela repose sur la désignation de l'avatar comme « une passerelle prosthétique vers le monde fictionnel.[693] »

Qu'en est-il de la diégèse comme co-construction avec le·la joueur·se ?

Au-delà de réactiver la confrontation entre ludologie et narratologie, la critique de Jørgensen à l'encontre de l'application de la diégèse au jeu vidéo pose également problème parce qu'elle limite la portée de son propos. Lorsque la chercheuse affirme, en conclusion de son texte *Time for New Terminology ?,* que « la distinction traditionnelle entre diégétique et non-diégétique n'est pas compatible avec un usage participatif et ne permet pas de décrire la dimension participative des sons vidéoludiques,[694] » elle prend un raccourci conceptuel qui contraint sa propre démarche d'analyse. En effet, s'interdire de considérer le monde fictionnel d'un jeu comme co-construit, tel que le suggère la définition de la diégèse par Souriau, amène la chercheuse à étudier les dynamiques sonores d'engendrement des mondes vidéoludiques seulement depuis une perspective stratégique : les sons fonctionnent-ils comme escomptés, c'est-à-dire pour camoufler l'existence de l'interface ?

692 Klevjer insiste notamment sur le concept de simulation qu'il trouve beaucoup plus approprié que celui de de fiction pour étudier les jeux vidéo.

693 Klevjer, Rune, 2007, *op. cit.*, p. 217.

694 Jørgensen, Kristine, 2011, *op. Cit.*, p. 93. [« *The traditional distinction between diegetic and non-diegetic is not based on participatory use and does not allow us to describe game sound in this way.* »]

Lorsque Jørgensen privilégie le concept de *gameworld*[695] au détriment de celui de diégèse, elle ne considère plus l'interface sonore vidéoludique comme un outil permettant de faire monde, mais comme un système transmettant des informations fonctionnelles pertinentes pour la partie du joueur. Ceci a des conséquences directes sur les analyses de Jørgensen, dans la mesure où elle ne tire plus profit des articulations de son concept de trandiégéticité avec celui de métacommunication. Dans la dernière partie de son texte, elle explique, au sujet d'une vocalité émise par un personnage de marchand à l'approche de l'avatar du·de la joueur·se : « Voilà un son qui semble être diégétique dans le sens traditionnel du terme, puisque c'est une parole prononcée par un personnage dans le monde ludique. En réalité, c'est un son généré par le système de jeu et qui a été stylisé pour être intégré au monde ludique.[696] » Dans cet exemple, pourquoi exclure la possibilité que la salutation du marchand puisse être à la fois un son diégétique et un son produit par le système de jeu ? En considérant que les sons vidéoludiques ne sont qu'une interface informationnelle, plutôt qu'une interface informationnelle ET une interface fictionnelle donnant accès à une portion sonore de la diégèse, Jørgensen ne s'autorise plus à considérer qu'à différents niveaux de communication vidéoludique peuvent correspondre plusieurs fonctions simultanément opérées par un même son.

Envisager les interfaces vidéoludiques seulement comme des dispositifs stratégiques au service d'une transmission efficace d'informations au·à la joueur·se revient à les considérer seulement comme des dispositifs d'actualisation, mais ne permet plus de penser leur potentiel de virtualisation. Dans une telle démarche, l'étude par exemple d'un son d'ambiance ne peut être réalisée que par le prisme de sa productivité à l'égard de la jouabilité. Est-ce que ce son d'ambiance fournit des informations activables au·à la joueur·se ? Est-ce qu'il l'aide à prendre une décision, par exemple pour s'orienter dans l'espace de jeu ? Est-ce qu'il favorise efficacement l'incorporation du·de la joueur·se ? Considérer les sons vidéoludiques depuis une telle

695 Il pourrait, par ailleurs, être intéressant d'interroger le choix du mot *gameworld*. Le terme de *playworld* n'aurait-il pas mieux rendu compte de la dimension participative du jeu vidéo ?

696 Jørgensen, Kristine, 2011, *op. Cit.*, p. 93. [« *This is a sound that appears to be diegetic in the traditional sense of the term since it is something a character in the gameworld actually says, but it is in fact a system-generated sound that has been stylized and fitted into the gameworld.* »]

perspective, exclusivement stratégique, empêche de penser les sons qui ne seraient pas directement productifs pour la jouabilité. Le son d'ambiance ne peut plus être écouté pour sa capacité à caractériser le lieu, à suggérer un monde au·à la joueur·se au-delà de ce qu'il voit à l'écran et à offrir au·à la joueur·se une marge d'interprétation et d'appropriation des messages sonores transmis par le jeu.

Enfin, le fait de fonder l'étude des sons vidéoludiques sur l'évaluation de leur productivité à l'égard de la jouabilité condamne à mon sens l'analyste à ne considérer l'interface sonore vidéoludique que pour sa capacité à faire fusionner monde et espace ludiques. Dans un tel cadre d'analyse, la métacommunication par le son n'a plus qu'un seul horizon : la transparence. Réussir à faire oublier la médiation par l'interface devient l'enjeu principal des sons vidéoludiques, dans le but de rendre l'expérience du·de la joueur·se aussi fluide que possible.

La diégèse : un concept dont l'application au jeu vidéo reste pertinente

Ainsi et pour conclure, se défaire du concept de diégèse empêche d'étudier les dynamiques sonores d'introduction de frictions dans l'expérience de jeu, car celles-ci sont considérées, par défaut, comme indésirables. Considérer l'interface sonore vidéoludique exclusivement comme un dispositif informationnel et non pas comme un dispositif informationnel ET fictionnel est, à mon sens, aussi contraignant que limitant. Un cadre d'analyse sonore vidéoludique doit pouvoir rendre compte à la fois du fonctionnement du son comme interface, des dynamiques sonores métacommunicationnelles, mais aussi de l'intégration aux écologies sonores de sons qui ne sont pas directement productifs pour la jouabilité. Par la suite, dans ce chapitre, je vais donc continuer d'utiliser le concept de diégèse pour étudier les écologies sonores vidéoludiques. De même, malgré les propositions théoriques plus récentes de sa créatrice, je vais mobiliser le concept de transdiégéticité pour définir la fonction métacommunicationnelle de mon cadre d'analyse.

Avant de débuter la présentation de ce dernier, je vais me concentrer sur un dernier outil dédié à l'analyse des écritures sonores vidéoludiques : le modèle IEZA.

III.1.A.c) Le modèle IEZA (Interface, Effect, Zone, Affect)

Le modèle IEZA est un outil développé par Sander Huiberts et Richard van Tol de 2003 à 2008 dans le but de contribuer à une méthodologie du design sonore vidéoludique. À cette fin, le modèle IEZA repose sur la cartographie de quatre domaines de communication entre jeu et joueur·se par l'intermédiaire de l'interface sonore. Ces quatre domaines sont le socle d'une typologie des sons vidéoludiques et donnent son nom au modèle IEZA : Interface, Effet (*Effect*), Zone et Affect.

Le modèle IEZA comme outil de design

Dans le cadre de sa thèse de doctorat *Captivating Sound,*[697] Sander Huiberts présente plus longuement le modèle IEZA, l'articule directement au concept d'immersion vidéoludique et présente des méthodes d'intégration du modèle aux processus d'écriture sonore vidéoludique. Dans la mesure où mon travail de recherche est davantage préoccupé par la démarche analytique que par la démarche de conception, je ne vais pas commenter assidûment cette troisième partie du travail de Huiberts. Ce qui va m'intéresser tout particulièrement, pour amener la présentation de mon propre cadre d'analyse, c'est la synthèse opérée par Huiberts et von Tol lors de la création du modèle IEZA. En effet, par rapport au modèle complet mais complexe de Grimshaw et aux typologies de sons proposées par Jørgensen, le modèle IEZA est un cadre relativement simple, fondé sur deux axes dont l'intersection engendre les quatre domaines Interface, Effet, Zone et Affect. Ces deux axes fondamentaux sont désignés par Huiberts et von Tol sous les noms de dimension diégétique des sons vidéoludiques et de la dimension d'interdépendance des sons vidéoludiques.

L'axe diégétique/non-diégétique

Dans la mesure où les réflexions théoriques sur l'application de la diégèse de la sous-partie précédente sont encore fraîches dans l'esprit du·de la lecteur·rice, je vais d'abord présenter le premier axe du modèle IEZA : la dimension diégétique des sons

697 Huiberts, Sander, 2010, *Captivating Sound : The role of audio for immersion in computer games,* Thèse de doctorat, École des Arts d'Utrecht et Université de Portsmouth.

vidéoludiques. Pour commencer, le positionnement de Huiberts par rapport aux controverses liées à l'application du concept de diégèse au jeu vidéo est caractérisé par une dynamique conciliante de compromis. D'un côté, le chercheur conserve la distinction diégétique/non-diégétique pour caractériser ce premier axe parce que l'usage de ces termes reste, selon lui, suffisamment courant dans le champ des *game studies* pour garantir leur compréhension, y compris par des non-spécialistes. De l'autre, il rend bien compte des tensions soulignées dans les travaux antérieurs à sa thèse de doctorat, et notamment dans ceux de Jørgensen. Ce souci du compromis amène des définitions des sons diégétiques et non diégétiques qui sont efficaces certes mais aussi en partie contradictoires par rapport à ces travaux antérieurs. Par exemple, lorsque Huiberts indique que « le terme diégétique sera utilisé pour définir les sons qui communiquent ce qui existe dans le monde ludique fictionnel (*fictional game world*) ou "monde ludique,"[698] » il amalgame les notions de monde ludique, de monde fictionnel et d'espace ludique sans tenir compte des distinctions conceptuelles opérées par ses prédécesseur·se·s. Ceci relève, à mon sens, d'un problème mineur, dans le sens où cette définition consensuelle de la dimension diégétique permet de faciliter son intersection avec la seconde dimension. Qui plus est, dans la mesure où cette première dimension est représentée sous la forme d'un axe avec à ses extrémités le diégétique et le non-diégétique, elle invite à ne pas penser ces deux termes sous une forme binaire et absolue. À ce titre, la définition de la première dimension, diégétique, du modèle IEZA atteint son but de représenter le degré d'appartenance d'une source sonore au monde fictionnel d'un jeu, et de rendre compte d'une porosité potentielle entre le diégétique et le non-diégétique.

L'axe Activité/Situation

La deuxième dimension fondamentale du modèle IEZA, l'interdépendance des sons vidéoludiques, est également définie sous la forme d'un axe. Aux extrémités de cet axe se trouvent les concepts d'Activité (*activity*) et de Situation[699] (*setting*) qui

698 *Ibidem*, p. 24. [« *For IEZA, the term diegetic will be used to define sounds that communicate what exists in the fictional game world or 'game space'. The non-diegetic side consists of audio that communicates the sound sources 'outside of' the fictional game world.* »]

699 J'ai choisi ici de traduire *setting* par situation, en accord avec l'approche de Huiberts, du fait de l'association de cette dimension aux idées de sensation, d'humeur et d'atmosphère. Pour rendre

désignent respectivement « la communication des événements qui ont lieu dans l'environnement de jeu[700] » et « la communication d'un environnement immédiat, d'une sensation, d'une humeur et d'une atmosphère.[701] » Huiberts associe cet axe à la notion d'interdépendance par ce qu'il explique que l'Activité et la Situation fonctionnent en tandem, puisque les actions des personnages peuvent amener une transformation de l'environnement jouable de la même manière que des évolutions de cet environnement pourront provoquer des changements de comportement des personnages et notamment du·de la joueur·se. Si la dimension diégétique faisait plutôt référence aux travaux de Jørgensen, cette seconde dimension est davantage évocatrice du concept d'écologie sonore développé par Grimshaw. Cette dimension de l'interdépendance des sons vidéoludiques permet de qualifier la plasticité et la réactivité de l'écologie sonore d'un jeu : un environnement sonore immuable, insensible à l'action du·de la joueur·se pourra ainsi être positionné à l'extrémité du pôle Situation ; un univers sonore extrêmement dynamique, évoluant en fonctions des moindres actions du·de la joueur·se pourra, lui, être placé du côté de l'Activité.

L'intersection de ces deux axes fonde les quatre quadrants Interface, Affect, Zone, Effect. Le schéma de synthèse ci-dessous permet de visualiser les deux dimensions du modèle ainsi que les quatre domaines.

compte de la dimension plus technique de cet axe d'interdépendance, il serait aussi possible de traduire *setting* par configuration. Cela appuierait le fait que cette relation d'interdépendance est d'ordre cybernétique et que la configuration conditionne l'activité dans le même temps que l'activité peut amener une évolution de la configuration.

700 *Ibidem*, p. 24. [« *The Activity communicates events occurring in the game environment.* »]

701 *Ibidem*, p.24. [« *The Setting merely communicates the surroundings, feel, mood and atmosphere.* »]

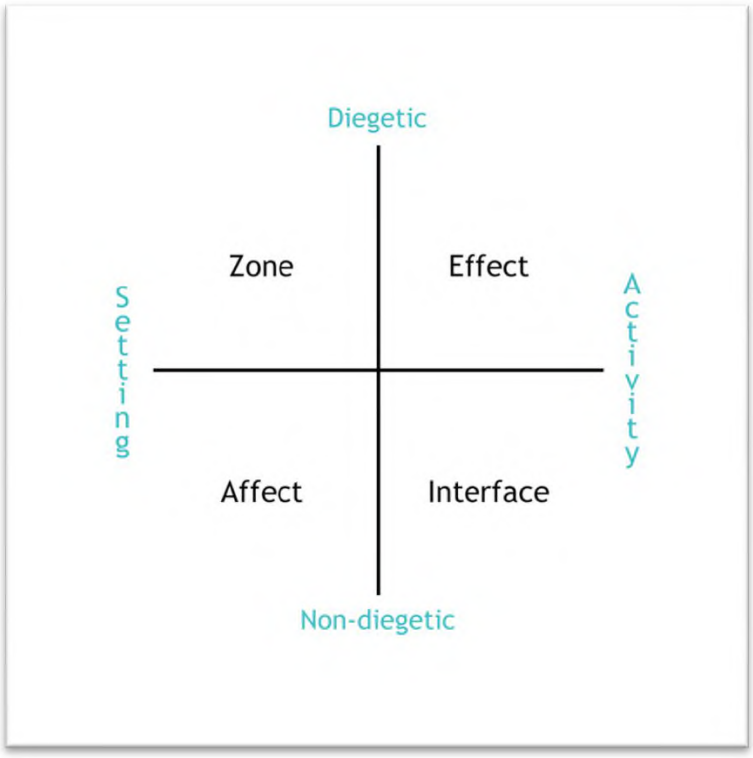


Illustration 50: Représentation du modèle IEZA. Huiberts, Sander, 2010, op. cit., p.25.

Pour définir succinctement chaque quadrant, Huiberts utilise les formules synthétiques suivantes :

- *« La catégorie Interface exprime ce qui se passe dans le jeu. »* Puisqu'elle est située dans la partie Non-diégétique et Activité du modèle, cette catégorie réunit principalement les sons systémiques de rétroactions qui sont produits, par exemple, pour accompagner la navigation dans un menu.

- *« La catégorie Effet exprime ce qui se passe dans le monde du jeu. »* Localisée dans la partie Diégétique et Activité du modèle, la catégorie Effet réunit les sons produits dans le monde fictionnel du jeu en réaction ponctuelle aux événements qui s'y déroulent.

- « *La catégorie Zone exprime la situation (sensation, état, culture) du monde du jeu. »*Dans la partie Diégétique et Situation du modèle, cette catégorie rassemble, notamment, les sons d'ambiance qui sont utilisés pour caractériser l'environnement du jeu et lui conférer une certaine profondeur.

- *« La catégorie Affect exprime la situation (sensation, état, culture) du jeu. »*[702] Cette dernière catégorie, située dans la partie Non-Diégétique et Situation du modèle, est probablement la plus diffuse des quatre. Elle intègre notamment la musique non-diégétique, mais aussi les autres sons non-diégétiques qui contribuent à charger le jeu en affects et à lui donner un « statut émotionnel.[703] »

Ces quatre définitions sont très pratiques pour comprendre le principe fondamental de chaque catégorie. Elles expliquent comment les sons peuvent agir, entre l'espace ludique et le monde ludique, pour informer le·la joueur·se mais aussi exprimer des espaces et des actions par différentes stratégies d'occupation du temps et de l'espace.

Segmentations supplémentaires du modèle IEZA

Sander Huiberts développe par la suite le modèle IEZA en segmentant chaque quadrant en deux demi-quadrants. Les définitions des huit aires ainsi mises en évidence ne sont cependant pas aussi limpides que celles des quatre catégories fondamentales. Cela rend ce développement du modèle plus difficile à mobiliser, à mon sens. Par exemple, le demi-quadrant qui est situé dans la moitié inférieure du quadrant Effet, c'est-à-dire celui qui est le plus proche du quadrant Interface, est défini comme l'aire des sons « purement réactifs.[704] » Huiberts ne fournit pas de définition d'un son purement réactif, et il est seulement possible de supposer qu'il désigne, avec cette expression, les sons diégétiques qui sont connectés fortement à l'Activité, mais pas à la Situation. L'exemple fourni par le chercheur pour préciser ce demi-quadrant, le son produit par un coup porté à une pierre avec un bâton, est peu convaincant. Un tel son est certes ponctuel, et confirme au·à la joueur·se l'exécution de l'action “frapper une pierre avec un bâton,” mais il transmet également des informations sur l'environnement de jeu en indiquant les matériaux qui composent

702 *Ibidem*, p.35. [« *The Interface category expresses what is happening in the game. The Effect category expresses what is happening in the game world. The Zone category expresses the setting (feel, state, culture) of the game world. The Affect category expresses the setting (feel, state, culture) of the game.* »]
703 *Ibidem*, p. 35 ? [« *emotional status*. »]
704 *Ibidem*, p. 33. [« *purely reactive.* »]

l'espace fictionnel. Dans de telles circonstances, il semble donc difficile de qualifier ce son comme relevant purement de l'Activité mais pas de la Situation.

Un exemple plus pertinent, il me semble, aurait pu être tiré d'un jeu avec une esthétique sonore moins naturaliste que celle qui est suggérée par l'exemple donné par Huiberts. J'ai plus spécifiquement en tête un son très célèbre, celui qui accompagne chacun des sauts de Mario dans les premiers opus sur NES de la franchise. Ce son, très clairement synthétique, est profondément réactif, puisqu'il est produit à chaque saut et que sa durée est corrélée positivement à l'amplitude du saut de Mario. Cependant, du fait de la texture de ce son, très proche de celle de la musique du jeu, la localisation de la source de ce son est ambiguë : Mario entend-il ce son à chaque fois qu'il saute ? Le concept de transdiégéticité ne peut pas s'appliquer ici. S'il est clair que ce son est conçu pour fournir une rétroaction sonore au·à la joueur·se, il n'est pas pour autant possible de le qualifier de son transdiégétique interne, puisque sa source ne peut pas être localisée avec certitude. La question posée par ce son invite donc au développement d'outils conceptuels adaptés à ce genre d'esthétiques sonores, dans lesquelles ce sont le rendu des sons et leur synchronisation vis-à-vis de l'action, plutôt que la capacité à visualiser leur source, qui font obstacle à leur localisation certaine.

Cependant, dans cet exemple aussi, l'argument selon lequel le son produit par le saut de Mario est seulement lié à l'Activité mais pas à la situation est difficilement tenable. Pour s'en convaincre, il suffit d'imaginer ce son remplacé par celui d'un coup de tonnerre. Un tel son serait discordant avec le reste de l'esthétique sonore du jeu, par sa morphologie, et en particulier par son allure, qui ferait directement référence à un phénomène naturel météorologique réel. À mon sens, Huiberts manque ici une occasion d'insister sur la capacité des sons vidéoludiques, pourtant soulignée par Jørgensen, à faire fusionner espace ludique et monde ludique, et donc à exprimer aussi bien la Situation que l'Activité.

Le problème soulevé à partir de cette aire des sons purement réactifs traverse l'intégralité de cette segmentation en huit demi-quadrants. D'une part, puisque les

définitions des sept autres aires de ce second schéma suivent des logiques dépourvues d'une cohérence d'ensemble, la segmentation a pour effets d'éclater et de complexifier les quatre catégories plutôt que de les préciser. D'autre part, du fait de cette segmentation, le modèle IEZA peine à rendre compte de la porosité entre ses propres catégories, et peine à rendre compte du caractère potentiellement multifonctionnel et métacommunicationnel des sons vidéoludiques. Par exemple, il serait possible de formuler au sujet de la définition de la catégorie Affect le même type de critiques que celles qu'Olivier Caïra formule au sujet de la dimension affective de l'engagement théorisée par Calleja. Comment un son non-diégétique d'Interface peut-il être dépourvu d'Affect ? Comment un tel son peut-il être entendu et ne contribuer qu'à la perception de l'action sans contribuer à l'atmosphère ? La segmentation en huit aires ne permet pas de répondre à ces questions. Au contraire, elle laisse que penser les sons vidéoludiques peuvent difficilement occuper uniformément toutes les huit aires du modèle. À mon sens, ils seraient plutôt répartis sur la surface du modèle sous la forme de disques concentriques de densité décroissantes, pour signifier une majorité de sons multi-dimensionnels, ambigus et propices à la fusion de l'espace et du monde ludique.

Un modèle ambivalent à la fois efficace et limité

Ainsi, la simplicité des règles de construction du modèle IEZA sont à la fois sa plus grande force et une source de problèmes considérables. D'un côté, la séparation des sons vidéoludiques suivant quatre quadrants s'appuie bien sur des travaux de recherche essentiels, ce qui permet de constituer une base de travail très accessible pour réfléchir au relations entre écriture et design sonores vidéoludiques. De l'autre, les tensions intrinsèques à la segmentation en huit aires montrent que la simplicité du modèle l'empêche de rendre compte des nuances et des ambiguïtés que les travaux de Grimshaw et Jørgensen, entre autres, ont tâché d'élucider.

Ce modèle constitue pour moi un exemple intéressant, dans le sens où il présente un socle solide, tout en appelant à plus de complexité et à plus de rigueur pour rendre compte des nuances des écritures sonores vidéoludiques. Je vais donc

insister, lors de la présentation des six fonctions sonores, sur le fait qu'un même son peut opérer simultanément plusieurs fonctions.

Enfin, en complément de ma critique du modèle IEZA, il me semble important de commenter brièvement l'articulation par Huiberts de son étude de l'interface sonore vidéoludique avec la métaphore immersive. En effet, cette démarche compose la majorité de sa thèse de doctorat.

L'immersion et le modèle IEZA : une association étroite

Pour commencer, je remarque que Huiberts s'appuie sur une première version du modèle de Calleja, présentée en 2007,[705] dans laquelle les dimensions kinesthésique et ludique de l'engagement était respectivement nommées dimensions performative et tactique. Si Huiberts salue le travail de Calleja en indiquant que le modèle qu'il propose constitue, à ce jour « la classification la plus détaillée de l'immersion,[706] » il regrette la porosité potentielle entre les différentes dimensions du modèle.[707] De fait, il préfère au modèle de Calleja le modèle SCI, conçu par Laura Ermi et Frans Mäyrä,[708] composé de trois dimensions relativement indépendantes : l'immersion sensorielle, l'immersion basée sur l'épreuve et l'immersion imaginative. Dans sa démarche, Huiberts ne propose pas de nouvelle définition de l'immersion. Il opte ainsi pour une démarche de synthèse similaire à celle qui commande la constitution du modèle IEZA. Dans ce sens, il adopte une définition de l'immersion qui présente les mêmes problèmes que ceux qui ont été soulignés par Calleja et que j'ai étudiés plus tôt.

Néanmoins, dans le cadre d'un chapitre dédié aux méthodes d'amplification de l'immersion grâce au son, le modèle SCI et le modèle IEZA sont particulièrement bien articulés par Sander Huiberts. Il identifie ainsi, à partir d'une démarche empirique et

705 Calleja, Gordon, 2007, « Revising Immersion: A Conceptual Model for the Analysis of Digital Game Involvement, » dans Baba, Akira, (dir.), *DiGRA: Situated Play. Proceedings of the Third International Conference of the Digital Games Research Association (DiGRA)*,Université de Tokyo, Tokyo, pp. 83-90.

706 Huiberts, Sander, 2010, *op. cit.*, p. 43. [« *The most detailed classification of immersion.* »]

707 Huiberts formule par ailleurs, avec plusieurs années d'avance, la même critique que Caïra au sujet de la dimension affective de l'engagement.

708 J'ai présenté et commenté ce modèle dans le cadre de la partie II)2)B)a) de ce mémoire de thèse.

de plusieurs études de cas, des stratégies de mise en son et d'activation de l'interface sonore vidéoludique qui contribuent aux immersions sensorielle, imaginative et basée sur l'épreuve. Puis, ces différentes stratégies et composantes sonores sont cartographiées sur les huit aires du modèle IEZA[709] afin de montrer comment celui-ci peut fournir des directions de travail à des équipes de design sonore désireuses d'utiliser l'interface sonore comme un dispositif d'accentuation de l'immersion. La synthèse proposée est, à ce titre, aussi riche qu'efficace pour indiquer, par exemple, comment un haut niveau de détails, une spatialisation sonore précise et l'utilisation d'éléments exclusivement sonores peuvent favoriser la sensation de présence du·de la joueur·se. De même, Huiberts identifie des affinités entre chacune des trois formes d'immersions du modèle SCI et les différents quadrants du modèle IEZA. Ainsi, pour l'immersion sensorielle, c'est la partie diégétique du modèle qui est la plus pertinente à activer, et pour les deux autres formes d'immersion, l'activation d'un quadrant primaire (Interface pour l'immersion basée sur l'épreuve et Zone pour l'immersion imaginative) est complétée par l'activation secondaire des quadrants Effect et Affect.

À mon sens, cette synthèse compense en partie les imprécisions de la segmentation en huit aires du modèles IEZA, parce qu'elle insiste sur la multiplicité des possibilités offertes par l'interface sonore vidéoludique. Ceci est particulièrement pertinent lorsque Sander Huiberts étudie des jeux vidéo sonores dont la jouabilité est organisée par le son, voire qui présentent une interface mimétique comme le contrôleur en forme de guitare d'un *Guitar Hero*. Dans ce cas, le modèle IEZA est très efficace pour mettre en évidence le rôle structurant des sons vidéoludiques dans l'harmonisation de l'interface sonore avec l'interface haptique pour fluidifier les engagements ludique et kinesthésique du·de la joueur·se.

L'immersion comme objectif incontournable

J'utilise ici le verbe “fluidifier” à dessein, afin d'amorcer une dernière critique à l'égard du modèle IEZA et de son utilisation par Sander Huiberts dans *Captivating Sound :* l'immersion y est considérée comme absolument incontournable. À ce titre, la partie qui suit l'étude des stratégies sonores d'amplification de l'immersion, et qui

709 Cette synthèse est présentée dans les pages 101 à 105 de Huiberts, Sander, 2010, *op. cit.*

est consacrée à l'étude de la perturbation de l'immersion par les sons vidéoludiques, n'envisagent ces perturbations que comme des problèmes à résoudre ou des obstacles à surmonter. L'approche du design de jeu vidéo de Huiberts est en faveur de l'immersion, quelle que soit la situation. De fait, le fait qu'une perturbation de l'immersion puisse mettre en œuvre une dynamique de contre-poussée n'est jamais considéré par le chercheur. L'immersion étant envisagée ici comme un horizon expérientiel incontournable, la dimension réflexive des expériences vidéoludiques ne peut être prise en compte.

Ceci est dû à deux principes de la démarche de Huiberts. D'abord, comme je l'ai expliqué, le modèle IEZA est conçu pour être très accessible et très facilement utilisé dans un contexte de design sonore. Cela se fait au prix de la capacité du modèle à rendre compte des nuances apportées par des travaux plus complexes de modélisation des écritures sonores vidéoludiques, notamment au sujet du rôle métacommunicationnel du son. Dans la même lignée, une partie des critiques formulées par Calleja à l'encontre de la métaphore immersive peuvent s'appliquer à l'approche de l'immersion adoptée par Huiberts dans *Captivating Sound*. En particulier, dans les chapitres dédiés à la perturbation sonore de l'immersion, l'écueil du déterminisme technologique n'est pas toujours évité par Huiberts, justement parce que les fluctuations de la distance entre jeu et joueur·se ne sont pas prises en compte. Certains effets de perturbation sont désignés par défaut comme négatifs, sans que leur contexte ne soit pris en compte.

Par exemple, dans un tableau de synthèse, l'utilisation de sons aux sonorités plutôt joyeuses et insouciantes dans le contexte d'un jeu de guerre est identifiée comme opposée à la crédibilité du monde du jeu et donc à l'immersion imaginative. L'exemple fourni par Huiberts pour illustrer cette dynamique de perturbation de l'immersion imaginative n'est autre que le jeu *Worms 3D*, dont l'esthétique repose effectivement sur un contraste très marqué entre des actions de combat très violentes et le traitement de celle-ci.

Seulement, si les vers de *Worms 3D* passent bien leur temps à s'entretuer à coups de grenades ou d'ânes de béton, l'esthétique *cartoon* du jeu, et notamment la mise en son des vocalités des vers, tire sur la corde de l'irrévérence et de l'humour pour donner une identité originale (et assez réjouissante) à l'expérience de jeu.

Synthèse : un modèle simple et opérationnel mais traversé de tensions

Pour synthétiser et reformuler, le modèle IEZA et la démarche d'étude de l'immersion par Huiberts présente ces problèmes parce que les dynamiques vidéoludiques réflexives ne sont pas prises en compte. En particulier, avec l'exemple de *Worms 3D*, une des fragilités de l'argument de Huiberts réside dans le fait qu'il laisse de côté les èthos ludiques des jeux vidéo étudiés, c'est-à-dire « les attributs [du jeu] qui ont pour vocation de faire médiation ludique[710] » et de signifier, d'une manière qui lui est propre que « ceci est un jeu. » Ceci est en partie identifié par Huiberts dans la conclusion de *Captivating Sound*, dans laquelle il désigne une limite de son travail. Selon lui, le modèle IEZA peine à tenir compte des préférences personnelles des joueur·se·s, dans la mesure où certains stimuli sonores peuvent à la fois amplifier l'immersion des un·e·s et perturber l'immersion des autres.

Néanmoins, face à ce problème, la réponse de Huiberts ne consiste pas en des recommandations permettant de concevoir l'èthos du jeu et donc de créer des amorces pour proposer des modes d'appropriation plus ou moins contraints aux joueur·se·s. Ses préconisations ne vont pas dans le sens d'une réflexion sur la façon, pour un jeu, de se présenter au·à la joueur·se et d'établir une certaine distance réflexive que le·la joueur·se va pouvoir investir. Pour pouvoir tenir compte des préférences individuelles des joueur·se·s, la réponse de Huiberts est technique plutôt qu'esthétique ou rhétorique, puisqu'il propose plutôt de concevoir des interfaces sonores adaptatives permettant aux joueur·se·s de personnaliser leur expérience de jeu en accédant à ses paramètres de configuration. À mon sens, cette recommandation peut être pertinente, mais dans la mesure où elle vise à contrôler

710 Genvo, Sébastien, 2013a, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, n°1, mis en ligne le 01 octobre 2013, consulté le 17 mars 2022. URL : http://journals.openedition.org/sdj/251 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.251

plus finement les expériences de jeu, elle présente le risque d'aboutir à la fois à une forme d'homogénéisation des systèmes de jeu mais aussi à une individualisation accrue des expériences vidéoludiques.

Ce que la conclusion de *Captivating Sound* souligne, c'est que le fait de délaisser l'èthos ludique revient à s'empêcher d'interroger ce que les joueur·se·s peuvent faire avec un jeu. Cela revient, pour le dire autrement, à ne pas tenir compte des tactiques que les joueur·se·s peuvent déployer en réponse à un problème posé par une interface sonore qui serait, par exemple, contre-immersive. Du fait de leurs capitaux ludiques, les joueur·se·s ont des manières de s'approprier les jeux vidéo qui leur sont propres et qui sont fondées sur leur capacité à évaluer de manière réflexive la distance qui les sépare du jeu et qu'il·elle·s peuvent investir pour jouer, à leur façon. À mon sens, il ne faut pas oublier cette dimension de rencontre entre le dispositif vidéoludique et la personne qui le pratique.

Pour conclure au sujet du modèle IEZA, si je salue l'efficacité du modèle pour approcher le design et les écritures sonores vidéoludiques, il me semble important de souligner le fait que les prémices conceptuels du modèle, très favorables à l'immersion, orientent considérablement les démarches de conception dans le sens d'une immersion à tout prix. Sans pour autant présenter une conception tout à fait monolithique de l'immersion, le travail de Huiberts entretient une approche idéalisée de l'immersion, dans laquelle la transparence et la fluidité sont érigées en valeurs esthétiques incontournables. L'immersion comme fusion devient l'unique horizon expérientiel et l'immersion comme tension est désignée comme un écueil à éviter. Cette manière de concevoir le modèle IEZA empêche, à mon sens, l'analyse de dynamiques contre-immersives, et notamment de frictions provoquées par une problématisation de la dimension métacommunicationnelle des écritures sonores vidéoludiques. J'ai à plusieurs reprises parlé de stratégies de création de frictions au sujet de *Control*, de *Darkest Dungeon* ou de *The Stanley Parable* dans le but d'insister sur le fait qu'une perturbation de l'immersion peut être aussi troublante que temporaire, puis donner lieu à un renouveau ou à une altération des modes d'implication du·de la joueur·se dans sa pratique. Dans la continuité des arguments

que j'ai formulés au cours du deuxième chapitre de cette thèse, le cadre d'analyse que je vais présenter est conçu pour faciliter l'articulation conceptuelle de l'immersion et de la réflexivité. Je vais maintenant présenter ce nouveau cadre analytique, en commençant par six fonctions sonores que je vais articuler au modèle MÉDIAL de Caïra. Dans le but de proposer des réponses aux critiques que j'ai pu formuler dans cette partie au sujet des travaux de Grimshaw, Jørgensen et Huiberts, je vais insister, dans la partie suivante, sur la capacité de mon modèle d'analyse à rendre compte de l'èthos ludique du jeu étudié, et des tactiques d'appropriation qu'il propose, mais n'impose pas.

III.1.B) Figures vocales et incorporation vidéoludique : les six fonctions sonores

Pour commencer, quelles sont les contraintes fondamentales que j'impose à mon cadre d'analyse ? Et quels moyens ai-je choisis pour respecter ces contraintes ?

1) Le cadre d'analyse doit s'inscrire dans le prolongement des efforts précédents de modélisation des interfaces sonores et des écritures sonores vidéoludiques. En particulier, il doit tenir compte du double statut des interfaces sonores vidéoludiques qui a été identifié précédemment : à la fois système informationnel de rétroaction et dispositif d'instauration d'espace sonores. Pour respecter cette contrainte, le cadre d'analyse met en évidence les conséquences de l'ergodicité du jeu vidéo sur les écritures sonores de ce média par l'intermédiaire d'un ensemble de six fonctions sonores. Celles-ci ont trait à ces deux statuts du jeu vidéo et peuvent être opérées par les sons transmis au·à la joueur·se en cours de partie, pendant une séquence précise ou, éventuellement, à l'échelle d'un jeu.

2) Le cadre d'analyse doit prendre en compte le fait que le son est, par définition, un phénomène à la fois spatial et temporel. Pour répondre à cette contrainte, les fonctions sonores du modèle reposent sur des synergies entre les différentes dimensions du modèle MÉDIAL. Ces synergies permettent de mettre en évidence des processus de créations de rythmes ainsi que des processus d'inscription des actions dans l'espace-temps de la partie. En retour, une analyse à l'aide des six fonctions sonores ne peut pas faire l'abstraction du contexte de production et de réception des sons étudiés : elle doit tenir compte du fait que les fonctions assurées par un son dépendent du contexte ludique dans lequel ce son est transmis au·à la joueur·se.

3) Le cadre d'analyse doit tenir compte à la fois des multiples dimensions de l'engagement ludique, de la pervasivité des affects dans la pratique vidéoludique et de la dimension réflexive du jouer. L'articulation du cadre d'analyse à la section “En-partie” du modèle MÉDIAL et l'intégration de la

dimension Ludologie de ce modèle sont cruciales pour répondre à cette contrainte. Pour rendre compte de la pervasivité des affects, les stratégies sonores de production d'émotions seront encadrées par une fonction transversale, la fonction émotionnelle.

4) Le cadre d'analyse doit également tenir compte du caractère communicationnel et relationnel du son, et en particulier des vocalités. Il doit donc se prêter à des démarches d'analyse des stratégies sonores de narration et de création d'interactions entre joueur·se et écologie sonore. Pour être en accord avec cette contrainte, une des fonctions du modèle, la fonction ambiantielle, caractérise la capacité du son à créer un milieu communicationnel, relationnel et interactionnel, tandis qu'une autre fonction, la fonction narrative, caractérise les dynamiques de mise en tension de ce milieu.

5) Dans la continuité de la contrainte n°2, le cadre d'analyse doit mettre en évidence le caractère métacommunicationnel des écritures sonores, ainsi que le potentiel réflexif de la métacommunication sonore vidéoludique. À cette fin, le modèle repose d'une part sur le fait qu'un même son peut opérer plusieurs fonctions simultanément. D'autre part, le modèle intègre une fonction transversale, la fonction métacommunicationnelle, conçue pour permettre l'étude des sons transdiégétiques, ainsi que des stratégies sonores de création d'harmonies ou, au contraire, de dissonances entre les différentes dimensions de l'engagement ludique.

6) Le cadre d'analyse doit éviter toute forme de déterminisme technologique et insister sur l'impossibilité de conclure avec certitude quant à la réception par les joueur·se·s de la proposition ludique du jeu étudié. Pour répondre à cette contrainte, le cadre d'analyse se concentre sur la dimension sonore de l'èthos ludique : c'est-à-dire la manière qu'a un jeu de se présenter par le son. En ce sens, il est consacré à l'analyse des stratégies sonores déployées par le jeu pour donner à entendre sa proposition ludique. Sur le plan méthodologique, cette

contrainte est respectée d'une part grâce à une focalisation sur la section “En-partie” du modèle MÉDIAL et d'autre part grâce à des emprunts au modèle sémiopragmatique de la fictionnalisation de Roger Odin.

7) Enfin, le cadre d'analyse doit être suffisamment souple pour pouvoir être appliqué à autant de jeux que possible. Il doit permettre d'étudier aussi bien des jeux contemporains que des jeux plus anciens, mais aussi être ouvert à la création de nouveaux jeux, voire à l'émergence de nouveaux genres vidéoludiques. Pour respecter cette contrainte, les fonctions sonores ne sont pas définies par rapport à des technologies particulières, susceptibles de tomber en désuétude ou d'être associées à des genres vidéoludiques très spécifiques. Elles sont plutôt définies par des concepts reliant les écritures sonores vidéoludiques à celles d'autres médias : la narration, la communication, l'ambiance, l'interface, le paysage sonore… De même, dans le but de diversifier les outils à la disposition des chercheur·se·s en *game studies*, le cadre d'analyse est compatible avec une approche morphologique des sons étudiés. Ainsi, les analyses communicationnelles d'un jeu ou d'un corpus de jeux pourront être enrichies par des analyses formelles des sons du corpus.

En complément de ces sept contraintes, qui me permettent de définir, en quelque sorte, le cahier des charges de mon cadre d'analyse, je tiens également à préciser ce que l'outil que je propose n'est pas. Du fait des contraintes que j'ai identifiées et prises en compte pour élaborer ce cadre d'analyse, il y a des approches qu'il ne permet pas d'adopter et des objets qu'il ne permet pas d'étudier.

Articulation du cadre d'analyse au modèle MÉDIAL

Puisque le cadre d'analyse se concentre sur les écologies et les écritures sonores vidéoludiques, et donc sur les sons qui sont entendus en cours de partie, il n'est pas possible de l'articuler à la section “Hors-partie” du modèle MÉDIAL. L'outil que je propose se focalise exclusivement sur le paysage sonore du “En-partie,” avec l'adoption d'une échelle granulaire adaptée à cette phase : l'analyse prend en compte individuellement les différents sons transmis par l'interface du jeu étudié en cours de

partie pour identifier les différentes fonction opérées. De fait, ce cadre d'analyse se prête essentiellement à des analyses sonores d'environnements jouables, de séquences de jouabilité, ou à des analyses sonores de jeux. Pour prendre en compte les formes sonores de l'engagement dans cette autre temporalité de la pratique vidéoludique qu'est le “Hors-partie,” il faudrait certainement étoffer le cadre d'analyse, potentiellement en formalisant d'autres fonctions sonores. J'ai choisi de ne pas entreprendre ce travail de développement de mon cadre d'analyse dans le cadre de cette thèse, du fait de l'hétérogénéité des documents audiovisuels ou sonores auxquels les joueur·se·s peuvent être confronté·e·s dans le “Hors-partie.” Toutefois, l'attention accordée aux pratiques du *streaming* ainsi qu'à des détournements artistiques dans la suite de ce chapitre constituera, je l'espère, une ouverture vers une extension du cadre d'analyse au “Hors-partie.”

Par ailleurs, l'outil que j'ai élaboré ne permet pas directement d'analyser la réception des jeux par les joueur·se·s. Il permet seulement d'étudier les signes sonores transmis par les interfaces sonores vidéoludiques et d'identifier les fonctions que ces messages opèrent. En l'état, le cadre d'analyse proposé se concentre sur l'èthos ludique des jeux étudiés, ainsi que sur la partie sonore de l'expérience-cadre. Autrement dit, ce cadre d'analyse, qui comporte six fonctions, se concentre sur les écritures sonores. Pour être en mesure de prendre en compte la procédure mise en jeu par les joueur·se·s, le modèle devrait également être étendu et développé pour être articulé à des pratiques d'enquête permettant de confronter les stratégies sonores déployées par les jeux aux tactiques d'appropriations adoptées, en réponse, par les joueur·se·s.

Pour débuter la présentation de ce cadre d'analyse, le schéma de synthèse de la page suivante a pour but de donner une vision d'ensemble de son articulation au modèle MÉDIAL.

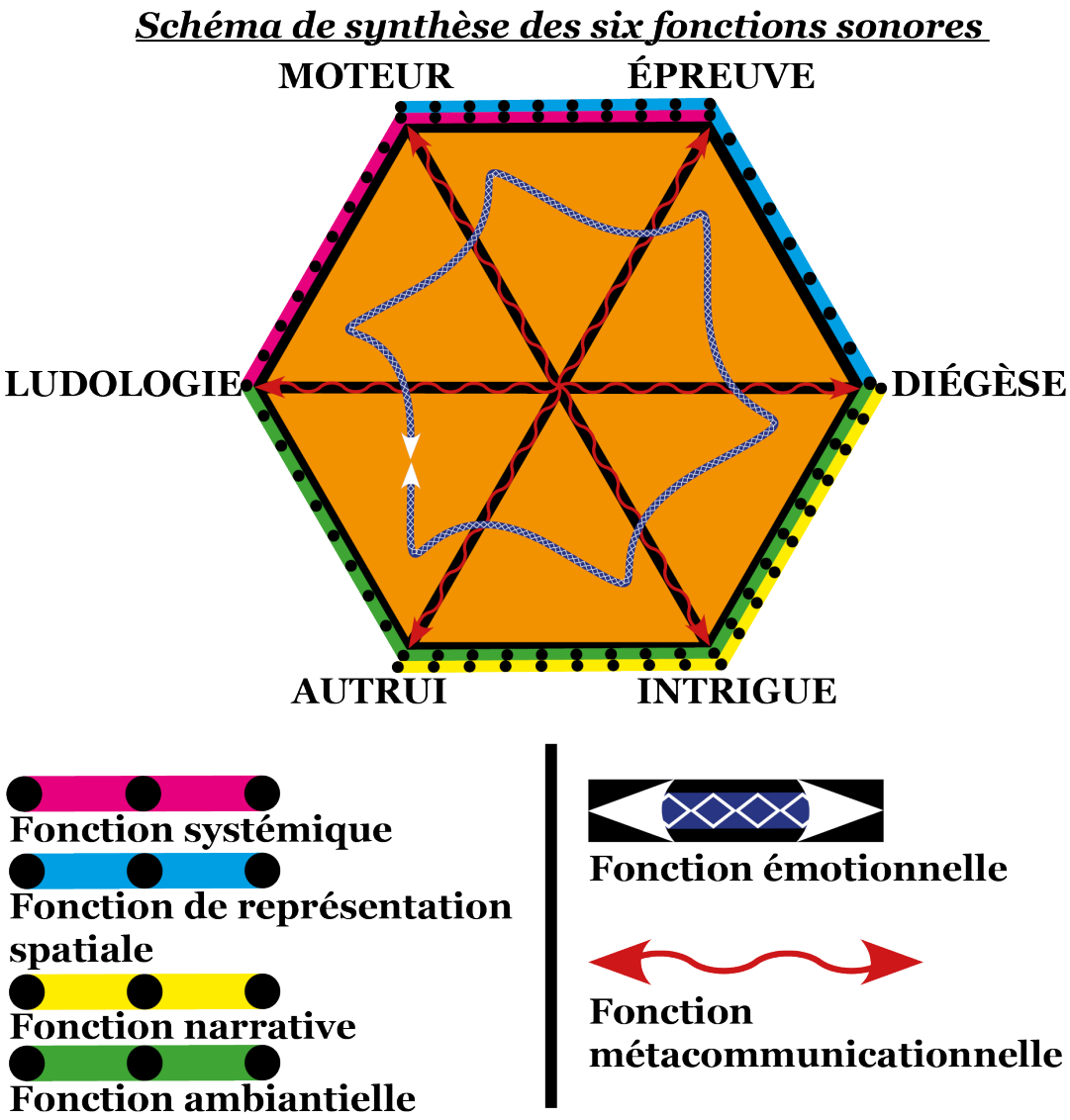


Illustration 51: Schéma de synthèse du cadre hexafonctionnel d'analyse des écritures sonores vidéoludiques.

À partir de ce schéma, je vais présenter en détail chacune des six fonctions sonores du cadre d'analyse.

III.1.B.a) Fonction de représentation spatiale

La fonction sonore de *représentation spatiale*, représentée en bleu clair sur le schéma, réunit les deux fonctions théorisées par Axel Stockburger : l'acousmatique dynamique et la signature spatiale. De fait, cette fonction décrit respectivement :

- les méthodes d'octroi d'agentivité au·à la joueur·se pour contrôler la position et l'orientation de son point d'écoute ;
- les stratégies de représentation et de caractérisation sonores de l'espace navigable d'un jeu.

Ainsi, un son opère la fonction de représentation spatiale à condition de contribuer à au moins une de ces deux dynamiques théorisées par Stockuburger. Autrement dit, si un son contribue à la compréhension de la topographie de l'environnement de jeu, par exemple en donnant à entendre une acoustique particulière, telle que celle d'une caverne, il réalise la fonction de représentation spatiale en conférant une signature spatiale à l'espace jouable. De même, si un son dispose d'une source ponctuelle, localisée précisément dans l'espace de jeu, les déplacements du ou des personnages contrôlés par le·la joueur·se vont lui permettre de comprendre son point d'écoute. En donnant à entendre, par exemple, une latéralisation des sources sonores ou une profondeur liée à la distance entre la source et le point d'écoute, l'acousmatique dynamique introduit le·la joueur·se dans l'espace jouable par l'écoute.

Pour résumer, cette fonction a un rôle crucial, en particulier dans les jeux en trois dimensions, dans le sens où les différents sons qui l'opèrent donnent une spatialité à l'écologie sonore. Cette fonction structure les conditions de l'incorporation du·de la joueur·se·s dans l'espace du jeu, par l'intermédiaire du point d'écoute qu'elle instaure et qui permet au·à la joueur·se de se localiser dans l'écologie sonore. La fonction de représentation spatiale permet ainsi de décrire les méthodes de création de la brèche entre le réel et le monde du jeu par laquelle le joueur·se·s peut écouter l'écologie sonore du jeu étudié puis y prendre place.

Dans l'articulation du cadre d'analyse au modèle MÉDIAL, la fonction de représentation spatiale est associée à trois pôles : Moteur, Épreuve et Diégèse. Par l'instauration et la dynamisation du point d'écoute du·de joueur·se, la fonction de représentation spatiale fait fusionner l'espace ludique (*gamespace*) et le monde ludique (*gameworld*). Elle indique au·à la joueur·se·s les conditions et les conséquences sonores de ses actions dans l'espace et l'invite à adopter une posture d'écoute spécifique au jeu. Celle-ci est le support de trois dynamiques d'appropriation de l'espace de jeu. L'écoute permet d'abord de comprendre ou de préciser la compréhension des règles de déplacement dans l'espace (pôle Moteur). Ensuite, la mise en mouvement de l'écoute et la construction d'un point depuis lequel le·la joueur·se peut tendre l'oreille au monde du jeu est un moyen de comprendre la situation de l'écologie sonore et de s'y positionner (pôle Diégèse), mais aussi de comprendre et de contrôler ses actions dans l'espace jouable (pôle Épreuve).

III.1.B.b) Fonction systémique

La fonction systémique décrit les stratégies d'utilisation de l'interface sonore comme un dispositif de rétroactions. Elle a pour objectif, à ce titre, d'accompagner les actions menées par le joueur, non seulement dans le monde ludique (gameworld*)*, mais aussi dans l'espace ludique (*gamespace*). Elle permet, de fait, de sonifier les différentes actions effectuées dans ces deux espaces sonores, ainsi que de signifier les différents agents qui les exécutent. Cette fonction constitue, à ce titre, un support pour formuler des règles et des objectifs, pour informer le joueur ou la joueuse de sa progression, de ses réussites et échec, pour l'assister dans son appropriation de l'univers jouable par l'action, mais aussi pour faire fusionner espace et monde ludiques. En ce sens, cette fonction sonore peut activer à la fois les pôles Moteur, Épreuve et Ludologie du modèle MÉDIAL. Ce dernier pôle est particulièrement stimulé si le jeu étudié s'appuie sur des sons particuliers, dont des sons transdiégétiques, pour fournir des rétroactions à la personne qui joue en s'appuyant sur des conventions de traitement des espaces sonores vidéoludiques issues de jeux plus anciens ou d'autres médias.

Ici, l'exemple de la détonation d'une grenade éblouissante et assourdissante (parfois nommée *flashbang*[711] dans certains jeux) est à nouveau pertinent pour expliciter ce principe d'appui sur des conventions sonores pour communiquer efficacement avec le·la joueur·se. Dans cet exemple, l'effet de la grenade sur la perception du personnage du·de la joueur·se est fréquemment signifié par un effet de filtrage sonore dit coupe-haut, qui atténue les aigus pour donner à entendre des graves et des médiums étouffés, ainsi que par un sifflement tonal très aigu qui imite un acouphène. Une telle façon de mettre en son la détonation s'inscrit dans la continuité des écritures sonores du film d'action ou du film de guerre et des genres vidéoludiques correspondants. Même si le·la joueur·se n'a jamais fait l'expérience en personne d'une telle détonation, il·elle peut comprendre la modification de l'état de son avatar grâce à la transformation reconnaissable de l'espace sonore que provoque la détonation. Dans un tel cas, l'écriture sonore du jeu étudié compte sur le fait que le·la joueur·se dispose non seulement d'un certain capital ludique mais aussi d'une certaine culture sonore pour transmettre des rétroactions efficaces. C'est donc en faisant appel aux connaissances et compétences sonores du·de la joueur·se que la fonction systémique peut activer le pôle réflexif Ludologie du modèle MÉDIAL.

En complément, il est important de comprendre à quel point, dans cet exemple, l'altération du point d'écoute du·de la joueur·se est intrinsèquement liée aux règles du jeu et à leur formalisation dans le programme informatique. La transformation de la perception sonore du personnage touché par la grenade sonifie les règles du jeu qui définissent l'objet grenade et ses effets (intensité, durée, esthétique, modification de l'interface de jeu…) ainsi que celles qui définissent les capacités perceptives des personnages et donc le point d'écoute du·de la joueur·se. Cet exemple de la grenade *flashbang* est, à mon sens, très utile pour comprendre comment la fonction systémique peut structurer des phénomènes de convergence entre le·la joueur·se et son personnage : dans le même temps que le personnage est incapacité par la grenade, le·la joueur·se perd temporairement sa capacité à percevoir l'espace jouable, ce qui a pour effet de contraindre ou de fragiliser son agentivité. Ici,

711 Il est intéressant que le nom anglais de ce type de dispositif signifie ses moyens d'incapaciter la perception de la personne qui y est exposée : la lumière éblouissante et le son assourdissant.

ce sont principalement les pôles Épreuve et Moteur du modèle MÉDIAL qui sont touchés, dans le sens où l'explosion de la grenade invite le·la joueur·se à adapter son comportement en jeu à ce changement de situation.

III.1.B.c) Fonction narrative

D'une façon assez transparente, la fonction narrative décrit l'utilisation de stimuli sonores comme vecteurs narratifs.

Dans les écritures sonores vidéoludiques contemporaines, ce sont principalement les sons verbaux qui sont utilisés pour développer le récit par le son. Au cours du premier chapitre de cette thèse, j'ai étudié l'évolution des écritures sonores vidéoludiques vers des usages plus fréquents et plus sophistiqués de la narration vocale. J'ai alors expliqué ces évolutions de deux manières. D'abord par l'intermédiaire d'une approche historique et esthétique, j'ai montré en quoi les vocalités vidéoludiques remédient des formes vocales cinématographiques ainsi que radiophoniques. Ensuite, j'ai identifié, avec la figure vocale du Log notamment, des manières plus spécifiquement vidéoludiques de narrer avec les vocalités. Avec les exemples de *Horizon Zero Dawn* et *Darkest Dungeon*, j'ai insisté sur la capacité du son, et en particulier des vocalités, à donner une incarnation à la narration, à l'inscrire dans l'espace-temps de la partie et à projeter d'autres temporalités sur le présent de la jouabilité.

À ce titre, l'interface sonore vidéoludique est particulièrement efficace, en tant que moteur narratif, parce qu'elle entrelace le temps de la partie avec des temporalités narratives potentiellement disjointes. Qu'ils soient entendus au cours d'une cinématique ou pendant une séquence de jouabilité, les sons qui opèrent la fonction narrative participent à la formation de l'alterbiographie du·de la joueur·se au contact de la narration scriptée du jeu. Du fait de son évanescence, le son favorise l'oscillation entre l'expérience-cadre et la procédure sur le plan du récit, *a fortiori* lorsqu'il n'est pas accompagné par du texte. Les sons et en particulier les vocalités qui opèrent la fonction narrative donne une incarnation aux enjeux narratifs d'un jeu et active, à ce titre, le pôle Intrigue du modèle MÉDIAL.

Par ailleurs, dans la mesure où les circulations de sons et notamment de vocalités dans l'espace sonore structurent les liens entre les différents agents qui peuplent l'écologie sonore, joueur·se·s ou non, la fonction sonore narrative donne à entendre les motifs narratifs et les histoires qui animent les lieux traversés par le·la joueur·se. Dans ce sens, en complément du pôle Intrigue, la fonction narrative active également les pôles Diégèse et Autrui du modèle MÉDIAL.

Si cette fonction présente des affinités fortes avec les vocalités, qui sont très fréquemment mobilisées sous la forme de monologues ou de monologues pour raconter, au sens très littéral du terme, il ne faut pas pour autant omettre le potentiel narratif des histoires sans paroles qui peuvent être données à entendre, par exemple par l'intermédiaire de capsules sonores disséminées dans l'espace du jeu. Lorsque celles-ci ne contiennent pas de vocalités, elle n'activent pas la figure vocale du Log, mais elles suivent une logique similaire : injecter dans l'espace-temps de la partie une nouvelle temporalité, souvent passée, et projeter cette narration secondaire dans la déambulation du·de la joueur·se. Dans le cas du genre vidéoludique du *walking simulator* dont j'ai déjà brièvement parlé, une telle articulation de la narration et de l'interface sonore par le mouvement est pratiquement caractéristique du genre.

III.1.B.d) Fonction ambiantielle

La fonction ambiantielle, plus diffuse, s'apparente au quadrant Zone du modèle IEZA, dans le sens où elle installe une atmosphère et une tonalité par l'intermédiaire du son. Pour ce faire, cette fonction s'appuie principalement (mais pas seulement) sur des sons appartenant à la catégorie des ambiances. Cependant, de la même manière que les ambiances cinématographiques ou radiophoniques ne servent pas simplement de sons de remplissage ou de décor,[712] les ambiances vidéoludiques ont pour enjeu de conférer une vie sonore à l'environnement jouable. C'est bien souvent grâce aux sons qui opèrent la fonction ambiantielle que le caractère habitable de la diégèse est établi et que l'on passe du paysage sonore à l'écologie sonore. Cette

712 Au sujet des ambiances sonores cinématographiques, voir par exemple le travail de Rémi Adjiman : Adjiman, Rémi, 2018, « Les usages des ambiances sonores dans les films de fiction, » *Communications*, 102, pp. 137-151. https://doi.org/10.3917/commu.102.0137

fonction contribue donc à la structuration de l'espace jouable en tant que monde sonore pour que le·la joueur·se puisse y prendre place en tant qu'habitant·e aux côtés des autres êtres qui le peuplent. De fait, les deux principaux pôles du modèle MÉDIAL qui sont activés par cette fonction ambiantielle sont les pôles Diégèse et Autrui.

Par ailleurs, en tant qu'environnement dynamique, l'écologie sonore d'un jeu peut être amenée à évoluer pour signifier les effets à moyen ou long terme de transformations narratives ou de changements d'états du jeu. Là où la fonction systémique repose principalement sur des sons ponctuels, les métamorphoses de l'écologie sonore qui sont opérées à partir d'un socle d'ambiances et de musiques font entendre un monde ludique changeant. J'insiste ici sur l'intégration des sons musicaux à cette fonction ambiantielle, dans la mesure où, du fait de contraintes technologiques limitant l'emploi d'ambiances, ce sont les logiques de composition musicale vidéoludiques qui ont pendant un temps répondu aux impératifs de caractérisation d'espaces. Avant de pouvoir construire des ambiances sonores composites pour les différentes zones d'un jeu vidéo, les créateur·rice·s de jeux s'appuyaient sur la musique pour sectoriser l'espace jouable en associant des thèmes musicaux aux différentes zones ou aux différents niveaux.

Si la fonction systémique s'appuie surtout sur des effets, pour donner à entendre des actualisations rapides du jeu ou des mutations soudaines, la fonction ambiantielle agit plutôt par la transformation parfois subtile du second plan voire de l'arrière-plan. Là où les effets sonores ponctuent ou transpercent, les ambiances sonores et les musiques sont à même de constituer des toiles de fond sonores, susceptibles d'évoluer par exemple par densification ou, au contraire, par éclaircissement. À ce titre, les silences et les ambiances ténues sont fréquemment mobilisés pour signifier le calme avant la tempête, et donc pour structurer des accroissements de la tension narrative ou des focalisations de l'attention du·de la joueur·se. De fait, la fonction ambiantielle est à même d'activer le pôle Intrigue du modèle MÉDIAL.

Qui plus est, il est important d'identifier la relation de complémentarité qui connecte la fonction ambiantielle et la fonction de représentation spatiale. Pour faire entendre l'univers d'un jeu comme une écologie sonore, la fonction de représentation spatiale matérialise le monde du jeu sous la forme d'espaces sonores dotés de profondeur et d'acoustiques correspondant à l'architecture de l'espace jouable, tandis que la fonction ambiantielle établit ce même espace sonore comme un milieu relationnel habité dans lequel l'action peut prendre place. Ainsi, dans le processus plus large de fictionnalisation théorisé par Roger Odin, la fonction sonore de représentation spatiale et la fonction ambiantielle contribuent respectivement aux processus de figurativisation et de diégétisation[713] : par la première, le jeu devient la représentation sonore d'un monde, tandis que la seconde donne à entendre ce monde comme habitable. C'est dans ce sens là que j'ai indiqué plus tôt, que la fonction ambiantielle établit le milieu dans lequel la fonction narrative peut opérer pour que l'histoire puisse prendre forme. En complément de sa capacité à contribuer à la narration environnementale en caractérisant les différents espaces de la diégèse, la fonction ambiantielle active également le pôle Intrigue du fait des relations qu'elle entretient avec les fonctions narrative et de représentation spatiale.

Enfin, sur le schéma de synthèse, j'ai associé la fonction ambiantielle au pôle Ludologie du modèle MÉDIAL. Pour expliciter cette association, je vais à nouveau m'appuyer sur l'étude du jeu *Control* que j'ai menée au cours du premier chapitre de cette thèse. Au fil de mon analyse, j'ai mis en évidence la possibilité pour le·la joueur·se de développer une posture d'écoute particulière, propre au jeu de Remedy Entertainment, dans le but de comprendre un des sons les plus caractéristiques de son écologie sonore : la litanie du Hiss. J'ai ainsi expliqué que, dans *Control*, l'écoute mobile dans l'espace de jeu est à la fois un moyen de s'incarner dans l'espace de jeu par l'intermédiaire de son avatar Jesse, mais aussi un outil permettant de s'approprier le jeu par le son. La litanie du Hiss est, à l'échelle d'une pièce, composée par une cacophonie de vocalités distordues qui répètent un canon incantatoire chaotique. Si ce tissu vocal inquiétant peut, au premier abord, transmettre des

713 Odin, Roger, 2000, *De la fiction*, De Boeck Supérieur, Bruxelles, pp. 18-20.

informations pour caractériser l'espace comme inhospitalier, il invite aussi à l'adoption d'une posture d'écoute différente, dans le sens où elle n'est pas tournée vers l'identification de sources de danger. Ce qui est, à mon sens, remarquable dans l'écologie sonore de *Control*, c'est que l'interaction du·de la joueur·se avec les personnages possédés qui répètent la litanie du Hiss donne l'occasion de faire l'expérience du mode de propagation du Hiss et de le comprendre. Le déplacement du·de la joueur·se dans l'écologie sonore lui permet d'apprivoiser l'antagoniste du jeu et de comprendre sa nature parasitaire : par l'écoute en mobilité dans l'espace de jeu, le·la joueur·se peut décomposer le son composite qui emplit l'espace pour identifier les différents corps vocaux individuels qui façonnent la litanie à l'échelle de la pièce et qui correspondent à autant de victimes possédées. Au cours d'une telle session d'écoute, le·la joueur·se n'utilise plus seulement son avatar comme un dispositif d'incarnation dans le monde ludique, mais aussi comme un dispositif d'écoute mobile. L'écoute des vocalités du Hiss peut sembler improductive, puisqu'elle ne fait pas directement progresser l'intrigue. Cependant, les informations qu'elle apporte au·à la joueur·se sont d'autant plus riches et précieuses qu'elles résultent d'une forme d'analyse de l'espace par l'écoute entreprise par le·la joueur·se sans l'accompagnement par un PNJ. À ce titre, dans un jeu comme *Control* qui joue avec les notions de secret, de mensonge et de cryptage, le fait que l'écoute permette de confirmer des hypothèses quant à la nature du Hiss et de quitter en partie le domaine de la spéculation est d'autant plus gratifiant que les conclusions que le·la joueur·se peut formuler résultent d'une pratique émergente.

Avec cet exemple issu de *Control*, je veux indiquer que la fonction ambiantielle peut appeler une posture d'écoute réflexive du·de la joueur·se grâce à laquelle il·elle peut comprendre le jeu auquel il·elle joue et altérer sa manière de se l'approprier. Toutefois, cette manière de mettre à disposition des informations dans les sons qui opèrent la fonction ambiantielle requiert une culture sonore particulière. Écouter un arrière-plan sonore, relevant quasiment du bruit et en apparence dépourvu d'informations, pour y déceler des informations utiles à la jouabilité est une compétence informelle qui articule pratiques d'écoute et pratiques de jeu. Une telle

compétence de décodage de l'écologie sonore peut-être acquise au contact d'autres jeux voire d'autres médias, mais elle fait rarement l'objet d'une médiation par le système de jeu. Autrement dit, il est peu courant que le didacticiel d'un jeu vidéo intègre des conseils et consignes pour écouter l'écologie sonore d'un jeu d'une certaine manière. C'est cette capacité de la fonction ambiantielle à solliciter des compétences d'écoute informelles qui m'amène à l'associer au pôle Ludologie du modèle MÉDIAL : pour tirer des informations des sons ambiantiels, il faut avoir appris à adopter une certaine posture d'écoute, potentiellement différente de postures d'écoute plus attentives aux autres fonctions sonores.

III.1.B.e) Fonction émotionnelle

Comme je l'ai expliqué, la fonction émotionnelle est une fonction transversale, dans le sens où elle est susceptible d'activer tous les pôles du modèle MÉDIAL. À la suite d'Olivier Caïra, je considère que tous les éléments de la pratique vidéoludique sont susceptibles d'être chargés d'affects. Il me semble important de préciser toutefois que lorsque Caïra formule cet argument, il n'indique pas que la production et l'entretien d'émotions ne peut pas faire partie des stratégies déployées par un jeu. Au contraire, puisque les affects sont pervasifs dans la pratique vidéoludique, et peuvent toucher le·la joueur·se de nombreuses manières, beaucoup d'outils sont à la disposition des concepteur·rice·s de jeu vidéo pour accompagner le·la joueur·se dans l'expérience émotionnelle qu'il·elle peut développer au contact d'un jeu. Sur le schéma, la fonction émotionnelle est représentée sous la forme d'une longue flèche formant une boucle sinueuse, pour signifier cette circulation des affects dans les différents modes de l'engagement vidéoludique.

La fonction émotionnelle permet de décrire les moyens spécifiquement sonores qu'un jeu met en œuvre soit pour signifier ou manifester les émotions des personnages, soit pour chercher à produire et entretenir certaines émotions chez le·la joueur·se. C'est, encore une fois, une fonction d'ordre stratégique, qui a pour but de permettre l'analyse des signes transmis par un jeu dans le but de produire certaines émotions. Savoir si ces émotions sont effectivement ressenties par le·la joueur·se est

une autre question à laquelle le cadre d'analyse des six fonctions sonores ne permet pas de répondre.

Cette précaution quant à ce qu'il est possible d'analyser ou non peut être retrouvée dans la présentation du modèle IEZA par Sander Huiberts. Lorsqu'il explique comment son modèle peut résonner avec des stratégies d'amplification de l'immersion, Huiberts propose des stratégies d'écriture sonore permettant de favoriser l'immersion imaginative par l'intermédiaire de deux types d'émotions : des émotions primaires, éprouvées par les personnages et des émotions secondaires, éprouvées par le·la joueur·se. Pour produire ces émotions, et notamment pour établir une relation d'empathie entre le·la joueur·se et la situation de jeu, la musique est, selon Huiberts, une catégorie sonore privilégiée.[714] Pour expliquer le fonctionnement des stratégies sonores et notamment musicale de suggestion d'émotions, le chercheur insiste, à mon sens à raison, sur la nature contextuelle de ces stratégies. Lorsqu'elle accompagne une séquence, de dialogue, de combat ou de déambulation, la musique apporte des informations expressives supplémentaires à cette séquence et contribue à en préciser la tonalité. Comme la fonction ambiantielle, une musique qui opère la fonction émotionnelle est efficace parce qu'elle s'appuie sur la dimension temporelle du phénomène sonore. L'expressivité des matières sonores, et en particulier musicales, résonnent avec l'instant de la partie.

Dans une telle configuration, la musique ne fonctionne cependant pas tout à fait de la même manière qu'un son opérant la fonction ambiantielle. En effet, la musique n'obéit pas à une logique de figurativisation ou de diégétisation. Elle participe plutôt à un processus d'expression de phénomènes abstraits qui prennent du sens à la lumière, par exemple, des expressions faciales des personnages, des couleurs visibles à l'écran, de l'intensité des vibrations du contrôleur de jeu…

714 Le lien entre musique et émotion a déjà fait l'objet de nombreux travaux. Voir par exemple l'ouvrage de synthèse de Sandrine Darsel dans lequel la chercheuse envisage l'expression musicale comme une exemplification métaphorique : Darsel, Sandrine, 2009, *De la musique aux émotions : Une exploration philosophique*, Presses Universitaires de Rennes, Collection Aesthetica, Rennes.

Ainsi, la fonction émotionnelle est aussi une fonction transversale parce qu'elle est une fonction synergique : la contribution du son à la circulation des affects en cours de partie dépend de l'articulation dans le temps de l'interface sonore aux autres éléments de l'interface vidéoludique.

Si la musique est une catégorie privilégiée pour exprimer les émotions ressenties par les personnages et suggérer des émotions auprès du·de la joueur·se, les vocalités vidéoludiques ne doivent pas être négligées. J'ai longuement parlé, dans le premier chapitre de cette thèse, de la relation de la voix à l'intime. En particulier, à partir du travail de Steven Connor sur la ventriloquie et sur le concept de corps vocalique, j'ai expliqué comment les expressions vocales tendent à déborder des corps qui les produisent et à laisser entendre, de façon plus ou moins contrôlée, les traces sonores d'une intériorité. Dans le contexte du jeu vidéo, les vocalités sont un puissant agent d'incarnation, parce que l'association d'une vocalité artificielle à un personnage peut lui conférer l'apparence sonore de la vie. L'illusion de la ventriloquie, dans laquelle une vocalité naturelle est façonnée avec maîtrise par le·la ventriloque pour être injectée dans un corps inanimé pour le faire vivre, fonctionne à plein régime dans les écritures sonores vidéoludiques. Cette illusion est, à mon sens, encore plus efficace dans le contexte du doublage de jeu vidéo[715] parce que des maillons supplémentaires sont ajoutés à la chaîne qui relie l'artiste qui prête sa voix et le personnage qu'il joue. Les procédés d'enregistrement et de manipulation de la vocalité naturelle transforme la corporéité de la voix originale pour en faire une vocalité artificielle configurée pour être adaptée au personnage. Puis, le système du jeu agit comme un ventriloque informatique en localisant cette nouvelle vocalité dans l'écologie sonore, donnant une vie vocale au personnage par la même occasion.

Ventriloquie et fonction sonore émotionnelle

Grâce à cette dynamique ventriloque, les écritures sonores vidéoludiques peuvent s'appuyer sur une compétence dont dispose une grande partie des joueur·se·s : décoder les émotions qui transparaissent dans une vocalité. Mettre en son des personnages vidéoludiques en leur donnant une vocalité offre la possibilité

715 L'argument est aussi valable pour la post-synchtonisation ou le doublage cinématographique.

d'exprimer sans expliquer les émotions d'un personnage. Là encore, ces émotions exprimées par les vocalités vidéoludiques sont laissées à l'interprétation du·de la joueur·se qui pourra s'en saisir et les confronter au contexte dans lequel il·elle les entend pour comprendre ce qui traverse et meut les personnages.

Pour aller dans le sens de Sander Huiberts et le rejoindre, les vocalités vidéoludiques sont un moteur d'empathie efficace. Conférer à un personnage une vocalité permet de développer la personnalité et le caractère de ce personnage, de lui donner un rythme interne par l'intermédiaire de son élocution. Le personnage de Cortana, dans la franchise de jeux de tir à la première personne *Halo* (2001-2021, Bungie, 343 Industries, Microsoft Studios) est un exemple fameux de personnage principalement vocal avec lequel le·la joueur·se est amené·e à tisser une relation affective forte. Directement intégrée à l'armure de John, le super-soldat incarné par le·la joueur·se, Cortana est initialement présentée comme une intelligence artificielle extrêmement sophistiquée faisant office de dispositif d'orientation dans l'espace et d'assistance au combat. Au fil des épisodes de la franchise, le personnage de Cortana devient de plus en plus central, tandis que sa relation avec John, (et donc avec le·la joueur·se) s'épaissit, jusqu'à devenir un enjeu narratif absolument central dans les jeux les plus récents de la franchise.

Les vocalités et la musique ne sont pas les seuls sons pouvant opérer la fonction émotionnelle. Les effets et les ambiances peuvent également contribuer à la circulation des affects dans l'expérience vidéoludique, suivant des modalités qui sont propres à ces catégories sonores. Comme je l'ai déjà expliqué au sujet de la fonction ambiantielle, les effets fonctionneront plutôt de manière ponctuelle par des interventions brèves dans l'écologie sonore, tandis que les ambiances pourront installer une certaine atmosphère, associée à une émotion particulière. Pour appuyer cette comparaison, les jeux horrifiques constituent d'excellents exemples : les sons qui accompagnent généralement *jumpscares* et autres apparitions soudaines de créatures s'appuient sur la ponctualité dans le temps des effets pour surprendre et effrayer le·la joueur·se ; le souffle sourd et étouffant pouvant être entendu dans une friche industrielle hantée reposera davantage sur la longueur et sur la dimension

enveloppante des ambiances pour instaurer une tension sur la durée et accentuer la nervosité du·de la joueur·se. Encore une fois, l'inscription de ces sons dans le temps et dans le contexte de la partie est un point commun remarquable qui me permet d'insister une dernière fois sur le fait que la fonction émotionnelle est, plus encore que les autres fonctions sonores, une fonction contextuelle.

III.1.B.f) Fonction métacommunicationnelle

Si la formalisation de ces cinq premières fonctions m'a permis de montrer en quoi le son vidéoludique peut activer les multiples formes de l'engagement vidéoludique et les différents pôles du modèle MÉDIAL, je n'ai pour l'instant pas mis en évidence de fonction sonore fondamentalement réflexive. Je n'ai pas non plus présenté de fonction permettant d'analyser les dynamiques sonores transdiégétiques ni les stratégies sonores d'introduction de frictions dans les expériences de jeu. Dans la continuité de la présentation de la fonction émotionnelle comme contextuelle et transversale, je vais maintenant présenter la sixième et dernière fonction du cadre d'analyse, elle aussi transversale.

Je qualifie cette sixième et dernière fonction de fonction métacommunicationnelle. Sur le schéma, cette fonction est représentée par des flèches ondulantes qui parcourent les lignes de construction centrales du modèle MÉDIAL. Avec cette méthode de représentation de la fonction métacommunicationnelle, je cherche à signifier à la fois son importance, mais aussi sa transversalité. En effet, comme la fonction émotionnelle, la fonction métacommunicationnelle n'active pas un pôle du modèle MÉDIAL en particulier.[716] Elle est susceptible d'activer chacun des pôles du modèle. Cependant, à la différence de la fonction émotionnelle, elle ne fonctionne pas sur le mode de la circulation, mais plutôt par fusion ou par mise en tension. En particulier, comme je vais l'expliquer, les

716 Éventuellement, il serait possible d'identifier le pôle Ludologie comme un pôle privilégié de la fonction métacommunicationnelle parce que cette fonction est une conséquence directe de l'ergodicité du médium vidéoludique et du caractère métacommunicationnel du jouer. Il est donc éventuellement possible d'envisager que la fonction métacommunicationnelle présente une certaine affinité avec le pôle Ludologie dans la mesure où elle contribue à l'instauration de dynamiques de communication entre le dispositif de jeu et la personne qui le pratique qui sont spécifiquement vidéoludiques et requièrent, à ce titre, un culture vidéoludique tout aussi spécifique.

stratégies sonores métacommunicationnelles sont susceptibles de confronter plusieurs dimensions de l'engagement pour produire de la fluidité ou, au contraire de la friction, par exemple en diégétisant des consignes interactionnelles ou, au contraire, en attaquant la fiction par l'altération soudaine des règles du jeu.

Des écritures sonores qui jouent avec la métacommunication vidéoludique

En effet cette fonction permet de décrire les stratégies sonores qui s'appuient sur le caractère nécessairement réflexif de la communication sonore entre un jeu et son·sa joueur·se pour mettre en jeu les deux situations de communication qui sont superposées en cours de partie : entre les personnages d'une part, et entre jeu et joueur·se d'autre part. Cette définition est informée par les travaux de Stockburger et de Jørgensen dans la mesure où la fonction métacommunicationnelle a pour but d'analyser les dynamiques sonores transdiégétiques et métaleptiques par lesquelles l'écriture sonore d'un jeu tire profit de cette superposition pour communiquer avec le·la joueur·se et reconfigurer les frontières qui séparent l'environnement du·de la joueur·se de l'environnement du jeu, lui même composé du monde et de l'espace ludiques.

Dynamiques consonantes et dissonantes

La fonction métacommunicationnelle met en son deux types de dynamiques que je qualifie respectivement de dynamiques consonantes et dissonantes. Ces deux types de dynamiques opèrent par l'intermédiaire de sons transdiégétiques, internes comme externes, et reposent sur des modes métaleptiques d'adresse aussi bien directe qu'indirecte au·à la joueur·se.

Les dynamiques métacommunicationnelles consonantes correspondent à des stratégies fusionnelles de création d'accords dans la superposition des deux situations de communication. Elles s'appuient principalement sur la transdiégéticité pour fluidifier les échanges entre environnement du jeu et environnement du joueur en combinant deux des statuts du jeu vidéo : système de règles et dispositif fictionnel. À ce titre, les exemples de sons transdiégétiques proposés par Kristine Jørgensen visent

à mettre en son des dynamiques métacommunicationnelles consonantes, par lesquelles des informations sur les règles du jeu sont diégétisées. Dans ces exemples que j'ai cités plus tôt, les sons transdiégétiques sont utilisés pour estomper les frontières entre espace et monde ludiques en cherchant à limiter les frictions entre ces deux zones. Cependant, il est à noter que Jørgensen insiste sur le fait que ces stratégies n'atteignent pas toujours leur objectif. En effet, toutes les personnes auprès desquelles la chercheuse a réalisé ses enquêtes ne répondent pas de la même manière à ces stratégies consonantes. Pour certain·e·s joueur·se·s, la métalepse prend le dessus sur la transdiégéticité, et ces dynamiques métacommunicationnelles sont vécues comme des ruptures dans le flux de la partie. Dans ce cas de figure, où la dynamique consonante échoue, elle crée de l'opacité plutôt que de la transparence. Dans ce cas, au lieu de camoufler la transmission de consignes interactionnelles au·à la joueur·se en les diégétisant, les deux statuts du jeu (système de règles et monde fictionnel) sont révélés et s'entrechoquent.

Les dynamiques dissonantes, quant à elles, visent précisément à ouvrir une brèche dans la continuité de la partie et donc à mettre le·la joueur·se à distance de la situation de jeu. Si les dynamiques consonantes favorisent la transdiégéticité et la fusion, les dynamiques dissonantes mettent en valeur la métalepse comme un outil de mise en tension des deux situations de communication superposées. Ces dynamiques visent ainsi à révéler la médiation par l'interface et à rappeler au·à la joueur·se que le dispositif ludique se tient entre lui·elle et le monde fictionnel du jeu, à la manière d'une membrane à la porosité changeante. Dans les exemples que j'ai étudiés au cours du premier chapitre de cette thèse, *Control* et *Le Démiurge* sont deux œuvres qui mettent en son des dynamiques métacommunicationnelles dissonantes par les vocalités. Ces deux jeux s'adressent au·à la joueur·se, assez directement dans le cas de *Le Démiurge* et avec une certaine ambiguïté dans *Control*, dans le but de créer des frictions dans l'expérience de jeu. Dans le cas du jeu de Remedy Entertainement, la mise en tension de la métacommunication vidéoludique que j'ai étudiée[717] est particulièrement efficace parce qu'elle accompagne l'entrée en jeu du·de la joueur·se.

717 Dans les parties I)3)A)a) et I)3)A)b) de cette thèse.

Comme je l'ai expliqué plus en détail dans le premier chapitre de cette thèse, l'introduction de *Control* et ces premières séquences de jouabilité mettent en son des interactions entre Jesse Faden (incarnée par le·la joueur·se), Polaris et le·la joueur·se, qui instaurent un certain trouble communicationnel. Les parasites, le bruit et le brouillage par les vocalités ont un point de focalisation, qui n'est autre que l'avatar, Jesse, et donc le point d'écoute du·de la joueur·se dans l'écologie sonore. Plutôt que de présenter à la personne qui joue une position stable dans les deux situations de communication, l'écriture vocale de *Control* laisse planer le doute quant à l'appartenance de Polaris et du·de la joueur·se. Pour autant, cette dynamique dissonante n'est pas pour autant pensée pour être destructrice à l'égard de l'expérience de jeu. Au contraire, elle vise à happer le·la joueur·se par le mystère et à l'exposer aux thématiques centrales du jeu pour l'accompagner dans son appropriation du jeu en favorisant une posture de jeu et d'écoute vigilante.

Donner à entendre la métacommunication : la réflexivité au service des expériences de jeu

Cette nuance formulée à propos de *Control*, selon laquelle les dynamiques dissonantes ne sont pas nécessairement négatives voire destructrices à l'égard des expériences de jeu est valable pour d'autres jeux. En effet, dans la mesure où l'activité de jeu, le jouer, comporte une part intrinsèque de réflexivité, le fait qu'un jeu travaille cette dimension de la pratique ludique ne se fait pas nécessaire au détriment de celle-ci. Au contraire, comme le montrent brillamment Fanny Barnabé et Julie Delbouille, la proposition ludique de certains jeux repose sur la mise en tension de la métacommunication ludique. Dans les trois exemples étudiés par les deux chercheuses (les jeux *Portal,*[718] *The Stanley Parable* et *INSIDE*[719]), les stratégies réflexives mises en jeu utilisent l'avatar du·de la joueur·se comme point focal. Si *INSIDE* est un jeu peu bavard, *Portal* et *The Stanley Parable*, que j'ai déjà brièvement étudié, s'appuient considérablement sur les vocalités de leurs personnages pour tendre les interactions entre joueur·se et jeu.

718 Valve Corporation, 2007, *Portal.* (PC)
719 Playdead, 2016, *INSIDE* (PS4)

Comme l'expliquent Delbouille et Barnabé, le « mécanisme fondateur » de ces jeux est le même :

> *« […] une mise en abyme du rapport joueur-machine présentant ces instances comme antagonistes, complices ou réversibles (l'une contrôle l'autre, et* vice versa*), et une représentation de la relation joueur-avatar marquée, non par la fusion, mais par le dédoublement et l'altérité.*[720] »

Pour synthétiser, la fonction métacommunicationnelle permet d'une part de créer les conditions matérielles de l'incorporation sonore en opérant une fusion de l'espace du jeu avec celui du joueur ou de la joueuse, par l'intermédiaire de dynamiques dissonantes. D'autre part, les dynamiques dissonantes mises en son grâce à cette fonction permettent aussi de problématiser la métacommunication vidéoludique.

La possibilité de la rupture

Cependant, l'appui de la fonction métacommunicationnelle sur la superposition des deux situations de communication vidéoludiques peut être fragile, et, dans la réception par le·la joueur·se, la limite entre la dissonance et la consonance peut être ténue. À ce titre, la fonction métacommunicationnelle fonctionne par l'entretien et l'ajustement d'un équilibre entre le transdiégétique et le métaleptique. Pour que des stratégies dissonantes ou consonantes puissent fonctionner, cet équilibre doit tenir compte du contexte dans lequel le·la joueur·se va être exposé·e à ces stratégies. À partir de l'exemple de *Control*, j'ai suggéré que les dissonances vocales de ce jeu favorisent l'entrée du·de la joueur·se dans le monde du jeu plutôt que d'y faire obstacle parce qu'elles sont données à entendre sur le seuil de la fiction, au cours de l'introduction du jeu. Il serait possible d'identifier des exemples de jeu dans lesquels des dynamiques consonantes introduisent plus de frictions qu'escompté parce qu'elles proposent un mode d'adresse au·à la joueur·se inattendu ou auquel il·elle n'a pas été acclimaté·e.

720 Barnabé, Fanny et Delbouille, Julie, 2018, « Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », *Sciences du jeu*, n°9, mis en ligne le 01 juin 2018, consulté le 22 mars 2022. URL : http://journals.openedition.org/sdj/958 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.958

Cette sixième fonction sonore métacommunicationnelle constitue la différence principale de mon cadre d'analyse par rapport aux travaux précédents de modélisation des écritures sonores vidéoludiques. En particulier, les dynamiques métacommunicationnelles dissonantes permettent d'analyser les écologies et les écritures sonores vidéoludiques par un autre prisme que celui de l'immersion. Elles offrent, à mon sens, la possibilité d'analyser la sollicitation par les jeux de postures réflexives chez les joueur·se·s.

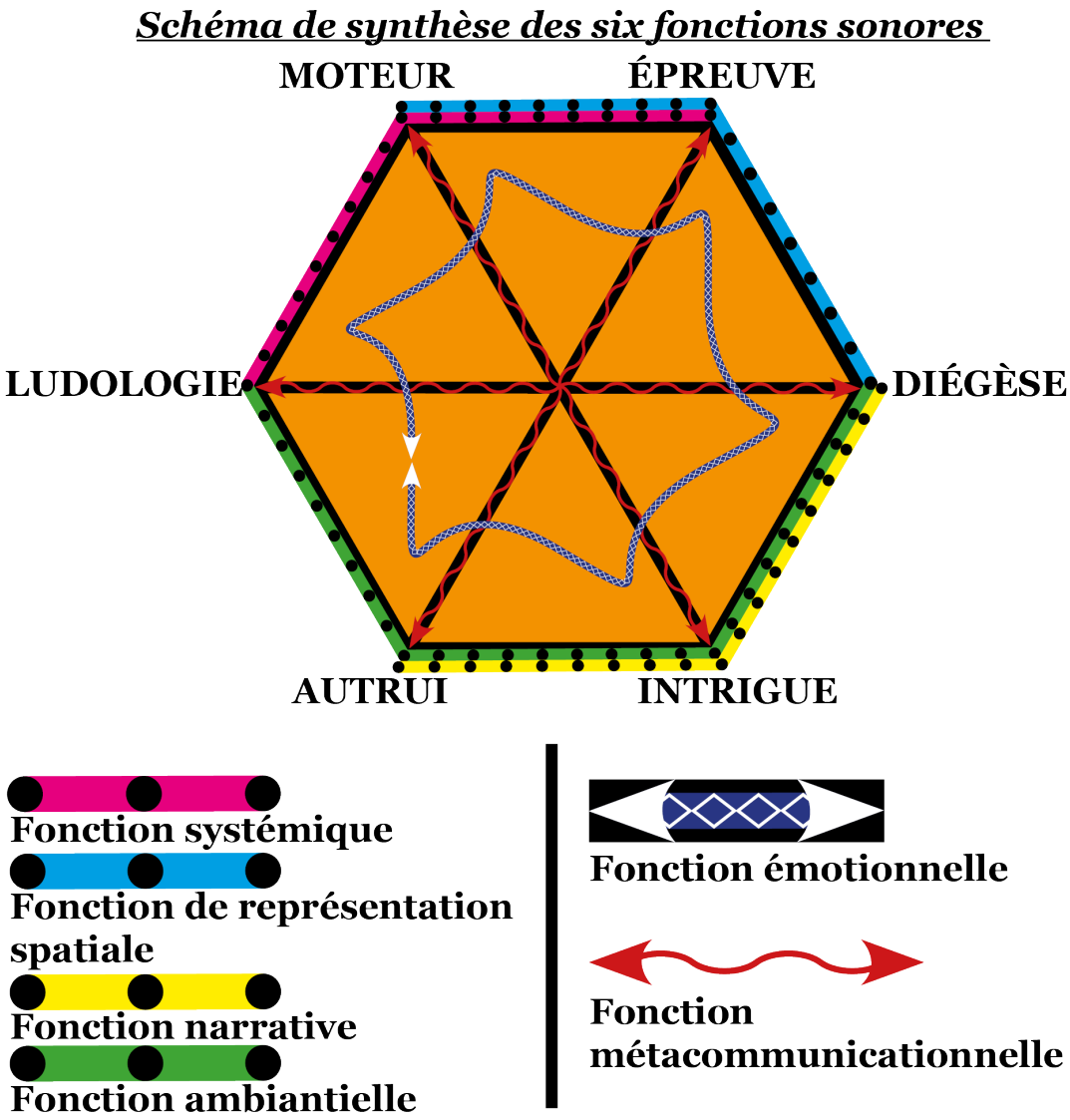


Illustration 52: Schéma de synthèse du cadre hexafonctionnel d'analyse des écritures sonores vidéoludiques.

III.1.C) Application du cadre d'analyse au jeu Hellblade Senua's Sacrifice

À l'issue de cette présentation de mon cadre d'analyse hexafonctionnel des écritures sonores vidéoludiques, je vais construire un tableau de synthèse dans lequel je vais centraliser des définitions succinctes des six fonctions sonores. Cela me permettra ensuite d'appliquer plus efficacement et clairement ce cadre d'analyse hexafonctionnel au jeu *Hellblade : Senua's Sacrifice*.[721] Le tableau de synthèse peut-être consulté à la page suivante.

721 Ninja Theory, 2017, *Hellblade : Senua's Sacrifice* (PC)

Nom de la fonction	*Enjeux de la fonction*	*Pôles du modèle MÉDIAL activés*
Représentation spatiale	Donner une dimension spatiale au monde sonore du jeu, conférer une signature spatiale aux sons, faciliter le contrôle par le·la joueur·se de son point d'écoute.	Moteur, Épreuve, Diégèse
Systémique	Utiliser l'interface sonore comme un moyen de transmettre au·à la joueur·se les règles du jeu et de signifier les actualisations de l'état du jeu.	Ludologie, Moteur, Épreuve
Narrative	Mobiliser les sons comme vecteurs narratifs dans le but de développer l'intrigue, d'expliciter les relations entre les personnages et de raconter l'histoire du monde du jeu.	Diégèse, Intrigue, Autrui
Ambiantielle	Établir le paysage sonore du jeu comme une écologie sonore dans laquelle le·la joueur·se peut prendre place. Faire comprendre au·à la joueur·se les conséquences de ses actions et de celles des personnages sur le monde habitable et habité du jeu.	Ludologie, Autrui, Intrigue, Diégèse
Émotionnelle	Signifier au· à la joueur·se les émotions ressenties par les personnages. Suggérer des émotions au·à la joueur·se dans le but de les lui faire ressentir.	Tous, par circulation
Métacommunicationnelle	Mettre en jeu la réflexivité intrinsèque à l'activité ludique. Structurer des dynamiques de fusion ou de tension entre le jeu et le·la joueur·se. Ajuster un équilibre entre la métalepse et la transdiégéticité.	Tous, par fusion ou tension

III.1.C.a) Analyse sonore de l'introduction de Hellblade

Hellblade : Senua's Sacrifice est un jeu d'action et d'aventure à la troisième personne publié en 2017, développé et édité par le studio Ninja Theory. Le jeu propose au·à la joueur·se d'incarner Senua, une guerrière picte atteinte de troubles psychotiques qui ont redoublé d'intensité depuis le meurtre brutal de son compagnon, Dillion, lors d'un raid viking. Toujours profondément marquée par cet événement traumatique, le jeu débute avec le départ de Senua. Celle-ci débute un dangereux périple dans le monde des morts pour négocier avec Hela, déesse nordique de la mort, dans le but de récupérer et de libérer l'âme de Dillion.



Illustration 53: Capture d'écran de Hellblade : Senua's Sacrifice *(2017) : Senua prend la tête de Dillion dans ses mains.*

Si la jouabilité de *Hellblade* est relativement classique, avec une alternance de séquences d'exploration, de combat et de résolution d'énigmes mécaniques ou spatiales, le jeu s'illustre par sa gestion de l'interface audiovisuelle. En effet, les troubles de Senua se manifestent, tout au long du jeu, sous la forme d'hallucinations sonores et visuelles qui font partie intégrante de la jouabilité : des personnages apparaissent, des voix se font entendre, l'espace se transforme en paysage cauchemardesque… Ces hallucinations accompagnent de fait l'intégralité de la quête

de Senua et posent perpétuellement au·à la joueur·se la question : qu'est-ce qui relève ou non de l'hallucination ?

Pour concevoir ces manifestations sonores et visuelles des troubles de Senua, l'équipe de création du jeu a collaboré avec des professeurs spécialistes des troubles psychotiques ainsi qu'avec des personnes concernées par ces troubles. Dans le processus de création de l'écologie sonore du jeu, l'équipe a plus particulièrement travaillé avec des personnes faisant l'expérience d'hallucinations acousticoverbales. Cette collaboration particulière avait pour enjeu de garantir une certaine justesse dans la représentation de ces troubles ainsi qu'un respect des personnes qu'ils concernent. Au-delà d'une recherche d'authenticité, cette démarche collective répondait également à des enjeux d'inclusivité et représentation : les personnes atteintes de troubles psychotiques étant fréquemment stigmatisées, *Hellblade* se devait, selon ses créateurs et ses créatrices, de limiter la prolifération de figures fantasmées et diabolisées de personnes qui entendent des voix.

L'interface sonore du jeu est aussi remarquable sur le plan technologique. Le moteur audio du jeu repose en effet sur une technologie de son binaural. Pour décrire succinctement ce type d'outil, les technologies binaurales permettent de simuler un espace sonore en trois dimensions à partir de seulement deux sources sonores (généralement les haut-parleurs d'un casque ou d'une paire d'écouteurs) grâce à des modèles physiques de la propagation du son et notamment des filtrages opérés par notre corps. Deux méthodes principales sont utilisées pour passer d'une stéréo classique à une création sonore en binaural : soit les prises de sons sont réalisées avec des microphones spécifiques (tête artificielle ou microphones intra-auriculaires) soit des enregistrements pré-existants sont traités pour modifier leur façon de représenter l'espace sonore qu'ils donnent à entendre. Dans ce second cas, les enregistrements sont généralement altérés en étant combinés à des modèles physiques des filtrages du son par notre boîte crânienne, autrement dit des HRTF (pour *Head-Related Transfer Function*). Dans la mesure où les technologies de son binaural permettent de simuler le champ sonore tridimensionnel perçu par une personne, l'utilisation du son binaural dans *Hellblade* est particulièrement pertinente puisque cette technologie

permet d'entendre non seulement avec les oreilles de Senua, mais aussi avec la tête de la protagoniste.

Enjeux de l'analyse

Pour étudier *Hellblade*, je vais procéder en deux temps. Je vais d'abord me concentrer sur une analyse sonore de la séquence d'introduction du jeu. Cette analyse sera principalement formelle, mais elle fera aussi appel au modèle sémiopragmatique de Roger Odin pour nourrir mon étude de l'entrée du·de la joueur·se dans le monde fictionnel de *Hellblade*. Dans un second temps, je vais compléter cette analyse grâce à des études plus synthétiques d'extraits de séquences de jouabilité.

Présentation de la séquence d'introduction

Pour commencer, je vais présenter la séquence d'introduction que je vais analyser, et mettre à disposition deux ressources[722] que j'ai créées à partir d'une capture vidéo de la séquence afin de faciliter l'analyse. En effet, dans cette séquence, il y a un grand nombre de vocalités qui se déplacent autour du point d'écoute. Pour que mon analyse puisse rendre compte du rôle joué par la technologie binaurale dans ces circulations de vocalités dans l'espace sonore, j'ai intégré à une des deux ressources vidéo un diagramme de suivi des localisations des sources par rapport au point d'écoute du·de la joueur·se. Par ailleurs, bien que mon analyse se concentre sur les stratégies sonores mises en œuvre dans la séquence d'introduction de *Hellblade* je vais tenir compte de l'articulation de ces stratégies avec le reste de l'interface vidéoludique. Cela me permettra, en accord avec le cadre d'analyse que j'ai présenté plus tôt, d'expliquer comment les fonctions sonores opèrent dans le contexte précis de cette séquence.

722La première est une vidéo centrée sur l'introduction du jeu et présente une coupure dans le flux de l'entrée en jeu. Cette vidéo peut être consultée ici : https://www.youtube.com/watch?v=rWSDpsHp3GI La seconde ressource est un montage de l'intégralité du jeu. Cette seconde vidéo peut être consultée ici : https://www.youtube.com/watch?v=ufdGKlU_gnk La séquence d'introduction complète peut être visionnée du début de la vidéo jusqu'à environ 7:06.

Contextualisation de la séquence

En préambule de l'analyse, je vais contextualiser la séquence et résumer brièvement les actions qui la composent. Cette séquence est proposée au·à la joueur·se au lancement d'une nouvelle partie depuis le menu principal et constitue, à ce titre, l'entrée en jeu du·de la joueur·se par l'intermédiaire d'une cinématique. À l'instar de l'introduction de *Control* que j'ai étudiée dans le premier chapitre de cette thèse, la cinématique d'introduction de *Hellblade* est réalisée avec le moteur du jeu et se déroule, de fait, dans le même environnement que les séquences jouables qui la suivent. Cependant, à la différence de l'introduction de *Control*, la cinématique d'ouverture du jeu de Ninja Theory prend la forme d'un plan-séquence[723] dans lequel la caméra suit le personnage de Senua, en train de voguer sur une embarcation de fortune dans une mer de brouillard épais.

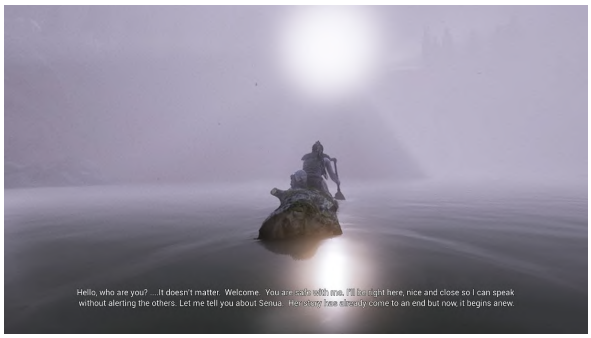


Illustration 54: Capture d'écran de Hellblade : Senua's Sacrifice *(2017) : Senua vogue dans la brume*

La protagoniste progresse, tandis que la caméra tournoie autour d'elle, jusqu'à atteindre une gorge sinueuse bordée d'épaves et de cadavres de personnes suppliciées. Le·la joueur·se gagne alors un contrôle limité de la caméra, qu'il·elle peut désormais orienter légèrement tout en restant derrière Senua. La capacité octroyée au·à la joueur·se lui permet de visualiser le générique du jeu qui est intégré à l'environnement jouable. La présentation des membres de l'équipe de création apparaît ainsi en lettres blanches qui se reflètent sur la surface du cours d'eau emprunté par Senua. Arrivée au bout de la gorge rocheuse, Senua atteint enfin une berge sur laquelle elle accoste. Après un dernier tournoiement de la caméra autour de la protagoniste, la cinématique touche à sa fin et le·la joueur·se gagne le contrôle des déplacements de Senua, qui finit de devenir son avatar.

723 Dans une certaine mesure, l'intégralité du jeu fonctionne d'ailleurs comme un très long plan-séquence qui est interrompu de façon très ponctuelle.



Illustration 55: Capture d'écran de Hellblade : Senua's Sacrifice *(2017) : Premiers pas sur la berge.*

Tout au long de cette cinématique, une écologie sonore complexe est donnée à entendre au·à la joueur·se. Les matières sonores qui la constituent peuvent être décomposées suivant les quatre catégories que j'ai déjà utilisées précédemment : les ambiances, les effets, les vocalités et la musique.

Ambiances

Le premier son qui peut être entendu pendant la séquence analysée est un grondement sourd qui constitue un bruit fondamental que les autres sons de l'écologie sonore vont peu à peu masquer au fil de l'introduction. Cette première ambiance, qui est un *drone* assez aéré et esthétisé, est peu à peu complétée par des ambiances plus descriptives à l'égard de l'environnement traversé par Senua. Pendant la progression de celle-ci, les clapotis de l'eau et le vent dans les branches deviennent de plus en plus précis, détaillés et présents. Lors de l'arrivée de Senua sur la berge, ces ambiances deviennent plus forestières avec une multiplication de sons produits par des oiseaux.

Musique

Deuxième élément sonore intervenant dans l'écologie sonore étudiée, la musique évolue continuellement pendant la cinématique, à la fois dans sa plasticité, mais aussi dans sa manière d'emplir l'espace sonore. Pendant cette introduction, la musique est principalement composée de textures longues, produites pour s'étendre dans le temps par des instruments à cordes, mais aussi par des vocalités. Ces dernières présentent une sonorité très respiratoire, comme de longs soupirs tonaux et légèrement granuleux. Peu à peu, à l'approche de la gorge rocheuse, des sons plus clairement vocaux sont intégrés à la musique sous la forme de vocalisations

lancinantes féminines puis de chants gutturaux masculins[724] (leur apparition est audible à 2min 40sec de la seconde vidéo).

Effets

Cette troisième catégorie réunit les sons non-vocaux qui sont beaucoup plus ponctuels et qui apportent des détails et de la précision à l'écologie sonore, notamment par l'intermédiaire d'un effet de synchrèse. Dans la séquence, les exemples d'effet les plus marquants et les plus synchronisés par rapport à l'image sont les effets qui accompagnent les coups de rame dans l'eau ou encore le coup de pied assené par Senua à son embarcation à la fin de la cinématique. Les sons produits par les mouvements de la protagoniste présentent également des textures très précises et définies qui renseignent le·la joueur·se sur les matériaux qui composent la tenue de Senua : peau tannée, fourrure, bijoux sculptés possiblement en os… Ces sons consolident la présence de la jeune femme dans l'espace sonore et donc dans l'espace fictionnel. D'autres effets également ponctuels, tels que des hurlements de loup[725] ou des coups de tonnerre,[726] peuvent être entendus. Ils sont localisés dans la même portion de l'espace sonore que les ambiances et ne disposent pas de référent visuel. Ils sont de fait acousmatiques et contribue à complexifier l'écologie sonore, en l'étendant dans le hors-champ et en suggérant des menaces extérieures.

Vocalités

Cette dernière catégorie est la plus riche dans la séquence analysée. Son étude permet de comprendre l'articulation de la proposition ludique de *Hellblade* avec son esthétique sonore. Au cours de cette introduction, le·la joueur·se peut entendre trois types de vocalités non-musicales, correspondant à autant de types de personnages.

La vocalité la plus présente aussi bien spatialement que temporellement, est une vocalité de narratrice. Celle-ci accompagne l'entrée du·de la joueur·se dans la séquence du fait de la stabilité de son timbre, de son élocution et de sa localisation

724 Ces derniers peuvent notamment entre entendus à partir de 2:40 de la seconde vidéo (https://www.youtube.com/watch?v=ufdGKlU_gnk)
725 Seconde vidéo, à 4:26.
726 Seconde vidéo, à 4:39.

dans l'écologie sonore. La narratrice s'exprime avec une voix posée, douce et patiente et adopte un ton compatissant et accueillant. À plusieurs reprises, ce personnage vocal s'adresse directement à la personne qui joue. Elle la salue au début de la cinématique puis communique avec le·la joueur·se en s'adressant à lui·elle à la deuxième personne.

Le deuxième type de vocalité, en termes de fréquence d'apparition dans l'espace sonore, correspond non pas à un·e locuteur·rice unique, mais plutôt à un cortège de personnage vocaux qui entourent Senua. Ces vocalités sont celles de personnages désignés dans le générique du jeu sous le nom de furies et correspondent à des hallucinations acousticoverbales perçues par la protagoniste. Réalisées en studio par huit comédiens et comédiennes se déplaçant autour du dispositif de prise de son, ces vocalités ont des localisations et des timbres très changeants. Leurs positions dans l'espace binaural évoluent fréquemment, et de façon imprévisible. De même, les intonations des différentes furies fluctuent considérablement au fil de la séquence. En complément des furies, une vocalité rauque semble s'échapper de la tête tranchée que Senua porte dans une sacoche suspendue à sa ceinture. Cette vocalité intervient très ponctuellement[727] sous la forme d'inspirations et d'expirations puissantes et agressives. À la différences des vocalités des furies, la vocalité de la tête possède une manifestation visuelle, puisque la toile de la sacoche semble se tendre et se détendre au gré des respiration. Les vocalités multiples des furies et de la tête construisent un contraste fort par rapport à la vocalité de la narratrice, parce qu'elles présentent une hétérogénéité formelle qui achoppe par rapport à la tonalité rassurante de la vocalité de la narratrice. Il est d'ailleurs à noter que celle-ci indique avoir connaissance de l'existence des furies, ce qui peut laisser penser que la narratrice est également une hallucination acoustico-verbale et que tous ces personnages vocaux partagent le quotidien de Senua depuis un certain temps. Au cours de l'introduction,[728] la narratrice introduit le·la joueur·se auprès des furies, et explique que la plupart d'entre elles suivent Senua depuis « la tragédie. » À cet instant de l'introduction, le·la joueur·se ne sait pas encore à quel

727 Seconde vidéo à partir de 0:53.
728 Première vidéo, à partir de 1:22.

événement la narratrice fait référence, mais cette intervention du personnage vocal met le·la joueur·se sur la piste d'un violent traumatisme.[729]

Enfin, la dernière vocalité pouvant être entendue au cours de cette cinématique n'est autre que celle de Senua. La protagoniste a une façon tout à fait particulière d'intervenir dans l'écologie sonore de la séquence pour deux raisons. D'abord parce qu'elle ne se fait entendre qu'une seule fois, au terme de la séquence[730] par une phrase très courte qui marque une rupture importante qui permet de clore l'introduction. Ensuite, cette vocalité dénote parce qu'elle a une manière d'occuper l'espace sonore qui diffère de celle de toutes les autres vocalités. Par rapport aux furies, à la narratrice ou à la tête tranchée, Senua n'occupe pas l'espace sonore de façon ponctuelle. Si elle semble émaner d'une position stable, au centre de l'espace binaural, elle dispose, à la différence des autres personnages vocaux, d'une profondeur et d'une largeur qui résultent de l'application d'un effet de réverbération sonore. Grâce à ce traitement sonore spatial, la vocalité de Senua semble soit occuper un autre espace acoustique, soit disposer d'une agentivité sonore différente de celle des autres personnages. Cette seconde possibilité tend à être confirmée par un autre traitement appliqué à la vocalité de la protagoniste, sous la forme d'un délai. Si la réverbération fait résonner la vocalité de Senua dans l'espace, le délai la fait résonner dans l'espace, sous la forme de courtes répétitions périodiques. Grâce à ces deux traitements combinés, réverbération et délai, la vocalité de Senua métamorphose l'espace binaural : en écrasant les autres vocalités, elle instaure un nouveau rapport de force dans l'espace sonore des vocalités et confirme, par la même occasion, que cet espace sonore est l'espace mental de Senua.

729 Tout au long du jeu, cette première piste sera travaillée et battue en brèche par la narration, en particulier dans les chapitres de l'histoire qui explorent les relations de Senua avec son père et sa mère.

730 Première vidéo, à partir de 2:26 c ou Seconde vidéo, à partir de 6:32.

Préciser l'analyse de cette séquence d'introduction à l'aide du modèle sémiopragmatique de la fictionnalisation

À l'issue de cette présentation des différentes matières sonores pouvant être entendues au cours de l'introduction de *Hellblade*, je vais maintenant réaliser une analyse sonore de cette séquence. Pour ce faire, je vais m'appuyer sur le modèle sémiopragmatique de la fictionnalisation de Roger Odin.

Selon Roger Odin, « la sémiopragmatique est un modèle de (non-)communication qui pose qu'il n'y a jamais transmission d'un texte d'un émetteur à un récepteur mais un double processus de production textuelle : l'un dans l'espace de la réalisation et l'autre dans l'espace de la lecture.[731] » Pour comprendre ma logique d'application du modèle sémiopragmatique de la fictionnalisation à l'analyse sonore de jeu vidéo, le mot "texte" doit ici être compris dans une acception large, aussi parce que l'objet d'étude privilégié de Odin n'est autre que le cinéma, et en particulier le film amateur. Dans le cadre de mon travail, je vais étendre au jeu vidéo une partie des outils analytiques conçus par ce chercheur au contact de ces médias audiovisuels.

L'enjeu du modèle sémiopragmatique de la fictionnalisation est d'étudier comment un texte se signifie comme un texte de fiction à son lecteur ou à sa lectrice. À ce titre, du côté de la personne qui se confronte à l'œuvre, le mode de lecture fictionnalisant est « un système de processus articulant des opérations qui correspondent à autant de tâches à accomplir [dans le but de produire ou de lire un texte comme un texte de fiction].[732] » Je suis frappé ici par la possibilité de rapprocher le modèle de la fictionnalisation selon Odin avec les travaux de deux chercheur·se·s : ceux de Calleja sur l'incorporation et ceux de Bonenfant sur l'espace d'appropriation.

En effet, les deux mouvements simultanés que Calleja décrit pour définir l'incorporation (dans le même temps que le·la joueur·se est incorporé·e au monde du jeu, le jeu est intégré à la conscience du·de la joueur·se) correspondent à mon sens au

731 Odin, Roger, *op. cit.*, p. 10.
732 *Ibidem*, p. 11.

double processus de production textuelle identifié par Odin. Dans la première partie de ce chapitre, j'ai longuement insisté sur l'importance de l'adoption d'une définition de la diégèse comme une co-construction par l'œuvre, mais aussi par la personne qui est à son contact. Ceci m'a permis d'expliquer que l'interface sonore vidéoludique est efficace pour mettre en œuvre des stratégies d'incorporation précisément parce qu'elle structure des fusions, mais aussi des tensions entre espace du·de la joueur, espace ludique et monde ludique. En faisant dialoguer la métaphore de l'incorporation et le modèle sémiopragmatique de la fictionnalisation, je voudrais étendre les conclusions que j'ai formulées au sujet de l'interface sonore au reste de l'expérience vidéoludique. Ainsi, de la même manière que la fiction est co-construite par le texte et son sa lecteur·rice dans « un espace de la "communication" fictionnelle,[733] », le lieu de l'incorporation n'est ni tout à fait du côté du jeu, ni tout à fait du côté du·de la joueur·se mais bien entre jeu et joueur·se. Dès lors, l'enjeu de mon adaptation du modèle sémiopragmatique à l'analyse sonore de jeu devient plus clair : permettre d'étudier les stratégies mises en place par l'écriture sonore d'un jeu pour signifier ou au contraire faire oublier au·à la joueur·se qu'il est un jeu. Dans ce cadre précis, la fonction sonore métacommunicationnelle que j'ai présentée plus tôt apparaît alors comme un outil particulièrement utile.

Par ailleurs, dans le contexte du jeu vidéo, l'espace de la communication fictionnelle décrit par Odin, dans lequel le lecteur rencontre l'œuvre de fiction et construit son rapport à elle, résonne particulièrement avec le concept d'espace d'appropriation[734] ainsi qu'avec la notion de distance théorisés par Maude Bonenfant. Faire dialoguer les travaux de ce chercheur et de cette chercheuse présente à mon sens un véritable intérêt pour réaliser des analyses sonores de jeux vidéo. Là où la plupart des modèles analytiques des écologies sonores vidéoludiques se concentrent sur les stratégies sonores immersives et sur la création par le son d'une interface transparente, l'articulation du modèle sémiopragmatique avec l'espace d'appropriation repose sur une prise en compte de la part réflexive de la pratique du jeu.

733 *Ibidem*, p. 12.
734 Bonenfant, Maude, 2008, *op. cit.*.

Les travaux de Roger Odin sur la sémiopragmatique ont déjà été transposés au contexte du jeu vidéo, par exemple par Carl Therrien,[735] par Sébastien Genvo[736] ou encore par Fanny Georges et Nicolas Auray.[737] Dans ces publications, le modèle sémiopragmatique est mobilisé pour questionner les processus de la fictionnalisation dans le contexte diégétique, mais aussi, plus largement, pour étudier les processus de production de sens par le·la joueur·se au contact d'un jeu. Dans le cadre de mon analyse sonore de *Hellblade*, je vais m'appuyer sur le travail d'Odin pour relier les processus de la fictionnalisation avec les six fonctions sonores et les figures vocales.

L'intégration du générique à l'environnement du jeu

Avant d'entrer dans mon analyse principalement sonore de l'introduction de *Hellblade*, il me semble important de commenter l'intégration du générique à la diégèse du jeu en m'appuyant une première fois sur le travail de Roger Odin. Ces éléments textuels, visibles dans l'espace de jeu et se reflétant sur la surface de l'eau, visent à faciliter l'entrée en jeu du·de la joueur·se par l'intermédiaire de ce qu'Odin nomme l'effet générique.[738] Signifier explicitement au·à la joueur·se qu'il·elle est confrontée à une œuvre collective, produite par une équipe pour qu'il·elle s'en saisisse, permet de lui rappeler le statut artefactuel du jeu auquel il·elle est en train de jouer.

735 Therrien, Carl, 2011, *op. cit.*.

736 Genvo, Sébastien, 2013c, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, Mémoire d'habilitation à diriger les recherches, Université de Lorraine.

737 Georges, Fanny et Auray, Nicolas, 2012, « Approche sémiopragmatique de l'espace de communication des machinima (vidéos réalisées par les joueurs de jeux vidéo) », dans *Revue des interactions humaines médiatisées*, vol. XIII, n° 1, pp. 3-36.

738 Odin, Roger, 2000, *op. cit.*, p.77.



Illustration 56: Capture d'écran de Hellblade : Senua's Sacrifice *(2017) : Intégration du générique dans l'environnement du jeu.*

L'univers dans lequel le personnage progresse, ce cours d'eau sur lequel Senua est en train de ramer, est bel et bien une création laissée à la disposition du·de la joueur·se. Ainsi, ce générique intégré à la diégèse permet de proposer au·à la joueur·se une forme de pacte fictionnel qui donne à voir l'artificialité de l'œuvre pour que le·la joueur·se puisse entrer en jeu en connaissance de cause. Comme l'explique Odin, « par la distance qu'[il] met entre l'action et moi, [l'effet générique] conforte mon "sentiment de n'être pas dupe."[739] » Cette manifestation directe du réel dans le monde fictionnel, sous la forme des noms des créateur·rice·s, agit comme une contre-poussée immersive qui est en réalité une invitation à la création active de crédulité[740] par le·la joueur·se. Le générique impulse ainsi une première dynamique réflexive, qui a pour but de façonner l'adhésion du ·de la joueur·se et de faciliter par la suite son incorporation. Cet effet générique freine une dynamique de transparence formelle, en intégrant à la diégèse des fragments de réel qui pourraient ralentir l'entrée du·de la joueur·se dans le monde de *Hellblade*. Cependant, cette opacité est compensée par la transparence des intentions de l'équipe, qui se dévoile aux yeux du·de la joueur·se. À ce titre, ce choix de mise en monde du générique exemplifie une stratégie de tension entre incorporation et réflexivité qui a pour but de structurer le premier contact entre jeu et joueur·se. Cette dynamique de tension est caractéristique de l'introduction de *Hellblade*, comme je vais à présent le montrer en analysant l'écriture sonore de cette séquence.

739 *Ibidem*, p. 77.
740 Murray, Janet, 1997, *op. cit.*.

Le rôle de la musique

Dans l'exposition du jeu, la musique opère principalement les fonctions sonores émotionnelle et ambiantielle. D'une part, elle donne à la séquence un rythme interne et une tonalité complémentaires au rythme de la progression dans l'espace du personnage de Senua. Les cordes frottées, rugueuses tout en restant légères, font de cette navigation un temps suspendu toutefois chargé d'une intensité émotionnelle qui correspond tout à fait au voyage introspectif entrepris par Senua. Puis, par l'inclusion de chants masculins peu de temps après que la narratrice présente la destination de Senua comme « ce lieu que les hommes du Nord nomment Hel,[741] » la musique sert également la fonction sonore narrative. Ces vocalités non-verbales activent ici les figures vocales du Chant, de la Vocalité Acousmatique et de l'Acousmêtre, ce qui contribue à la matérialisation partielle des Vikings dans la diégèse. Ces antagonistes, responsables du traumatisme de Senua, resteront principalement intangibles ou du moins éthérés tout au long du jeu, et apparaîtront sous des formes vaporeuses et changeantes.

Dans ce sens, la musique prépare subtilement le·la joueur·se à la manière d'être au monde du jeu des antagonistes. Par ailleurs, cette intégration à la musique de vocalités masculines accompagne aussi la déclaration de la narratrice en indiquant que l'espace dans lequel Senua pénètre est un haut lieu de la spiritualité Viking. En suivant le modèle sémiopragmatique de Roger Odin, la musique contribue ici au processus de mise en phase qui fait partie de la fictionnalisation. En effet, en adjoignant un rythme secondaire et musical à celui de la navigation de Senua, la musique procède à l'instauration d'une temporalité particulière. Le temps suspendu que j'ai décrit plus tôt est ici chargé d'affect. Cela a pour but de faire membrane entre le monde de Senua et celui du·de la joueur·se, pour que celui·celle-ci puisse « vibrer au rythme[742] » de ce que le jeu donne à voir et à entendre.

741 En version originale : « The place the Northmen call Hel. » Seconde vidéo, à 2:30.
742 Odin, Roger, 2000, *op. cit.*, p. 38.

Les sons d'ambiance pour instaurer une atmosphère

Les sons d'ambiance servent une partie des mêmes fonctions que la musique, à savoir les fonctions ambiantielle et émotionnelle. Cependant, dans la mesure où elles participent à la construction de l'univers jouable en synchronisation avec l'image, par exemple avec les sons aquatiques et forestiers en fin de séquence, les ambiances opèrent également la fonction sonore de représentation spatiale. Ces sons disposent d'une signature spatiale, d'une part, et permettent de donner au·à la joueur·se une impression de volume. D'autre part, les sources de ces ambiances sont relativement localisées dans l'espace. Du fait de l'étendue spatiale suggérée par ces ambiances, ces sources correspondent à des zones plutôt qu'à des sources ponctuelles, mais cela suffit à installer, au fil de la séquence, une ébauche d'acousmatique dynamique. Cette dernière va gagner en précision au fil de la séquence, notamment grâce aux ambiances boisées qui vont devenir de plus en plus présentes et définies au fil de la progression de Senua en direction de la berge.

Du fait de ces fonctions sonores opérées par les ambiances, ces sons contribuent, en plus des opérations réalisées par la musique, au processus de mise en phase. En opérant également la fonction de représentation spatiale, les ambiances contribuent aussi au processus de diégétisation tel qu'il est formalisé par Odin. En effet, du fait de leurs signatures spatiales et de l'acousmatique dynamique qu'ils installent, ces sons donnent à entendre un monde cohérent que le·la joueur·se peut se figurer par l'écoute. Les traces de vie qui interviennent dans les ambiances, par exemple sous la forme de cris d'oiseaux, représentent aussi le monde du jeu comme un espace habitable, y compris en l'absence d'autres personnages que Senua. Cette monstration du monde du jeu comme espace habitable figuratif est une contribution importante du jeu à la co-construction de sa diégèse.

Rythmer l'action et donner une matérialité avec les effets sonores

Du fait de leur ponctualité, dans le temps et dans l'espace, les effets sonores contribuent aux mêmes fonctions sonores que les ambiances : émotionnelle, ambiantielle et de représentation spatiale. Les effets sonores se distinguent

cependant des deux catégories sonores précédentes en opérant une fonction supplémentaire : la fonction systémique. En effet, par l'intermédiaire d'effets de synchrèse qui synchronisent les actions de Senua dans l'espace de jeu avec des effets sonores, l'écriture sonore indique au·à la joueur·se les principes de base des rétroactions sonores que le·la joueur·se pourra entendre par la suite pendant le jeu : à chaque action effectuée par l'avatar correspond un effet sonore, si bien que la réussite ou l'échec d'une action pourra être sanctionné par un effet adapté. Au sein du modèle sémiopragmatique d'Odin, les effets sonores contribuent, dans cette séquence, aux opérations de diégétisation, dans la mesure où ils précisent le monde habitable du jeu par l'inscription par le son des actions dans le temps.



Illustration 57: Capture d'écran de Hellblade : Senua's Sacrifice *(2017) : Senua repousse son embarcation de fortune.*

Enfin, de la même manière que j'ai détaillé plusieurs types de vocalités dans l'introduction du jeu, il faut préciser les fonctions opérées par les sons de cette dernière catégorie sonore. En effet, à chaque type de vocalités (narratrice, furie, Senua) vont correspondre des fonctions sonores précises et des contributions particulières au processus de fictionnalisation.

Le rôle central des vocalités

D'abord, les vocalités des furies opèrent les fonctions sonores émotionnelle et narrative en entretenant, tout au long de la séquence une atmosphère de détresse et en donnant à entendre les conflits intérieurs de Senua. Pour contribuer à ces deux premières fonctions sonores, ces vocalités dont les sources restent invisibles pendant toute la séquence activent plusieurs figures vocales. La Vocalité Acousmatique et l'Acousmêtre constituent un socle important pour l'action de ces vocalités tournoyantes dans l'espace sonore. Dans la mesure où cette séquence constitue le

premier contact du·de la joueur·se avec le monde de *Hellblade*, l'omniprésence de ces vocalités est d'autant plus déroutante que l'identité des personnes qui s'expriment est indéterminée. En complément de ces deux premières figures vocales, celles de l'Irruption et de la Catalyse sont aussi mobilisées par les furies : leurs interventions, qui ponctuent celles de la narratrice et rebondissent sur les actions de Senua, injectent soudainement un mélange de peur, d'inquiétude et de compassion dans la circulation de vocalités.

Les furies participent également à la représentation spatiale, mais l'espace sonore qu'elles créent avec leurs signatures spatiales est différent de celui des ambiances et des effets sonores pour deux raisons. D'abord, parce qu'en tant qu'acousmêtres, les furies ne peuvent pas être désacousmatisées et restent dans un entre-deux : à la fois présentes dans l'espace sonore mais absentes de l'espace visuel et donc toujours en instance d'apparaître. Ensuite, malgré leur présence dans un autre espace encore indéterminé, les vocalités des furies restent statiques dans l'espace sonore et ne tournent pas en même temps que la caméra. Lorsque l'orientation de la caméra est modifiée par le·la joueur·se, les furies conservent leur position dans cet espace sonore secondaire qui est, de fait, caractérisé par une absence d'acousmatique dynamique.

Les furies sont très rapidement présentées[743] par la narratrice comme des entités vocales qui accompagnent Senua et que celle-ci peut percevoir. Elles constituent, à ce titre, un arrière-plan sonore supplémentaire qui s'entrelace avec celui qui est tissé par les ambiances. En complément, ces vocalités contribuent à la fonction ambiantielle tout en appartenant à un espace sonore mental qui est propre à la guerrière picte et qui constitue, par rapport à la diégèse, une enclave dont la localisation et la porosité restent à déterminer. Au sein du modèle sémiopragmatique de fictionnalisation, ces vocalités participent aux opérations de narration et de discursivisation, mais refusent aussi bien la monstration que la figurativisation. De fait, si elles contribuent à l'instar des autres sons à la fictionnalisation, les furies ne fonctionnent pas de la même manière que les ambiances, les effets et la musique,

743 Première vidéo, à partir de 1:20.

dans le sens où elles mettent en tension la diégétisation par la création d'un mystérieux espace sonore secondaire.

Pour ce qui est de la vocalité de la narratrice, l'introduction de *Hellblade* fonctionne comme une matrice dont le but est de présenter ce personnage au·à joueur·se et de lui donner à entendre le rôle qu'il va assurer tout au long du jeu. En effet, le rôle de médiatrice auprès du·de la joueur·se qui est joué ici par la vocalité de la narratrice va perdurer au-delà de cette séquence d'exposition. Par rapport aux furies, avec lesquelles elle partage les fonctions sonores narrative, ambiantielle, émotionnelle et de représentation spatiale, la vocalité de la narratrice se distingue par l'opération de la fonction sonore métacommunicationnelle.

Dès ses premières paroles,[744] la narratrice s'adresse directement au·à la joueur·se, et rend compte de sa présence dans le cadre d'un dialogue patient et calme auquel le·la joueur·se est invité·e à participer sans pour autant avoir besoin de répondre. Cette fonction sonore métacommunicationnelle amorce ici l'effet générique qui va être proposé un peu plus tard au· à la joueur·se : ces adresses directes rappellent à la personne qui joue qu'elle est face à un jeu. Cependant, cette première mise en tension réflexive tourne rapidement à l'invitation, pour que le·la joueur·se puisse entrer dans le monde de *Hellblade* en suivant les conseils bienveillants et en écoutant les explications de la narratrice. Dans ce sens, la fonction sonore métacommunicationnelle repose ici sur l'activation de plusieurs figures vocales par la vocalité de la narratrice. Certaines, telles que la Vocalité Acousmatique et l'Acousmêtre sont communes aux figures activées par les furies. Mais la narratrice se sépare de ces personnages vocaux, sur le plan de l'écriture sonore, par les figures qu'elle seule active dans cette séquence : le Daimon, le Souci, le·la Démiurge, Virgile et le Vous. Conjuguées, ces figures positionnent la narratrice comme une vocalité intérieure que Senua entend probablement, mais qui se fait accueillante pour le·la joueur·se. La figure du Vous est ici centrale pour opérer la fonction métacommunicationnelle. L'adresse directe formulée par l'intermédiaire de cette figure établit la distance réflexive qui sépare le jeu du·de la joueur·se au moment où

744 Première vidéo, dès 0:06.

celui·celle-ci débute sa partie. Ceci est une condition nécessaire à la réduction de cette distance par la suite.

Ainsi, c'est bien la création de cette distance, puis le fait d'en rendre compte par l'intermédiaire de la figure du Vous, qui permet à la vocalité de la narratrice d'agir en tant que guide auprès de la personne qui joue. De fait, l'activation des figures de Virgile et de Souci dépend de la mise en évidence de cette distance : pour que la narratrice guide le·la joueur·se dans l'espace inconnu du jeu, elle doit d'abord signifier l'altérité du·de la joueur·se à l'égard de ce monde. Par ailleurs, un autre moyen sonore est mis en œuvre pour distinguer la narratrice des furies. À la différence de ses dernières, la narratrice se fait entendre comme une locutrice stable, aussi bien en timbre qu'en localisation. Par rapport au chaos vocal des furies, tantôt sifflantes, tantôt susurrantes, la narratrice reste cette vocalité rassurante et chaleureuse, qui est située autour du centre de l'espace binaural, dans le creux de l'oreille du·de la joueur·se. C'est cette stabilité formelle et spatiale qui permet à la narratrice d'activer la figure vocale de Démiurge, puisqu'elle lui confère un pouvoir d'instauration sur l'espace sonore : elle le structure, lui donne du sens et explique ce qui est vu pour construire un contexte dans lequel le·la joueur·se peut se projeter. Dans ce sens, en positionnant le·la joueur·se à ses côtés et aux côtés des furies dans l'espace mental de Senua, la vocalité de la narratrice opère les fonctions de figurativisation et de monstration que les furies refusaient et complète la discursivisation réalisée par celles-ci en s'auto-instituant comme énonciatrice fictive. Par la même occasion, elle masque toute intervention d'un énonciateur réel et amène, après une première mise à distance réflexive, une forme d'effacement du support qui facilite l'entrée en douceur de la personne qui joue dans le monde déroutant de *Hellblade*.

Enfin, en formulant les enjeux narratifs du jeu, en structurant les actions , elle opère une fonction sonore systémique en apprenant au·à la joueur·se à regarder et à écouter. Là aussi, l'activation de la figure de Virgile amplifie la réalisation de cette fonction sonore, parce que l'apprentissage, par la personne qui joue, des règles de fonctionnement du jeu et notamment des règles de spatialisation sonore, repose sur

la délicatesse patiente de la narratrice. Plus tard, dans le cadre des combats, les furies seront également mises au service de la fonction systémique, dans le sens où elles attireront l'attention du·de la joueur·se sur des menaces hors de son champ de vision, prenant ainsi le relais de l'interface visuelle réduite du jeu de Ninja Theory.



Illustration 58: Capture d'écran de Hellblade : Senua's Sacrifice *(2017) : Senua tourne son regard vers la caméra.*

Enfin, la dernière vocalité importante de la séquence, celle de Senua, intervient une fois la protagoniste sur la berge. Elle conclut la séquence d'exposition de *Hellblade* par l'intermédiaire d'une phrase, unique et tonitruante, qui précède de quelques secondes la prise de contrôle de Senua par le·la joueur·se. Alors que les vocalités des furies et celle de la narratrice sont prises d'hésitation et de panique quant au périple de Senua, celle-ci retourne soudainement en direction de la caméra virtuelle[745] puis annonce, sans que ses lèvres ne bougent : « Il n'est plus possible de revenir en arrière.[746] » Comme je l'ai déjà expliqué, cette vocalité de Senua est mise en son d'une façon radicalement différente par rapport aux autres vocalités. Altérée par des effets de délai et de réverbération, la vocalité de l'héroïne pénètre l'espace des vocalités et l'emplit soudainement. Ceci indique qu'elle dispose, dans cet espace sonore mental, de pouvoirs particuliers, dont celui d'apaiser, voire de faire taire les furies. *A fortiori* parce qu'elle amène la prise de contrôle de Senua par le·la joueur·se

745 Ceci donne l'occasion à la narratrice de s'exclamer. « Elle nous a entendu·e·s, » dit-elle, en incluant le·la joueur·se dans ce nous.

746 En version originale : « There's no going back.

et donc son basculement de personnage non-joueur·se à avatar, cette intervention vocale de Senua marque, au propre comme au figuré, le franchissement d'un point de non-retour. Désormais, l'aventure de Senua est partagée avec le·la joueur·se, qui se retrouve à ses côtés sur la berge tandis qu'elle se retourne vers la terre ferme.

Dans cette dernière partie de la séquence, la principale fonction sonore assurée par la vocalité de Senua est la fonction métacommunicationnelle. Cependant, son fonctionnement est ici différent de celui de la vocalité de la narratrice, dans la mesure où plusieurs destinataires sont superposé·e·s ici. Le message que Senua transmet ici avec force est aussi bien adressé aux furies et à la narratrice qu'au·à la joueur·se. De fait, là où la narratrice fonctionnait sur un principe de mise en évidence de la distance séparant jeu et joueur·se, Senua agit plutôt par fusion, en rapprochant soudainement les autres personnages vocaux et le·la joueur·se dans un espace partagé. La vocalité de Senua constitue ici un nouvel exemple de son transdiégétique interne, qui par ailleurs active les figures vocales de l'Irruption et de l'Acousmêtre pour signifier les pouvoirs particuliers que la vocalité de Senua exerce sur les autres vocalités. Après cette intervention vocale puissante de Senua, le monde du jeu et une première série d'enjeux narratifs ont été présentés au·à la joueur·se. Disposant maintenant d'un devoir-faire qui a été méticuleusement contextualisé par la vocalité de la narratrice, le·la joueur·se est, à l'issue de l'introduction, paré·e à agir, à développer un vouloir-faire, puis acquérir des savoir-faire pour le mener à bien.

Interfaces sonore et visuelle

Pour conclure cette analyse, je vais focaliser mon travail sur l'articulation de l'interface sonore avec l'interface visuelle du jeu pendant cette séquence. Dans la mesure où le binaural repose, technologiquement, sur une fusion du point d'écoute de l'auditeur·rice avec celui du personnage, c'est ici l'intégralité de l'interface sonore qui exécute la fonction d'effacement du support indispensable à la diégétisation. La fusion des espaces sonores réel et fictionnel opère ici par une substitution totale du premier au profit du second. La technologie binaurale est ici au service des stratégies à la fois immersives et réflexives qui sont mises en son dans cette séquence : cette

fusion de l'espace du·de la joueur·se avec l'espace du jeu permet de créer un contraste avec la dynamique réflexive instaurée dans un premier temps par la narratrice. Ce contraste est, par ailleurs, renforcé par l'évolution de l'articulation de l'interface sonore avec l'interface visuelle.

En effet, dans la séquence analysée, la fusion du point d'écoute du·de la joueur·se avec celui de Senua est accompagnée par la création d'une tension entre le point de vue suggéré par la caméra et le point d'écoute. Au début de la séquence, la caméra virtuelle nous positionne à distance de Senua, puis le point de vue tend à se rapprocher par un travelling avant rasant la surface de l'eau. Ceci invite le·la joueur·se à se considérer initialement comme une entité distincte, ce que la narratrice confirme. Le point de vue du·de la joueur·se lui est alors propre, puisqu'il·elle peut contrôler la caméra sans que la tête de Senua ne se déplace en accord avec l'orientation changeante de la caméra. Ce n'est qu'au terme de la séquence d'introduction, après l'intervention vocale écrasante de Senua, que la caméra se loge, une fois pour toute, au-dessus de l'épaule droite de la protagoniste. Alors, et seulement alors, les points de vue et d'écoute se rejoignent et Senua devient l'avatar du·de la joueur·se. Cette manière d'articuler points de vue et d'écoute, par la technologie mise au service d'une écriture audiovisuelle dans l'espace, fonctionne en complémentarité avec les écritures sonore et narrative de cette séquence d'introduction.

Avant de produire une synthèse de cette analyse, de l'éclairer par d'autres éléments issus de séquences plus tardives, puis de formuler plusieurs propositions théoriques, je vais réunir les fonctions sonores et les figures vocales que j'ai répertoriées en cours d'analyse, puis les associer aux processus de la fictionnalisation théorisés par Odin.

Type d'élément sonore	**Fonctions sonores opérées**	**Figures vocales activées**	**Opérations de fictionnalisation**
Musique	Ambiantielle, Émotionnelle, Narrative	Chant, Vocalité Acousmatique, Acousmêtre	Mise en phase, Narration
Ambiances	Ambiantielle, Émotionnelle, Représentation spatiale		Mise en phase, Narration, Diégétisation, Monstration
Effets	Ambiantielle, Émotionnelle, Représentation spatiale, Systémique		Mise en phase, Narration, Diégétisation, Monstration
Vocalités des furies	Représentation spatiale, Émotionnelle, Narrative, Ambiantielle	Vocalité Acousmatique, Acousmêtre, Catalyse, Irruption	Narration, Mise en phase, Discursivisation
Vocalités de la narratrice	Représentation spatiale, Émotionnelle, Narrative, Systémique, Métacommunicationnelle	Vocalité Acousmatique, Acousmêtre, Souci, Démiurge, Virgile, Vous	Diégétisation, Monstration, Narration, Mise en phase, Discursivisation, Construction d'un énonciateur fictif, Effacement du support
Vocalité de Senua	Émotionnelle, Métacommunicationnelle, Représentation spatiale	Vocalité Acousmatique, Acousmêtre, Irruption	Mise en phase, Narration, Discursivisation

Tableau 4: Synthèse de l'analyse sonore de l'introduction de Hellblade : Senua's Sacrifice *(Ninja Theory, 2017)*

III.1.C.b) De la mise en onde par les vocalités à l'oscillation

Au cours de cette analyse de l'introduction de *Hellblade : Senua's Sacrifice*, j'ai identifié les fonctions sonores réalisées par l'écriture sonore et les figures vocales associées. J'ai également attaché ces fonctions et figures aux processus de fictionnalisation amorcés par l'interface sonore dans le contexte de cette séquence.

L'enjeu principal de cette introduction est d'accompagner et de faciliter l'entrée en jeu du·de la joueur·se. À cette fin, le dispositif ludique met en place deux stratégies conjuguées. D'une part il rend compte, par l'intermédiaire des vocalités de la narratrice et de Senua, de la distance initiale qui sépare jeu et joueur·se. D'autre part le dispositif ludique structure une fusion de l'environnement du jeu et de l'environnement du·de la joueur·se en s'appuyant sur la technologie binaurale et sur une esthétique sonore relativement naturaliste pour ce qui est des ambiances et des effets. Tout au long de la séquence, la séparation entre le monde du·de la joueur·se et le monde du jeu est traitée comme une membrane que le dispositif ludique entreprend de rendre de plus en plus poreuse pour inviter le·la joueur·se à la franchir avec aise.

La vocalité de la narratrice est centrale dans la structuration de cette introduction sur le mode de l'invitation. Sa combinaison avec un effet générique puis avec la vocalité de Senua produit une réflexivité par laquelle le·la joueur·se est confronté·e à son statut d'entité extérieure à l'univers du jeu. Mais cette mise à distance n'est pas pour autant un rejet, au contraire. La fonction métacommunicationnelle assurée par la vocalité de la narratrice est ici précisée et complétée par des figures vocales, notamment le Souci et Virgile, qui appellent la personne qui joue à se rapprocher du jeu pour se l'approprier.

Au-delà de ces éléments réflexifs, le reste de l'interface sonore tend à fonctionner en synergie avec l'interface visuelle pour créer, pendant cette séquence d'exposition, l'espace-temps dans lequel le·la joueur·se est invité·e et dans lequel l'expérience vidéoludique va se situer.

Les deux stratégies principales déployées ici favorisent non seulement le processus de fictionnalisation, mais aussi l'incorporation du·de la joueur·se. Les opérations de diégétisation et donc d'effacement du support qui sont exécutées par l'interface cherchent à susciter une sensation de présence du·de la joueur·se dans l'environnement fictionnel du jeu.

Cependant, j'ai expliqué en fin d'analyse comment le jeu mettait en tension la création d'un point unique grâce auquel la personne qui joue peut se positionner. Point de vue et point d'écoute se rapprochent tout au long de la séquence, jusqu'à se réunir lors de sa conclusion, mais avant cette conjonction, le positionnement du·de la joueur·se par rapport à la diégèse est plus ambigu. Cette ambiguïté permet justement à la narratrice d'opérer efficacement la fonction sonore métacommunicationnelle. Puisque le·la joueur·se n'est pas incarnée en un point unique de la diégèse, la narratrice peut s'adresser directement à lui·elle en tant que nouveau·elle venu·e. Dans le discours déployé par ce personnage vocal et adressé au·à la joueur·se, celui·celle-ci est invité·e à prendre conscience de la distance réflexive qui le·la sépare du jeu pour l'investir.

Cette introduction formule, essentiellement par l'intermédiaire de cette vocalité de narratrice, les termes à partir desquels le·la joueur·se peut appréhender *Hellblade* comme une production fictionnelle, mais aussi comme une production ludique. L'évolution d'une posture réflexive, suggérée par l'effet générique initial et par la vocalité de la narratrice, vers une posture immersive lorsque Senua devient l'avatar de l'instance joueuse est le résultat d'une structuration méthodique mais non moins discrète de l'espace d'appropriation offert par le jeu. L'ensemble des stratégies sonores mises en œuvre dans cette séquence propose au·à la joueur·se un contrat ludique et fictionnel auquel il·elle est invité·e à adhérer. La réalisation de ces processus au seuil de l'expérience de jeu composent un préambule, sous la forme d'une entrée en jeu en douceur. À ce titre, il n'est pas anodin que cette séquence consiste en une navigation vers le monde des morts. La notion de passage est centrale dans cette séquence, pour Senua certes, mais surtout pour le·la joueur·se qui accoste dans le monde du jeu pratiquement en même temps que la guerrière picte.

Une préparation sonore à la mise en phase : la mise en onde

Dans cette séquence d'introduction, le·la joueur·se est préparé·e à vibrer au rythme des actions représentées et en particulier à vibrer avec les nombreuses vocalités qui vont accompagner le périple de Senua. Des clés de compréhension lui sont très rapidement présenté·e·s. Notamment, l'introduction propose au·à la joueur·se un guide pour comprendre le monde du jeu par l'écoute, grâce à une écriture sonore dans l'espace très progressive et analytique ainsi que grâce à une écriture vocale délicate. Tout est fait pour favoriser l'entrée en jeu du·de la joueur·se, sans pour autant le·la projeter précipitamment dans le monde du jeu. Au cours de l'introduction de *Hellblade*, l'opération de mise en phase théorisée par Roger Odin est structurée par l'interface sonore. La musique et les vocalités, notamment, orientent le·la joueur·se en l'invitant à glisser progressivement d'une posture réflexive vers une posture immersive, pour qu'il·elle puisse incarner Senua tout en ayant conscience des tensions inhérentes à son appropriation du personnage comme avatar. Ici, je propose de définir cette préparation spécifiquement sonore à la mise en phase, sur le seuil de la fiction vidéoludique, comme une opération particulière : la mise en onde.

Ce terme de mise en onde n'est pas choisi au hasard. Il me permet de faire référence à deux choses.

D'abord, dans le milieu de la radio, la mise en onde désigne tous les travaux de conception du dispositif d'enregistrement et de diffusion en accord avec l'émission que l'on souhaite réaliser. Comment choisir le matériel sonore ? Comment le disposer dans l'espace par rapport aux sources sonores que l'on souhaite donner à entendre ? Quelle méthode d'enregistrement veut-on adopter pour donner quelle texture particulière à l'émission ? Comment adapter le dispositif d'enregistrement à l'esthétique musicale du concert que l'on souhaite enregistrer ou diffuser ? Pour répondre à ces questions, les metteur·euse·s en onde mettent la technique au service de l'esthétique et de l'écriture sonore. Mon choix de terme est donc, en premier lieu, une référence à ces pratiques du son, issues principalement de la radiophonie.

Ensuite, je choisis ce terme de mise en onde pour résonner avec le concept de mise en phase d'Odin, ainsi qu'avec la métaphore oscillatoire que j'ai déjà présentée plus tôt à partir des travaux de Rémi Cayatte. En particulier, dans l'expression “mise en onde,” le mot “onde” véhicule l'idée d'un va-et-vient, d'une fluctuation périodique, d'une succession de poussées et de tractions,[747] d'une vibration alternative qui se propage et se transmet aux matières qu'elle traverse. À ce titre, considérer la mise en onde comme la composante sonore de la mise en phase revient aussi à continuer, à la suite d'Odin, d'investir les champs lexicaux des oscillateurs harmoniques et du traitement du signal pour préciser une conception oscillatoire des expériences vidéoludiques.

La mise en phase et la possibilité du déphasage

En effet, dans le concept de mise en phase d'Odin, le mot “phase” fait directement référence à une grandeur physique qui est utilisée pour caractériser la relation de deux ondes ayant une période commune. Ainsi, deux ondes sont dites en phase lorsque leurs périodes ont une même durée et que les cycles caractérisés par ces périodes sont synchronisés. En cas de décalage dans le temps d'une onde par rapport à l'autre alors qu'elles étaient initialement synchronisées, on parle de déphasage. Ainsi, dans le concept de mise en phase d'Odin se trouvent certes des notions d'accord et de stabilisation rythmique autour d'un flux d'événements, mais aussi la possibilité du déphasage.[748] Dans la métaphore développée par le chercheur, et à la différence de certains modèles de l'immersion ou de l'interface sonore, le déphasage n'est pas considéré par défaut comme un phénomène négatif. Au contraire, au sujet du cinéma expérimental, Roger Odin identifie la création d'un déphasage comme une démarche pouvant être au cœur de la proposition esthétique d'un film expérimental et au centre des attentes du public de ce genre de films.

747 En anglais *push* et *pull*, parfois utilisés pour distinguer des types de narration vidéoludique.
748 Odin, Roger, 2000, *op. cit.*, pp. 42-44.

Il explique :

> *« Certains films expérimentaux cherchent volontairement à produire un effet de déphasage généralisé. Si ces films sont vus dans un cadre institutionnel approprié [...] et par des spectateurs avertis, le déphasage sera connoté positivement ; on peut même dire qu'il constitue l'un des plus grands motifs de plaisir pour les amoureux de ce type de productions. Pour les autres, il suscite ennui, agacement ou rejet.*[749] »

Dans cette citation, j'identifie plusieurs éléments précieux que l'approche sémiopragmatique peut apporter à l'analyse de jeu vidéo.

D'abord, la place qui est accordée au public est particulièrement remarquable. Odin insiste sur la posture spécifique des amateur·rice·s de cinéma expérimental. Ces personnes savourent le déphasage potentiel que certains de ces films orchestrent parce qu'elles ont développé une culture cinématographie spécifique ainsi qu'un goût particulier pour les esthétiques du déphasage. Ceci résonne fortement, à mon sens, avec le concept d'attitude ludique, considérée comme un prérequis réflexif à l'activité de jeu, ainsi qu'avec la notion d'encyclopédie du joueur développé par Maude Bonenfant. À ce titre, l'argument formulé par Odin constitue, en sous-texte, un rappel important : si les stratégies déployées par un jeu peuvent compter sur la culture vidéoludique de son public, il faut bien mesurer que toute stratégie de communication entre jeu et joueur·se qui serait fondée sur la possession supposée d'un certain capital ludique risque d'exclure de fait toutes les personnes qui ne disposent pas de ce capital.

Pour répondre à ce problème de capital culturel, Roger Odin met en lumière deux éléments susceptibles d'accompagner le public dans la détection et l'interprétation d'une certaine stratégie de déphasage, mais aussi dans l'acquisition d'un goût pour ces stratégies. Il y a d'abord l'idée selon laquelle suffisamment de films expérimentaux mettent en œuvre des stratégies de déphasage, au point que celles-ci

749 *Ibidem*, p. 43.

constituent une forme d'indicateur caractéristique de ce type de films. Ici, c'est la notion d'èthos ludique qui est pertinente pour tracer un parallèle entre le travail d'Odin et les *game studies*. Les manières de se présenter aux joueur·se·s peuvent ainsi être plus ou moins codifiées, pour constituer autant de marqueurs pragmatiques. Ceux-ci vont constituer des amorces, à partir desquelles les joueur·se·s vont pouvoir décoder l'èthos ludique du jeu et comprendre ce qui est attendu d'eux·elles. Ainsi, cette partie de l'argument d'Odin indique ce qu'il peut être pertinent de transmettre aux joueur·se·s, ce vers quoi il faut orienter leur lecture.

L'autre élément qui est présent dans la citation ci-dessus et qui peut accompagner le public dans cette entreprise de décodage, c'est l'institution. De la même manière que l'effet générique, placé sur le seuil de la fiction, peut orienter la lecture d'une œuvre en tant qu'œuvre de fiction, le cadre de la projection d'un film peut accompagner sa réception. Dans l'exemple donné par Roger Odin, on peut imaginer par exemple une projection dans un ciné-club dédié au cinéma expérimental, faisant partie de la programmation d'un musée d'art contemporain ou encore recommandée par une revue spécialisée ou par d'autres amateur·rice·s de cinéma expérimental. Dans le contexte du jeu vidéo, la géométrie de la notion d'institution peut être toute aussi variable. Sans pour autant me lancer dans une démarche de définition des institutions dans le contexte vidéoludique, je vais formuler ce qui me semble essentiel : l'action de l'institution sur l'expérience vidéoludique commence dans les phases macro ou Hors-Partie de la pratique du jeu. Dans ce sens, il faut bien comprendre que l'effet de déphasage fonctionne en relation avec le contexte de fréquentation ou de pratique d'une œuvre, au sens très large. À ce titre, la situation à prendre en compte ici est susceptible de s'étendre bien au-delà de la partie. Si je ne vais pas développer davantage cet argument, il sera central dans les sous-parties suivantes, qui se concentreront sur des détournements artistiques de jeux vidéo.

Enfin, pour comprendre et préciser cette métaphore du déphasage à l'aide des théories de la physique et du traitement du signal dont elle provient, il faut garder à l'esprit le fait que les oscillations sont, par définition, des phénomènes périodiques ou

pseudopériodiques. De fait, la phase est une grandeur qui n'est pas représentée sous une forme linéaire mais angulaire. La phase est généralement représentée comme un angle ou comme une position sur un cercle, plutôt que comme une distance ou une durée. Du fait de la nature périodique des oscillations, la phase est une grandeur qui présente une certaine cyclicité : lorsque deux oscillations initialement en phase sont déphasées, un déphasage suffisamment important provoque une remise en phase des deux signaux. Dans le cas de la mise en phase d'une personne avec une œuvre, considérées comme deux signaux légèrement déphasés, il y a deux chemins de phase possibles pour atteindre la mise en phase de ces deux signaux. Il est donc possible d'imaginer de processus de mise en phase d'une personne avec une œuvre par le déphasage, plutôt que par une mise en phase plus directe. Une telle mise en phase par le déphasage correspondrait à des choix de réalisations par lesquels ce n'est pas le chemin de phase le plus court qui est proposé au public, mais bien une voie plus longue et plus risquée, puisqu'elle peut exposer le public à une opposition de phase destructrice.[750]

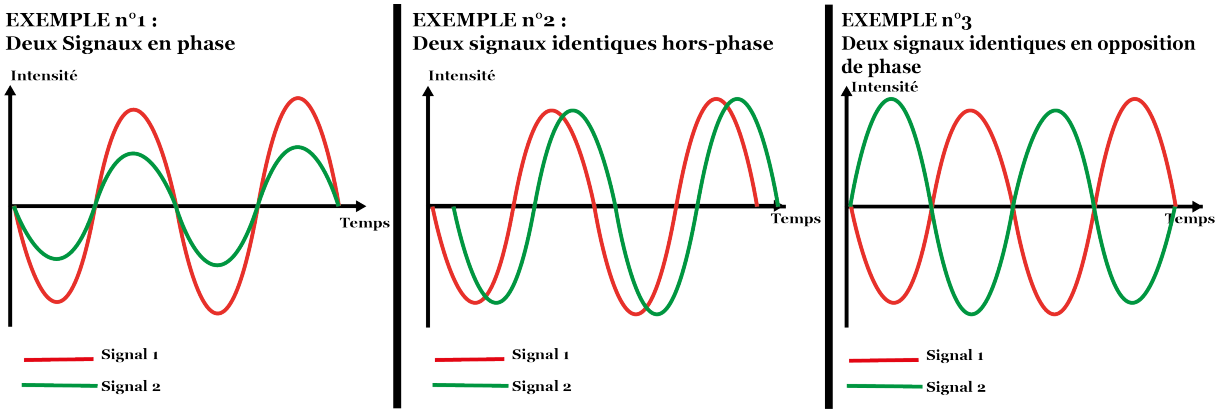


Illustration 59: Schéma de synthèse : Trois exemples de relations de phase entre deux signaux.

En définitive, m'appuyer sur la mise en phase pour concevoir l'opération de mise en onde répond à un enjeu très précis : développer la métaphore oscillatoire de la pratique vidéoludique en identifiant des régimes compatibles avec différentes configurations de déphasage et de mise en phase. Pour mener à bien cette démarche, je vais filer la métaphore en continuant d'emprunter des termes et des notions aux

750 Lorsque deux signaux identiques et en opposition de phase sont additionnées, le signal qui résulte de cette somme est un signal nul. L'opposition de phase est, par exemple, le principe au centre des technologie de suppression de bruit.

champs lexicaux du traitement du signal et des oscillateurs harmoniques. Dans cette métaphore, je considère que la mise en onde est un prérequis sonore à l'instauration d'une oscillation entre expérience-cadre et procédure. Si ce premier développement est situé dans la continuité directe du travail de Rémi Cayatte, je vais aussi envisager cette oscillation comme alternant entre incorporation et réflexivité. Je tiens à préciser que mon intention n'est pas de superposer ces deux paires de concepts, mais d'expliquer comment ils peuvent être combinés et agencés les uns par rapport aux autres dans un modèle oscillatoire de la relation cybernétique entre jeu et joueur·se.

Filer la métaphore oscillatoire à l'aide des oscillateurs harmoniques

En mécanique comme en électronique, les oscillateurs harmoniques sont des systèmes dont le comportement peut être caractérisés par plusieurs régimes de fonctionnement typiques. Je vais en considérer au moins trois, qui vont me permettre de développer la métaphore oscillatoire des expériences vidéoludiques : l'oscillation libre, l'oscillation amortie, la résonance.

Dans l'étude d'un oscillateur harmonique, par exemple un système mécanique masse-ressort, un pendule ou un circuit électronique LC composé d'une bobine (L) et d'un condensateur (C), le régime d'oscillation libre correspond à une situation particulière dans laquelle une oscillation s'installe et perdure indéfiniment sous une forme stable et immuable. Pour les oscillateurs mécaniques (masse-ressort et pendule), cette oscillation est provoquée par l'évolution de l'équilibre énergétique du système entre énergie potentielle et énergie cinétique, tandis que dans un circuit LC, les oscillations sont constituées de cycles de charges et de décharges des composants du circuit.

Le régime d'oscillation libre est une situation idéale parce qu'il correspond à l'application d'un modèle mathématique simplifié qui ne tient pas compte de la dissipation potentielle de l'énergie du système : si l'on ignore toutes les forces de frottement et d'amortissement, le système peut théoriquement osciller sans arrêt. Ce que décrit le régime d'oscillation libre est, en pratique, impossible. C'est un modèle idéal, qui renvoie à une forme de mouvement perpétuel dans lequel un système serait

capable de fonctionner quasiment en autonomie, à partir d'une impulsion initiale et sans aucun autre apport extérieur d'énergie.

Les oscillations libres comme un cas de figure idéal

Dans le contexte du jeu vidéo, ce régime d'oscillation libre correspond aux approches les plus déterministes de l'immersion et de l'incorporation vidéoludiques. Comme je l'ai souligné à la suite de Gordon Calleja, le principal problème de ces approches réside dans la mise de côté du rôle du·de la joueur·se dans sa propre expérience de jeu au profit d'une omnipotence du dispositif. Dans ces approches, le·la joueur·se est idéalisé·e, sous la forme d'un sujet prévisible et contrôlable au même titre que le dispositif, qui vibrerait sans contrainte, en accord avec le jeu, dès sa rencontre avec celui-ci. Appliqué au jeu vidéo, le régime d'oscillation libre est au mieux un outil théorique, qui peut permettre, dans une perspective de design, d'envisager un·e joueur·se-modèle qui suivrait tous les chemins que l'on trace pour lui·elle, sans dévier de sa trajectoire, et qui prendrait part à un cycle entre expérience-cadre et procédure sans écart ni rupture. Cependant, dans une telle approche, il n'est fait aucun cas ni de l'attitude réflexive du·de la joueur·se, ni de son capital ludique, ni de ses intentions de jeu. Idéaliser le dispositif en le considérant immersif à coup sûr revient de fait à idéaliser le joueur·se en supposant son adhésion totale, sans contrepartie ni difficulté. Dans ce sens, les oscillations libres, appliquées au jeu vidéo, correspondent à une approche réductrice des expériences vidéoludiques dans laquelle la réflexivité du joueur·se est prédéterminée, et dans laquelle il n'y a, de fait, aucun besoin de s'interroger sur la façon de s'adresser au·à la joueur·se pour l'inviter à jouer et attiser son intérêt.

Oscillations amorties : prendre en compte frictions et amortissements

Le deuxième régime que j'emprunte aux modèles physiques des oscillateurs harmoniques est celui des oscillations amorties. En physique, les oscillations amorties correspondent bien davantage à la réalité, dans la mesure où leur modélisation repose sur une prise en compte de la dissipation d'énergie dans le système, aussi bien par frottement mécanique que par dégagement de chaleur dans

un circuit électronique. Ces amortissements provoquent l'arrêt plus ou moins progressif des oscillations, jusqu'à ce que le système soit totalement immobile et vidé de son énergie. Pour prolonger et entretenir les vibrations, les amortissements doivent être compensés par des apports externes d'énergie. Dans le cas des oscillateurs mécaniques ou électroniques, ces compensations sont réalisées de différentes manières qui prennent la forme d'éléments supplémentaires intégrés au système pour apporter de l'énergie. Les stratégies d'entretien des oscillations sont susceptibles d'être adaptées aux besoins du système, à sa forme, à sa fonction, et en accord avec des critères particuliers : rendement énergétique, efficacité, discrétion, esthétique…

Développer la représentation des oscillations entre expérience-cadre et procédure

Dans le contexte du jeu vidéo, les oscillations entre expérience-cadre et procédure et entre incorporation et réflexivité peuvent être envisagées comme des oscillations amorties. Au cours de la pratique d'un jeu vidéo, ces amortissements peuvent prendre de nombreuses formes résultant aussi bien du jeu que du·de la joueur·se. Par exemple, le fil d'une partie peut aussi bien être tendu par un temps de chargement trop long qui brise l'élan du·de la joueur·se, que par la fascination soudaine du·de la joueur·se pour un élément de décor *a priori* insignifiant pour progresser dans le jeu. Penser les pratiques vidéoludiques sous la forme d'oscillations amorties permet d'envisager d'une part les stratégies déployées par les jeux pour contrôler ces amortissements, c'est-à-dire pour les compenser mais aussi, potentiellement, pour les amplifier. D'autre part, cela permet de considérer les tactiques adoptées par les joueur·se·s face à ces amortissements, que ce soit pour les compenser par eux·elles-mêmes et prolonger leur partie ou pour les contourner en jouant d'une autre manière. Pour adapter le modèle des oscillations amorties au jeu vidéo, je vais représenter sur le schéma qui suit la relation entre jeu et joueur·se sous la forme de boucles qui consistent soit en des cycles d'actualisations et de virtualisations, soit en des boucles de rétroactions.

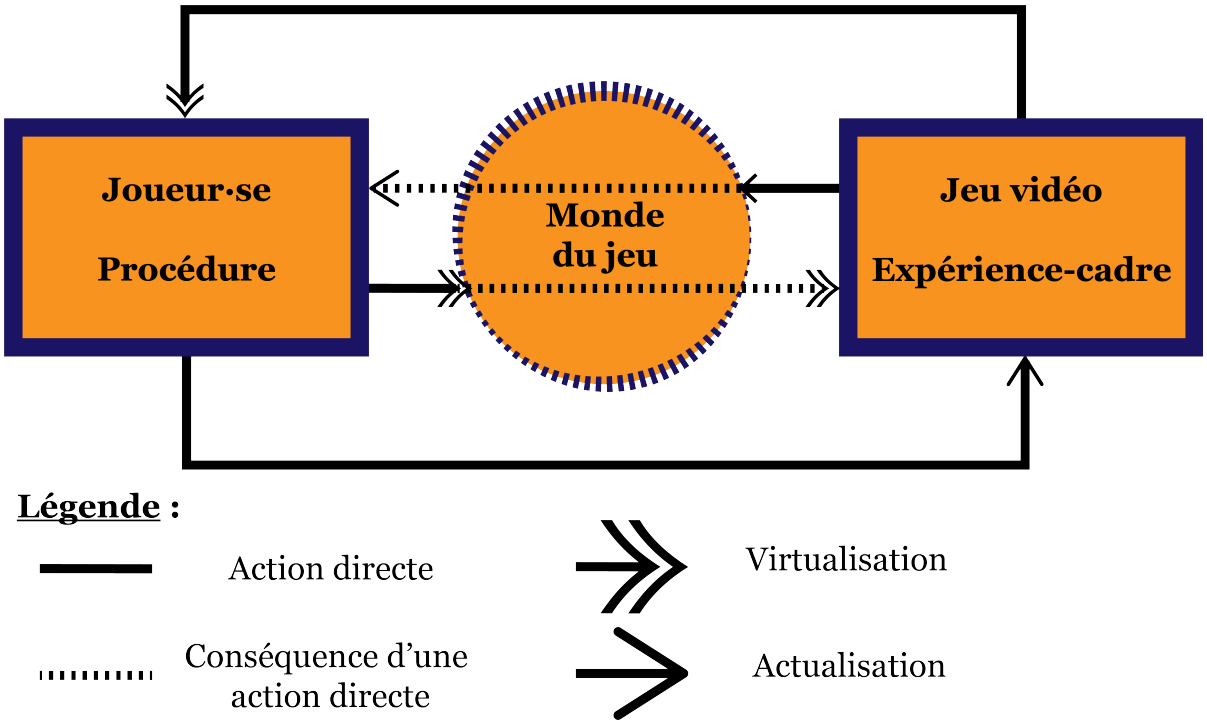


Illustration 60: Schéma de synthèse des expériences vidéoludiques sous la forme d'une double boucle de rétroaction.

Lors de la première rencontre d'un·e joueur·se avec un jeu vidéo, celui-ci se présente sous une forme virtuelle, en puissance, comme un ensemble d'inconnu à activer pour faire émerger un nouveau monde praticable. La première virtualisation qui est opérée lors de ce premier contact peut correspondre à une invitation comme à une injonction afin de contribuer à la formulation d'un impératif ludique. Dans ce cas, cet impératif fonctionne comme une opportunité d'actualisation qui est soumise au·à la joueur·se.

Pour donner forme à cet ensemble d'inconnu, à ce monde en attente d'émergence, le·la joueur·se utilise donc le levier d'action qui lui est offert et actualise le système de jeu, par l'intermédiaire de son interface. Cette actualisation est effectuée par le·la joueur·se sur la base de la proposition du jeu, mais résulte également d'un processus d'interprétation, par le·la joueur·se, du résultat de la virtualisation initiale.

Cette démarche d'interprétation est réalisée par la personne qui joue sur la base de son capital ludique, à la lumière de ses intentions de jeu, mais aussi, potentiellement, en fonction de ses contacts avec le jeu dans le Hors-Partie.

Pour prolonger l'analogie avec les oscillateurs harmoniques mécaniques, la virtualisation initiale, qui met le jeu en puissance, est créatrice d'une énergie potentielle, que le·la joueur·se est invité·e à dépenser dans le système. Ainsi, lors de l'actualisation du jeu, le·la joueur·se répond aux opérations de virtualisation du jeu par des actualisations directes de l'interface du jeu, telles que des séries de pressions de boutons. Lorsque le·la joueur·se agit ainsi sur le système de jeu, il·elle convertit une partie de l'énergie potentielle du système en énergie cinétique, ce qui met le monde du jeu en mouvement. Dans cette étape de conversion, une partie de l'énergie peut être dissipée et s'échapper du système, par exemple si le·la joueur·se rencontre des difficultés pour interpréter et comprendre les propositions du jeu, ou s'il·elle a choisi de les interpréter d'une façon inattendue par exemple pour aller contempler un élément de décor insignifiant. Ceci correspond donc à une première source éventuelle d'amortissements, si le·la joueur·se ne parvient pas à se saisir de toute l'énergie potentielle mise à sa disposition par le jeu.

Après cette conversion, trois dynamiques, dont deux qui sont nouvelles, peuvent alors prendre forme :

1) L'actualisation du système de jeu par le·la joueur·se provoque l'émission d'un signal de rétroaction par le jeu, qui donne alors forme à son monde : l'écran s'anime, les haut-parleurs vibrent, les personnages prennent vie, le texte défile, etc... Puis, ces signaux produits par le système de jeux vont, à leur tour amener des modifications des signaux d'actualisation produits par le·la joueur·se pour interagir avec le système. Dans cette première dynamique nouvelle, la transmission de rétroaction au·à la joueur·se passe par un intermédiaire, qui n'est autre que le monde du jeu. Cette nouvelle dynamique d'actualisation correspond ainsi aux contributions du système de jeu à la co-construction de la diégèse. En apparence, le·la joueur·se peut alors avoir l'impression d'agir directement sur ce monde qui devient de plus en

plus actuel et de moins en moins virtuel. Mais en réalité, le système de jeu opère une indispensable médiation entre le·la joueur·se et le monde dans lequel il·elle entreprend de dépenser son énergie. En développant l'analogie avec les oscillateurs harmoniques, l'énergie cinétique dépensée par le·la joueur·se est consommée par le système de jeu pour engendrer le monde et le transformer en accord avec la dépense énergétique du·de la joueur·se. Dans cette dynamique d'actualisation également, des frictions et des amortissements peuvent intervenir, si le système de jeu peine à transférer l'énergie cinétique dépensée par le·la joueur·se vers le monde du jeu. Par exemple, si le jeu manque de réactivité, du fait de temps de calculs importants, l'action du·de la joueur·se sur l'interface tend à être désynchronisée de la réaction du système, ce qui peut provoquer un trouble dans l'activité de jeu. Dans une telle situation, l'amortissement nuit à la rétroaction, dans la mesure où les signaux produits en sortie du système ne permettent plus l'ajustement du comportement du·de la joueur·se à son entrée.

2) La deuxième dynamique nouvelle qui est initiée ici est une seconde dynamique de virtualisation, et une seconde dynamique de transfert énergétique. Son principe est celui de la projection, par laquelle la mise en puissance du jeu est transposée par la personne qui joue vers le monde du jeu. Dans le processus d'interprétation de l'ensemble d'inconnu que le jeu propose, le·la joueur·se suppose un monde et imagine la forme que ce monde pourrait prendre. À ce titre, cette dynamique de virtualisation du jeu par le·la joueur·se par l'intermédiaire du monde du jeu correspond aux contributions du·de la joueur·se à la diégèse. Par cette nouvelle dynamique de virtualisation, une partie de l'énergie potentielle créée est transférée au monde du jeu, dans une seconde boucle de rétroaction entre jeu et joueur·se. Dans l'analogie avec les oscillateurs harmoniques, cette dynamique est une première dynamique d'entretien, par laquelle le·la joueur·se charge le monde du jeu en énergie potentielle, grâce à son imagination et à son interprétation.

3) La troisième dynamique qui fait suite à l'actualisation du système du jeu consiste en un renouveau de la virtualisation opérée par le système de jeu. J'ai indiqué plus tôt que quand le système de jeu est actualisé par le·la joueur·se, la part

de virtuel du jeu tend à diminuer au profit d'une actualité croissante. Dès lors, la réactivation de la première dynamique de virtualisation a pour enjeu de remettre en puissance une partie du jeu, de dévoiler un nouvel ensemble d'inconnu à explorer pour ré-équilibrer le virtuel et l'actuel. En effet, en l'absence de virtuel à actualiser, l'intervention du·de la joueur·se peut perdre son sens, puisqu'il n'y a plus d'inconnu dont le·la joueur·se peut faire l'expérience. Pour revenir à l'analogie avec les oscillateurs harmoniques, cette dynamique de virtualisation est un second moyen d'entretenir l'énergie du système, pour attiser la curiosité du·de la joueur·se et l'encourager à prolonger sa partie.

Dans ce schéma de synthèse, il y a donc plusieurs boucles entrelacées. D'une part, il y a deux boucles de rétroaction, l'une de virtualisation et l'autre d'actualisation, qui relient toutes les deux jeu et joueur·se par l'intermédiaire du monde du jeu. D'autre part, il y a deux boucles de conversion énergétique par actualisation-virtualisation, qui sont respectivement extérieure, entre jeu et joueur·se, et intérieure, entre jeu et joueur·se avec le monde du jeu comme intermédiaire. Dans ces deux boucles, j'ai identifié des sources éventuelles d'amortissement de l'oscillation, mais aussi des sources potentielles de son entretien.

Oscillations et boucles de rétro-action

Cette manière de représenter l'expérience vidéoludique présente selon moi l'intérêt d'être compatible avec plusieurs approches théoriques du jeu vidéo.

D'abord, elle représente clairement le double-mouvement de l'incorporation décrit par Calleja, avec une présence du·de la joueur·se dans le monde du jeu, qui se construit par l'actualisation dynamique de sa position dans le monde du jeu, mais aussi une présence du jeu dans la conscience du·de la joueur·se, sous la forme d'une part de virtuel à intégrer, puis à explorer.

Ensuite, elle présente d'importantes affinités avec le modèle sémiotique de la jouabilité de Sébastien Genvo. Si le terme de virtualisation a été privilégié à celui de potentialisation, on retrouve bien les quatre modalités du faire dans le schéma de synthèse ci-dessus. Les dynamiques de virtualisation, qu'elles soient initiées par le jeu

ou par le·la joueur·se, correspondent ainsi aux deux modalités de potentialisation, c'est-à dire respectivement au devoir-faire et au vouloir-faire. De même, les deux dynamiques d'actualisation, entre joueur·se et jeu puis entre jeu et joueur·se par l'intermédiaire du monde du jeu correspondent respectivement au savoir-faire et au pouvoir-faire. Le schéma présenté ci-dessus présente, à mon sens, quelque chose de nouveau en représentant ces quatre modalités du faire sous la forme d'une multiplicité de cycles et de boucles plutôt que sous la forme d'une boucle unique.

Qui plus est, ce schéma fait clairement apparaître le monde du jeu comme un espace hybride, à la fois actuel et virtuel, dans lequel le·la joueur·se peut prendre place en interagissant avec le jeu. Ce monde du jeu, qui prend forme en cours de partie et qui n'est autre que le lieu de l'incorporation, résulte du positionnement du·de la joueur·se dans son espace d'appropriation. Il est construit, à la fois par les informations transmises par le jeu, mais aussi par l'ajustement par le·la joueur·se de la distance qui le sépare du jeu.

Enfin, ce schéma permet de développer la représentation de la relation cybernétique entre expérience-cadre et procédure proposée par Rémi Cayatte. Dans la nouvelle mise en forme, la complexité et la richesse de cette relation sont mises en évidence par l'intermédiaire des quatre boucles qui peuvent être identifiées sur le schéma : la boucle de rétroaction par actualisation ; la boucle de rétroaction par virtualisation ; la boucle de conversion énergétique directe ; la boucle de conversion énergétique transitant par le monde du jeu.

Par rapport au modèle de Cayatte, la représentation de relation cybernétique entre expérience-cadre et procédure est ici précisée pour détailler le processus d'actualisation dynamique décrit par le chercheur français. En particulier, le schéma ci-dessus insiste sur la présence d'un processus réciproque de virtualisation dynamique, qui est essentiel à la gestion des éventuels amortissements de l'oscillation vidéoludique, puisqu'il offre la possibilité de les compenser et d'entretenir l'oscillation du·de la joueur·se.

Dans le modèle que je propose, au-delà de la métaphore de l'équilibre entre énergie potentielle et énergie cinétique, une grande importance est accordée à la rétroaction, c'est-à-dire à la régulation de ce qui entre dans un système par ce qui en sort. Si l'idée d'une conversion de l'énergie potentielle de virtualisation en énergie cinétique d'actualisation est construite en analogie avec les oscillateurs harmoniques mécaniques, les deux boucles de rétroaction du schéma sont davantage informées par les oscillateurs harmoniques électroniques. En effet, dans ce type de circuit, il est fréquent de trouver des outils de bouclage de la sortie d'un système ou d'un composant sur son entrée, dans le but d'utiliser tout ou partie d'un signal sortant pour contrôler le signal entrant. Dans les oscillateurs électroniques, la mise en place de telles boucles de rétroaction permet de garder l'oscillation sous contrôle, aussi bien pour l'entretenir et l'amplifier que pour la neutraliser si nécessaire. En électronique, la boucle de rétroaction est un dispositif de régulation et de stabilisation du système qui garantit son bon fonctionnement. Sans rétroaction positive, les amortissements finissent par avoir raison des oscillations. Sans rétroaction négative, les oscillations prennent de l'ampleur, jusqu'à dégrader voire détruire le système, à la manière d'un larsen ininterrompu dont l'intensité finirait par déchirer la membrane d'un haut-parleur.

Dans le schéma ci-dessus, qui vise à modéliser la pratique du jeu vidéo, les deux boucles de rétroaction sont deux mécanismes par lesquels le régime vidéoludique d'oscillations amorties peut s'approcher du régime d'oscillations libres. Le contrôle de la rétroaction aussi bien par le système de jeu que par le·la joueur·se est ce qui permet d'entretenir l'activité ludique. Dans mon explication du schéma, j'ai indiqué que la boucle de rétroaction la plus efficace, pour assurer cette fonction d'entretien est la boucle de virtualisation. En effet, celle-ci a pour effet de réinjecter du virtuel et donc de l'énergie potentielle dans le jeu, que ce soit lorsque le jeu fournit de nouveaux enjeux au·à la joueur·se ou lorsque la personne qui joue s'approprie le monde du jeu en imaginant un espace au-delà de l'actuel que le système de jeu lui présente. Dans ce dernier cas, celui de l'interprétation comme moyen de recréer du virtuel dans le monde ludique que l'on actualise, l'oscillation du·de la joueur·se est à

mon sens une oscillation entre deux postures, l'une immersive, par laquelle la personne qui joue se saisit de l'actuel, et l'autre réflexive, par laquelle le·la joueur·se crée sa propre marge de manœuvre et se laisse du jeu en virtualisant. Cependant, il faut bien comprendre qu'aucune de ces deux postures n'est privilégiée : toutes deux sont absolument essentielles et se succèdent et se relaient pour que l'expérience de jeu prenne forme.[751]

Les interfaces et les écritures sonores au service des rétroactions

Les deux premier régimes que j'ai décrits, l'oscillation libre et l'oscillation amortie, sont finalement très proches. Le premier représente un cas théorique qui est une sorte de rêve de conservation de l'énergie, dans lequel le dispositif serait si efficace et si bien huilé que l'intérêt et l'attention du·de la joueur·se n'aurait pas besoin d'être entretenus. Le second est plus proche de la réalité, mais cela ne l'empêche pas d'avoir, potentiellement, l'oscillation libre en ligne de mire, dans la mesure où la plupart des créateur·rice·s de jeu souhaitent que les joueur·se·s jouent et continuent de jouer. Dans une perspective de design, la mise en place de systèmes de rétroaction est alors un moyen de créer des interactions avec le·la joueur·se et qui lui permettent de sculpter ses oscillations au contact du jeu.[752] À cette fin, l'écriture sonore est un outil de rétroaction extraordinaires. Du fait de sa capacité à rendre le monde du jeu poreux par rapport au réel, l'interface sonore fait fusionner les espaces. De même, en superposant plusieurs situations de communication et en canalisant le potentiel de la fonction sonore métacommunicationnelle, l'écriture sonore permet de combiner, en un seul signal, des opérations de virtualisation et d'actualisation.

Pour revenir à l'exemple de la vocalité, entendre un personnage invisible actualise le monde du jeu en le donnant à entendre, mais dans le même temps, cette écoute contribue à le virtualiser, en suggérant un corps, en suggérant un espace depuis lequel ce corps s'exprime. En tant que béance extime, la vocalité crée des

751 Il est ici pertinent de garder en tête la métaphore de la contre-poussée, dans laquelle le sujet est repoussé pour être ensuite happé avec une vigueur redoublée par cette expulsion temporaire.

752 À mon sens, la différence entre *game design* et *play design* réside dans la conception de systèmes de rétroactions qui laissent de l'espace à la personne qui joue pour que celle-ci puise s'emparer du jeu et co-construire avec lui son expérience de jeu.

brèches dans la situation de jeu, dans laquelle le·la joueur·se et son imagination peuvent s'engouffrer.

La métaphore de la résonance

Enfin, pour conclure cette explicitation de ma proposition de conception oscillatoire des expériences vidéoludiques puis achever mon analyse de *Hellblade*, je vais présenter le troisième et dernier régime d'oscillations que j'emprunte à la physique : la résonance.

Dans la modélisation des oscillateurs harmoniques, chaque système dispose d'une fréquence qui dépend de ses caractéristiques (c'est-à-dire de ses matériaux, de ses composants, etc...) et qui participe de fait à sa caractérisation. Lorsqu'un système oscillant est stimulé à une fréquence qui correspond à cette fréquence propre ou qui s'en approche, le système entre en résonance. L'amplitude de ses oscillations s'accroît alors considérablement, jusqu'à atteindre un maximum pour une intensité de stimulus donnée.[753]

L'entrée en résonance d'un système en résonance dépend donc de l'application d'une force finement calibrée par rapport à sa fréquence de résonance. Ce n'est qu'à cette condition qu'il peut vibrer avec une l'intensité caractéristique de la résonance.

Puisqu'un système entre en résonance quand la fréquence à laquelle il est stimulé est très proche de sa fréquence propre voire quand elle lui est égale, le concept de mise en phase d'Odin est à nouveau pertinent ici. En effet, pour le dire autrement, la résonance a lieu quand la fréquence de stimulation est mise en phase avec la fréquence de résonance du système.

Pour continuer de développer la métaphore, la résonance est un régime très fragile, puisqu'il ne prend place que dans le cas d'une mise en phase précise, sans aucun amortissement. De fait, une légère fluctuation de fréquence peut déstabiliser l'oscillateur en résonance et le ramener à un régime d'oscillation plus classique. Par ailleurs, la résonance peut être un phénomène à double-tranchant qui, du fait de son

753 C'est-à-dire qu'un stimulus de même intensité, mais dont la fréquence est plus distante de la fréquence propre du système, ne provoquerait pas des oscillations de cette amplitude.

intensité, peut amener un système jusqu'à la rupture. Les exemples de résonance provoquant la destruction du système oscillant sont nombreux dans l'imaginaire collectif, du pont de la Basse-Chaîne qui se serait effondré à cause du pas particulièrement rythmé d'une troupe militaire, jusqu'aux verres brisés de la Castafiore. Dans ces deux cas, les deux systèmes sont parvenus à un point de rupture parce que l'amplitude des oscillations en régime de résonance était trop importante par rapport à la quantité d'énergie que le système pouvait supporter. Ce qui m'intéresse avec la résonance, c'est son ambivalence. Certes, la résonance est le fruit d'une singularité du système, grâce à laquelle celui-ci peut être mis en phase avec l'extérieur d'une façon fragile et ténue. Mais dans le même temps, la résonance peut être la cause de l'auto-destruction du système, qui imploserait ou exploserait du fait de la quantité trop importante d'énergie qui le traverse lorsqu'il entre en résonance.

Qu'est-ce que cette métaphore de la résonance apporte dans le contexte vidéoludique ? D'abord, elle permet, à mon sens, de changer d'horizon expérientiel. Plutôt que de considérer l'immersion ou l'incorporation comme des objectifs à atteindre, il me semble que ce qui peut être recherché par les créateur·rice·s mais aussi par les joueur·se·s, c'est la résonance. Je ne cherche pas pour autant à tracer une ligne de démarcation nette entre incorporation et résonance. Au contraire, je considère la résonance comme un cas particulier de l'incorporation vidéoludique, dans laquelle le système d'oscillation constitué par le·la joueur·se et le jeu vibre à la fréquence qui lui est propre, dans un état aussi fragile qu'intense. À mon sens, c'est lorsque jeu et joueur·se entrent en résonance que les instants mémorables d'une partie prennent forme et imprègnent le·la joueur·se, mais aussi le jeu comme je vais l'expliquer plus tard. Plus que la métaphore du *flow*, dans laquelle le·la joueur·se est happé·e par un flux d'événements méticuleusement conçu à cette fin, la métaphore de la résonance signifie un état fugace auquel le·la joueur·se est susceptible de contribuer au même titre que le jeu auquel il joue.

Je conçois, à ce titre, la résonance comme une forme de saillance, finalement assez proche du *punctum*[754] de Barthes, à ceci près qu'elle est en partie aiguisée par la

754 Dans *La chambre claire* (1980), Roland Barthes oppose le *studium* et le *punctum*. Le premier

personne qui joue. La résonance est une mise en phase intense parce que dépourvue d'amortissement, et qui aboutit à une forme de décharge énergétique abrupte à même de mettre un terme à la partie. Cette décharge peut interrompre le jouer de deux manières : soit par un épuisement du·de la joueur·se, du fait de l'intensité de la performance exigée pour entretenir la résonance ou du fait de l'importance de la charge émotionnelle et/ou intellectuelle qui lui a été transmise lors de la décharge ; soit par un effondrement du jeu sur lui-même. C'est précisément dans ce second cas que la résonance me semble une métaphore plus intéressante et malléable que celle du *flow* : penser en termes de résonance permet à ce titre de tenir compte des situations de jeu dans lesquelles le but du·de la joueur·se est de trouver la fréquence propre du système qu'il·elle forme avec le jeu, dans le but de le détruire de l'intérieur et de s'épanouir dans la brèche ouverte par cette rupture. Cette seconde forme de résonance fait l'objet de la dernière partie de ce chapitre, dans la mesure où elle est caractéristique des démarches de détournements de jeu vidéo.

Synthèse : Préciser l'analyse de *Hellblade* par les métaphores de l'oscillation et de la résonance

Pour conclure cette sous-partie, je vais revenir une dernière fois à mon analyse de *Hellblade*, dans le but de l'éclairer avec la métaphore oscillatoire que je viens de présenter. Au sein de l'introduction de *Hellblade*, la mise en onde est principalement réalisée par la vocalité de la narratrice et par le mode dialogique sur lequel cette vocalité fonctionne. Cette mise en onde initie puis entretient une oscillation du·de la joueur·se entre une posture réflexive et une posture immersive. Pour limiter les frictions et les amortissements qui pourraient nuire à l'oscillation du·de la joueur·se, et qui pourraient résulter, par exemple, d'une désorientation provoquée par l'agitation des furies, la narratrice mobilise des figures vocales de stabilisation, telles que le Souci et Virgile, comme autant de marqueurs qui consolident la métacommunication entre jeu et joueur·se.

relève d'une appréciation esthétique intellectuelle, en partie prévisible et contrôlée, tandis que le *punctum* est une forme de prise au dépourvu. Chez Barthes, le *punctum* est souvent un détail, qui transperce le·la spectateur·rice dans sa pratique d'une œuvre, pour venir le poindre sans prévenir.

Dans l'introduction du jeu de Ninja Theory, les figures vocales agissent comme des forces d'entretien de l'oscillation, dans le but de préparer le·la joueur·se à sa mise en phase avec le jeu.

Par ailleurs, pour ouvrir cette analyse vers une extension de sa conclusion à l'ensemble du jeu, cette mise en onde par les vocalités fait également office de programme. Elle donne à entendre au·à la joueur·se l'écriture vocale que le jeu va mettre en œuvre et continuer de développer en même temps que l'intrigue de *Hellblade*. À ce titre, les vocalités des furies vont continuer d'opérer les mêmes fonctions et d'activer les mêmes figures vocales, mais elles vont, en complément, articuler la fonction sonore systémique et la figure vocale de la Boucle pour devenir une partie intégrante de l'interface de rétroaction du jeu lorsque Senua est engagée en combat.[755]

Puis, en supplément de la vocalité de la narratrice, d'autres personnages vocaux vont accompagner le périple de Senua, en mettant en tension les figures de Vocalité Acousmatique, de Démiurge et d'Acousmêtre. Les deux vocalités les plus intéressantes, à ce titre, sont celle de Druth, un érudit capturé et supplicié par les Vikings, et celle de Zynbel, le père de Senua.

Le premier personnage, Druth, contribue notamment aux fonctions sonores narrative et ambiantielle grâce à l'activation de la figure du Log, puisque la plupart de ses interventions sont déclenchées lors de la découverte de stèles et de runes vikings et prennent la forme de narrations orales des légendes nordiques que Druth a pu apprendre pendant sa captivité. Lors de ces séquences, ce personnage adopte une posture de conteur dans l'écologie sonore, ce qui permet de faire résonner le jeu avec le réel en faisant référence aux traditions de transmission orale des mythologies nordiques.

755 Ceci peut être entendu dans la seconde vidéo (https://www.youtube.com/watch?v=ufdGKlU_gnk), par exemple à 19:00, de 3:17:16 à 3:29:00 ou encore à partir de 04:07:52.



Illustration 61: Capture d'écran de Hellblade : Senua's Sacrifice *(2017) : Dialogue avec Druth.*

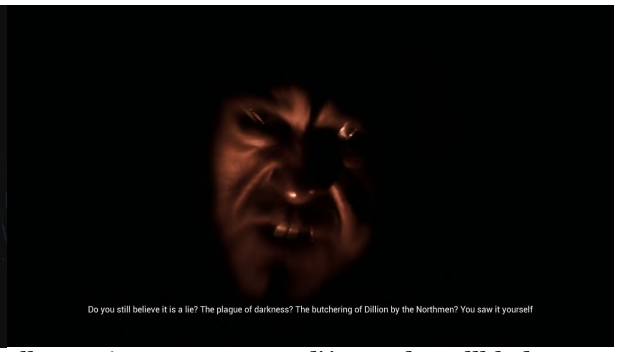


Illustration 62: Capture d'écran de Hellblade : Senua's Sacrifice *(2017) : Zynbel tourmente Senua.*

Le second personnage, Zynbel, est celui qui se rapproche le plus d'un antagoniste dans *Hellblade*. Il intervient tout au long du jeu sous deux formes principales. D'une part celle d'une vocalité à la fois sombre, rugueuse et menaçante mais aussi capable de se faire soudainement agressive et acérée. D'autre part sous la forme de prises de vue intégrées dans le monde du jeu. Dans ces deux manières de se manifester, Zynbel incarne un tourment incessant qui harcèle Senua et la brutalise pour les troubles psychotiques dont elle fait l'expérience. Tout au long du jeu, il active les figures vocales de la Catalyse, de l'Acousmêtre et de l'Irruption. Cependant, Zynbel se distingue nettement des autres personnages par son activation des figures de l'Autre et de l'Ordre.

À maintes reprises, il est donné à entendre comme un père tortionnaire ayant développé une emprise totale sur Senua en la diminuant et en la contraignant. La violence de ce personnage est signifiée par la texture de sa vocalité, qui laisse entendre au·à la joueur·se que la haine de Zynbel pour sa fille est telle qu'il a atteint un statut quasiment monstrueux. Il est d'ailleurs remarquable que la dernière confrontation entre Zynbel et Senua prend la forme d'un combat avec un monstre cauchemardesque qui s'exprime avec la vocalité du personnage.



Illustration 63: Capture d'écran de Hellblade : Senua's Sacrifice (2017) : Senua affronte Zynbel sous sa forme monstrueuse.

Dans cette séquence de combat, la figure de l'Acousmêtre est exploitée par le jeu. L'antagoniste cesse d'être seulement une vocalité intangible que Senua est contrainte d'entendre. Il devient incarné dans la diégèse, sous la forme d'un corps monstrueux, certes, mais surtout un corps sur lequel Senua et le·la joueur·se peuvent agir. Cette ultime confrontation entre Zynbel est éprouvante, à la fois parce qu'elle est relativement exigeante, mais aussi parce que l'emprise et la cruauté de l'antagoniste atteignent des sommets. Ceci étant dit, pour que cette confrontation puisse frapper le·la joueur·se avec une telle intensité, et résonner, la relation entre Senua, Zynbel et le·la joueur·se a dû être, au préalable, méticuleusement distillée par l'écriture sonore du jeu.

À partir de l'exemple de *Hellblade : Senua's Sacrifice*, j'ai appliqué mon cadre d'analyse des fonctions sonores. Puis, dans l'analyse, j'ai articulé ces fonctions avec les figures vocales que j'ai identifiées dans le premier chapitre de cette thèse pour expliquer comment la séquence d'introduction du jeu de Ninja Theory joue un rôle de préparation à l'oscillation. Ensuite, j'ai développé une définition de la mise en onde comme préalable sonore à la mise en phase, ce qui m'a permis de présenter une conception oscillatoire des expériences vidéoludiques. Dans celle-ci, les fonctions sonores et les figures vocales sont respectivement des stratégies d'entretien de l'oscillation et des marqueurs pragmatiques sonores qui peuvent contribuer d'une

part à l'installation d'une métacommunication entre jeu et joueur·se, et d'autre part à la mise à la disposition du·de la joueur·se d'outils lui permettant de décoder cette métacommunication.

Dans la dernière partie de mon travail d'explicitation de la métaphore oscillatoire, j'ai identifié un régime particulier des expériences vidéoludiques, que j'ai qualifié de résonance. La suite du présent chapitre est dédié à ce régime oscillatoire spécifique, et notamment à la résonance comme source d'un ouverture soudaine du jeu sur ce qui lui est extérieur. Pour étudier ces formes de résonance, je vais me concentrer sur le concept de métaludicité, que je vais utiliser pour caractériser les détournements artistiques de jeu vidéo. Dans la dernière partie de ce chapitre, je vais développer la métaphore de la résonance, pour expliquer que dans le cas de démarches métaludiques de détournement et de réappropriation, la résonance est atteinte grâce à une mise en phase par le déphasage qui est provoquée par l'apport d'un excès d'énergie potentielle de virtualisation.

III.2) Vocalités et métaludicité : l'oscillation et la résonance au service du détournement artistique

Avant d'envisager les détournements artistiques de jeu vidéo par le prisme de la résonance, je dois expliciter plus longuement le concept de métaludicité, puisqu'il va être central à mon propos. Si j'ai déjà mentionné à plusieurs reprises ce terme dans les chapitres précédents, une définition claire de ce concept s'impose à présent, pour expliquer comment je me positionne par rapport à son utilisation par d'autres chercheur·se·s, y compris dans d'autres contextes que celui du détournement artistique.

III.2.A) Définir la métaludicité : du méta-jeu au méta-jouer

III.2.A.a) Une première approche : les jeux à propos du jeu

De prime abord, le concept de métaludicité se présente comme une version d'une construction relativement classique, qui consiste en l'ajout du préfixe méta- à un substantif, dans ce cas ludicité, pour suggérer une forme d'auto-réflexivité. Ainsi, un méta-objet peut être désigné comme un objet qui se prend lui-même (ou la catégorie plus large à laquelle il appartient) pour objet. Si cette construction est plus connue dans le contexte du cinéma, dans lequel un métafilm est un film qui parle du cinéma, la construction du terme métaludicité requiert plus d'explications, principalement parce que le concept de ludicité est peu usité et mérite, à ce titre, d'être explicité.

Avant de définir la métaludicité : qu'est-ce que la ludicité ?

De la même manière que le concept de vocalité désigne « la qualité vocale d'un événement sonore,[756] » la ludicité peut être définie comme la qualité ludique d'un objet ou d'une pratique. À ce titre, de la même manière que la vocalité est un concept qui permet de qualifier avec un mot unique des productions vocales de natures différentes, telles que les voix et les vocalités artificielles, le concept de ludicité se confronte au ludique au sens large pour désigner aussi bien le jeu que le jouer.

756 Bossis, Bruno, 2005, *op. cit.*, p. 8.

Pour la chercheuse Maria da Conceição Lopes, la ludicité peut même être envisagée, à la suite des travaux de Schiller, Huizinga, Caillois, comme une « condition humaine[757] » qui fait partie des comportements humains et dont le jeu et le jouer sont des manifestations. Ainsi, la ludicité peut-être envisagée comme un rapport au monde qui est littéralement mis en jeu, non seulement lorsque nous jouons, mais aussi lorsque nous créons des jeux ou des jouets, que Lopes qualifie « d'artefacts de ludicité.[758] »

En 2010, Steven Conway propose une acception du terme qui diverge de l'approche de Lopes, dans le sens où elle est volontairement restreinte pour être adaptée au jeu vidéo. Dans le texte *Hyper-Ludicity, Contra-Ludicity, and the Digital Game*,[759] le chercheur « invoque le terme de ludicité pour articuler le degré avec lequel un jeu vidéo se prête au jouer,[760] » dans le but de décrire, pour résumer son propos, la capacité d'un jeu à offrir un espace d'appropriation vaste dans le cas de l'hyper-ludicité, ou au contraire étriqué dans le cas de la contre-ludicité. Ainsi, dans le texte de Conway, la ludicité est déjà un terme qui se prête à l'adjonction d'un préfixe, ce qui permet au chercheur d'esquisser une typologie de la ludicité. Cependant, dans cette publication, le terme perd la connotation générale développée par Lopes : la ludicité cesse d'être une condition humaine, à partir de laquelle l'attitude ludique prend forme, pour devenir une qualité intrinsèque d'un objet-jeu. Par l'intermédiaire des deux extrêmes que sont l'hyper-ludique et le contre-ludique, la ludicité vidéoludique, devient une propriété concrète permettant de qualifier la liberté d'action offerte aux joueur·se·s par un certain jeu.

Pour préciser cette première dichotomie, Conway présente dans son texte des perspectives d'application des concepts d'hyper-ludicité et de contre-ludicité à des niveaux de granularité différents. Il explique, notamment, que dans un jeu

757 Lopes, Maria da Conceição , 2008, « Ludicity. A theoretical horizon for understanding the concepts of fame, game-playing and play, » dans Conolly, Thomas et Stansfield, Mark (dir.) *Proceedings of the 2nd European Conference on Games Based Learning*, (Barcelone, Espagne, 16-17 Octobre 2008), Academic Conferences Ltd, Reading, pp. 275-284, p. 276.

758 *Ibidem*, p. 284.

759 Conway, Steven, 2010, « Hyper-Ludicity, Contra-Ludicity, and the Digital Games, » dans *Eludamos Journal for Computer Game Culture,* vol. 4, n°2, pp. 135-147.

760 *Ibidem*, p. 135.

majoritairement contre-ludique, dans lequel l'action du·de la joueur·se est contrainte, des éléments ponctuels et précis du *game design* peuvent agir de façon hyper-ludique et octroyer au·à la joueur·se des moyens de s'opposer à la contre-ludicité. Les exemples que Conway donne pour illustrer ceci sont principalement tirés de l'arcade. En effet, le chercheur juge cette forme majoritairement à la fois contre-ludique, puisque son but est l'inéluctable submersion du·de la joueur·se sous une difficulté croissante, mais aussi susceptible de contenir des éléments hyper-ludiques, sous la forme de *power-ups*. Ceux-ci facilitent temporairement la progression du joueur et lui permettent de limiter la dynamique de compression de son espace d'appropriation par le rythme effréné du jeu. Dans le texte de Conway, la dichotomie hyper/contre-ludicité constitue un spectre, dans lequel les jeux vidéo peuvent être situés pour qualifier leur manière de contraindre ou non le·la joueur·se.

Première approche de la métaludicité : les jeux qui se mettent en jeu ?

Dans le contexte de l'article de Conway et dans une première approche, la métaludicité vidéoludique pourrait donc être définie comme la capacité d'un jeu à mettre en jeu sa propre ludicité, dans le sens où ce jeu créerait et entretiendrait un discours sur sa manière de présenter un espace d'appropriation ludique au jeu. Dans le texte *Playing with Rather than by the Rules*,[761] publié en 2013, Astrid Ensslin fournit une définition de la métaludicité, qui fait encore à ce jour référence, et qui résonne avec cette première esquisse de définition.

Selon la chercheuse, « la métaludicité fait référence aux aspects d'un jeu qui ont pour but d'amener les joueur·se·s à produire une réflexion critique sur les mécaniques d'un jeu et sur sa jouabilité.[762] » Cette définition est mobilisée par la chercheuse pour étudier le jeu vidéo *The Path*[763] et les stratégies mises en jeu par le studio Tale of Tales pour adapter le conte du petit chaperon rouge. Dans la démarche

761 Ensslin, Astrid, 2013, « Playing with Rather than by the Rules : Metaludicity, Allusivde Fallacy and Illusory Agency in *The Path*, » dans Bell, Alice, Ensslin, Astrid, Rustad, Hans (dir.) *Analyzing Digital Fiction*, Routledge, Collection Routledge Studies in Rethoric and Stylistics, New York et Londres, pp. 75-93.

762 *Ibidem*, pp. 84-85 ; [« *Metaludicity refers to aspects of a game whose purpose it is to make players reflect critically upon game mechanics and gameplay.* »]

763 *The Path*, 2009, Tale of Tales.

d'Ensslin, le concept de métaludicité est crucial pour mettre en évidence les éléments du *game design* de *The Path* qui problématisent sa ludicité. À ce titre, la posture analytique adoptée par la chercheuse est assez similaire à celle de Conway : la définition relativement générale de la métaludicité est mise au service d'une analyse approfondie, qui se préoccupe de la présence et de l'absence de certaines mécaniques. En particulier, ce qu'Ensslin souligne, c'est l'absence de certains éléments de jouabilité que l'on pourrait attendre d'un jeu vidéo d'exploration mêlant des motifs fantastiques et horrifiques : il n'y a pas de condition de succès ni de victoire pour sanctionner la fin de la quête du·de la joueur·se ; le jeu n'emploie pas d'éléments visant à surprendre et effrayer le·la joueur·se, tels que des *jumpscares* ; le système de jeu n'exige pas du·de la joueur·se des manipulations complexes pour déplacer son avatar.

Ces approches de la ludicité puis de la métaludicité, respectivement par Conway et par Ensslin sont très efficaces pour étudier des jeux et tâcher d'identifier quels éléments d'un jeu vidéo peuvent le mettre, lui-même, en tension. Les travaux de Conway et d'Ensslin sont à ce titre très riches pour réaliser des analyses d'objets-jeux et mettre en évidence des stratégies de *game design*. En nourrissant son analyse par une étude du manuel de jeu de *The Path*, Ensslin explique que la démarche des créateur·rice·s du jeu a pour but de « développer chez le·la joueur·se une attitude ludique l'amenant à lire la jouabilité du jeu en relation étroite avec son cadre narratif et symbolique.[764] »

Dans le cas de *The Path*, cette stratégie métaludique a pour enjeu de mettre à distance le jeu vidéo en tant qu'objet culturel codifié, pour le mettre au même niveau qu'une autre forme particulière : le conte. Penser *The Path* au prisme de la métaludicité[765] est de fait un moyen d'étudier ses logiques de brouillage de la jouabilité au profit de la transposition au jeu vidéo du fonctionnement symbolique du conte. La métaludicité permet donc de qualifier les méthodes de déplacement des

764 Ensslin, Astrid, 2013, *op. cit.*, p. 86. [« *Therefore, the designers suggest that players [...] develop a lusory attitude that will be conducive to reading gameplay in the context of its narrative and symbolical framework.* »]

765 Ainsi qu'au prime de l'agentivité illusoire et du sophisme allusif, qui sont les deux autres concepts novateurs élaborés et présentés par Ensslin dans *Playing with Rather than by the Rules*.

attendus du·de la joueur·se quant au jeu et qui permettent de le guider vers une lecture différente du dispositif qu'il·elle est en train de pratique.

En reliant ceci à la métaphore oscillatoire des expériences vidéoludiques, la stratégie métaludique de *The Path* relève d'un déphasage radical par lequel le·la joueur·se est invité·e à vibrer sur un autre mode que celui auquel il·elle est accoutumé·e. Eu égard au rapport particulier que le jeu de Tale of Tales entretient avec le conte, il apparaît que l'encouragement, par cette stratégie de déphasage, d'une distanciation entre jeu et joueur·se est le creuset d'une mise en phase de la forme "jeu vidéo" avec la forme "conte." Pour le dire autrement, déphaser jeu et joueur·se en désamorçant ses attentes ludiques permet de suggérer un nouveau mode de lecture. Celui-ci met jeu et conte sur un même plan et les fait résonner ensemble, jusqu'à façonner une nouvelle forme d'onde avec laquelle se mettre en phase. Seulement, l'œuvre à lire devient aussi d'autant plus complexe qu'elle est constituée par la remédiation du conte, et fait appel à d'autres capitaux culturels que le seul capital ludique du·de la joueur·se. L'effort de lecture et de décodage par la personne qui joue change alors, puisqu'il ne s'agit plus seulement de jouer à un jeu, mais d'inventer une manière de jouer-lire à un jeu-conte.

La métaludicité pour décrire les jeux à propos de jeux

À mon sens, le concept de métaludicité tel qu'il est conçu et utilisé par Ensslin est très riche et opérationnel pour étudier les stratégies de *game design* par le déphasage. C'est un outil d'analyse particulièrement important pour combler une des failles que Caïra identifiait dans le travail de Calleja, à savoir l'absence de prise en compte de la réflexivité du·de la joueur·se. En effet, Ensslin insiste à plusieurs reprises sur la dimension profondément réflexive de la métaludicité. En résumant de façon légèrement réductrice et hâtive les propositions de la chercheuse, la métaludicité agit à la manière de la distanciation brechtienne, pour inviter le·la joueur·se à s'extraire, en cours de partie, de la situation de jeu et prendre conscience de celle-ci. Dans un tel cas, le modèle de l'engagement qui est adossé à la métaphore de l'incorporation peine à rendre compte du travail du·de la joueur·se, parce

qu'aucune des six dimensions du modèle ne qualifie l'engagement dans un processus de réflexion, non seulement sur la partie, mais aussi sur le jeu pratiqué. Pourtant, comme le montre Ensslin, la mise en place d'une stratégie métaludique repose sur les mêmes moteurs que les autres formes d'engagement, dans le sens où l'interface, la narration, l'esthétique et les impératifs ludiques formulés, sont susceptibles d'y contribuer et de structurer une mise à distance du jeu. C'est le cas dans *The Path*, puisque la problématisation du jeu y est réalisée par l'intermédiaire de tensions entre ses éléments constitutifs par rapport à un ensemble d'attentes que le·la joueur·se peut porter par rapport au jeu. Ce dernier est mis en phase avec le conte, ce qui permet de complexifier le système oscillatoire. Ce n'est pas le·la joueur·se qui résonne avec le jeu ici, mais bien le conte. Plutôt qu'un système bipartite jeu-joueur·se, la stratégie métaludique de *The Path* met en jeu un système tripartite jeu-conte-joueur·se qui élargit le cadre de l'oscillation en multipliant les opportunités de résonance et de déphasage.

Dans ce sens, les formes de métaludicité qu'Ensslin décrit relèvent plutôt d'un engagement au second degré, qui fonctionne sur la création d'une autre résonance entre joueur·se et jeu, certes, mais aussi entre le jeu et ce qui lui est extérieur : les autres jeux, les autres médias, etc...

Ainsi, les stratégies métaludiques peuvent relever d'une forme d'incorporation particulière qui est susceptible de connecter les phases macro et micro. Le réflexif y a pris le dessus sur l'immersif, ce qui invite le·la joueur·se à se mettre à distance et à confronter l'objet-jeu auquel il·elle joue par rapport à l'idée qu'il·elle en avait forgée. Cette prise de recul du·de la joueur·se sur ce qu'il·elle a intégré à sa conscience est, dans le cas de *The Path*, provoquée par un désamorçage du jeu par le jeu lui-même. En reprenant la métaphore oscillatoire des expériences vidéoludiques, le moteur d'une stratégie métaludique s'apparente à un apport important d'énergie potentielle qui vise à virtualiser non seulement le jeu en train d'être joué mais aussi à virtualiser l'idée même de jeu.

Dans ce sens, être aux prises avec une stratégie métaludique, c'est souvent être confronté·e à un jeu qui vient bousculer les structures ludiques incorporées par le·la joueur·se et réinjecter de l'inconnu dans ce qui est admis comme relevant du jeu.

Concevoir un jeu métaludique, c'est donc créer des échos, faire vibrer son jeu avec d'autres formes, ludiques ou non dans le but de créer un réseau de résonance potentielle. En vibrant avec ce réseau, le·la joueur·se est invité·e à reconfigurer non seulement son espace d'appropriation au contact du jeu, mais aussi ses manières d'aménager ses espaces d'appropriation ludiques pour se mettre en phase avec de nouvelles formes d'ondes hybrides voire résonner avec elles.

Comment intégrer la réflexivité de la métaludicité aux modèles de Calleja et de Caïra ?

Si le modèle de Calleja ne donne pas véritablement d'outil pour envisager l'engagement des joueur·se·s face à une stratégie métaludique, le pôle Ludologie du modèle MÉDIAL est tourné vers la constitution et l'identification, par le·la joueur·se, de réseaux de résonance potentielle entre le jeu pratiqué et d'autres jeux ou d'autres œuvres. Olivier Caïra insiste d'ailleurs précisément sur ce point dans sa présentation du pôle Ludologie : « La réflexivité ne s'arrête pas à ces clins d'œil : elle inclut de plus en plus de remarques sur les parentés entre mécanismes ou entre thèmes, sur les choix éditoriaux, sur les logiques économiques ou sur les grandes "écoles" de développement de jeux.[766] » La réflexivité mise en jeu ici est celle qui anime les joueur·se·s et leur permet de construire un monde praticable au contact du jeu, mais aussi autour de celui-ci. Ce monde praticable peut alors être connecté à ceux que les joueur·se·s ont pu bâtir en jouant à d'autres jeux ou en fréquentant d'autres œuvres. Dans ce sens, mettre en relation la métaludicité telle qu'elle est définie par Ensslin et le modèle MÉDIAL offre la possibilité de réfléchir au fait de jouer avec le·la joueur·se dans le processus de conception d'un jeu.

766 Caïra, Olivier, 2018, *op. cit.*.

Le *game design* d'un jeu suppose un·e joueur·se-modèle,[767] qui présente une certaine attitude ludique et qui dispose d'un certain capital ludique sur lequel le système de jeu compte pour anticiper la progression du·de la joueur·se et modeler en partie son expérience de jeu. Cette figure de joueur·se-modèle compte sur une certaine réflexivité de la personne qui joue, qui lui permettra d'établir les liens que les créateur·rice·s jugent utiles à sa progression. Penser le *game design* au prisme de la métaludicité revient ici à retourner le problème et à jouer non seulement avec le·la joueur·se-modèle mais avec l'idée qu'a ce·cette joueur·se-modèle de ce qui peut être qualifié de jeu. Dans ce sens, les stratégies métaludiques tendent à creuser un sillon encore plus profond que des stratégies réflexives classiques pour inverser la hiérarchie conventionnelle entre les deux niveaux de communication de la métacommunication vidéoludique. Les stratégies métaludiques reposent sur un jeu-modèle, incorporé au·à la joueur·se-modèle, qui est mis en tension pour créer, par le jeu, un discours sur le jeu.

Voici l'intérêt principal du concept de métaludicité telle qu'il est défini par Ensslin : il offre la possibilité de penser les stratégies de suggestion d'un engagement au second degré, dans lequel la personne qui joue est invitée par le dispositif ludique à démanteler les jeux-modèles qu'elle a incorporés. Ce processus repose sur la mise en phase du jeu avec d'autres œuvres et sur la création de résonances multiples par virtualisation. Cependant, il est important de noter que, telle qu'elle est définie par Ensslin, la métaludicité qualifie essentiellement les stratégies de production par un jeu de discours sur lui-même ou sur le jeu en général. Pour théoriser une dimension métaludique de l'engagement, et étendre le modèle de Calleja, il faudrait compléter cette conception des stratégies métaludiques par une approche des tactiques métaludiques.

En l'état, la métaludicité d'Ensslin est adaptée pour décrire des méta-jeux, mais ne pourrait-elle pas également être utilisée pour envisager les pratiques des joueur·se·s ? J'ai expliqué que les stratégies métaludiques jouaient avec le jeu-modèle

767 Genvo, Sébastien, 2013a, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot, » *Sciences du jeu*, n°1, mis en ligne le 01 octobre 2013, consulté le 04 avril 2022. URL : http://journals.openedition.org/sdj/251 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.251

plutôt qu'avec le·la joueur·se modèle pour créer un réseau de résonance potentielle. Ne serait-il pas possible d'envisager également un jouer métaludique, dans lequel le·la joueur·se se saisit d'un jeu pour jouer avec le·la joueur·se modèle qui y est incorporé·e et ainsi reconfigurer son espace d'appropriation voire créer par ses propres moyens un nouveau réseau de résonance potentielle ?

Pour penser une dimension métaludique de l'engagement vidéoludique, il ne faut pas se contenter d'étudier les stratégies métaludiques, il faut aussi tenir compte des tactiques métaludiques. Autrement dit, il ne faut pas se limiter aux méta-jeux, mais questionner la possibilité d'un méta-jouer.

III.2.A.b) Étendre la métaludicité au jouer : jouer critique et mutation ludique

Pour envisager un jouer métaludique, il est, à mon sens, nécessaire de prendre des distances avec les définitions de la métaludicité et de la ludicité respectivement par Ensslin et par Conway. En effet, dans les travaux de cette chercheuse et de ce chercheur, la ludicité est définie comme une propriété d'un objet-jeu. C'est donc, par définition, une qualité stratégique du dispositif. Pour étudier un éventuel méta-jouer, développer une approche tactique de la métaludicité et travailler l'hypothèse d'une dimension métaludique de l'engagement vidéoludique, il faut revenir à une définition plus large de la ludicité.

Sans pour autant adopter les termes de Maria da Conceição Lopes, qui conçoit la ludicité comme une condition humaine, je vais considérer, comme je l'ai indiqué plus tôt, que la ludicité désigne la qualité ludique d'un objet ou d'une pratique. Dans ce cadre, à la fois plus large que celui d'Ensslin et de Conway, et plus restreint que celui de Lopes, mon but est de consolider un socle théorique sur lequel bâtir la notion de jouer métaludique. Avec une telle définition de la ludicité, en quoi consisterait le méta-jouer ?

Qu'est-ce qu'une pratique métaludique ?

À la suite d'Ensslin, j'ai envisagé les méta-jeux comme des dispositifs ludiques déployant des stratégies réflexives de virtualisation grâce auxquelles les jeux sont mis en phase avec d'autres œuvres, ludiques ou non, dans le but de créer des réseaux d'œuvres susceptibles d'être mis en résonance et de produire, par la même occasion, un discours sur la ludicité. Dès lors, le méta-jouer pourrait être défini, dans une première approche, comme une tactique réflexive de virtualisation par laquelle la personne qui joue transforme le jeu auquel elle joue en reconfigurant les connexions initiales établies par les créateur·rice·s du jeu. Dans le méta-jouer, ce n'est pas le jeu qui façonne et propose un réseau de résonance potentielle pour le·la joueur·se. C'est bel et bien le·la joueur·se qui, en jouant, crée de nouvelles manières de faire communiquer le jeu avec d'autres contextes.

Penser les limites entre jeu et non-jeu avec les *serious games*

Pour préciser cette extension du domaine de la métaludicité du jeu au jouer, je vais m'appuyer sur des travaux de recherche qui se concentrent soit sur des pratiques qui entretiennent un rapport distant avec les objets-jeux qui leur servent de support, soit sur des objets qui se présentent comme des jeux mais dont la capacité à servir de support à des pratiques ludiques est contestée. Un objet fréquemment mobilisé pour illustrer ce second aspect, par lequel je vais commencer, est le *serious game*. Ce terme désigne un type particulier de dispositifs, qui vise à articuler une visée ludique à une autre portée, généralement utilitaire et souvent éducative. Seulement, dans le *serious game*, les frictions entre ces différents enjeux résultent souvent en des difficultés à formuler une proposition ludique ouverte aux joueur·se·s, si bien que l'utilitaire ou l'éducatif phagocyte le ludique. Avec le *serious game*, c'est à nouveau un questionnement ontologique qui est ravivé, pour désigner ce qui fait ou ne fait pas "jeu" et ce qui fait ou ne fait pas "jouer."

Cette question de la frontière en ce qui relève du jeu et ce qui n'en relève pas a notamment été abordée en relation avec le *serious game* par Michel Lavigne, dans son article *Jeu et non-jeu dans les* serious games.[768] La ludicité de ce type de dispositif y est étudiée par le chercheur d'abord sur le plan théorique. En s'appuyant notamment sur les définitions de Caillois, il questionne : « Y a-t-il encore jeu lorsque celui-ci se pratique sous la contrainte ? Y a-t-il encore jeu lorsque le pur divertissement est renié au profit d'objectifs secondaires ?[769] » Les impératifs non-ludiques du *serious game*, tels que des objectifs d'apprentissage, sont susceptibles de provoquer une évolution de la structure ludique, qui deviendrait alors plus rigide et moins permissive pour garantir la transmission de connaissances et de compétences.

Dans ce cas, Lavigne envisage un effritement de la ludicité du *serious game*, du fait de la contrainte et de la productivité que les impératifs non-ludiques adjoignent au jeu. Ainsi, à la suite de Caillois, le chercheur esquisse la possibilité de considérer le *serious game* comme une forme ludique corrompue, dans lequel le non-jeu a pris le pas sur le jeu. Ce risque de corruption du jeu dans le contexte du *serious game* est toutefois nuancé par Lavigne qui rappelle que la ludicité ne saurait être cantonnée à la structure de l'objet. La personne qui manipule l'objet, et qui adopte une certaine posture dans le cadre de sa pratique, peut désigner un objet comme jeu en mobilisant une certaine attitude transformatrice, si bien « [qu'une] situation ou un objet non destiné à être un jeu peut devenir un artefact ludique par la volonté du joueur.[770] »

Ici, ce pouvoir transformateur d'ériger un objet ou une situation en jeu me frappe par rapport à mon esquisse de définition du jouer métaludique. Dans ma proposition, j'ai considéré le méta-jouer comme une pratique ludique qui prend forme à partir d'un objet-jeu pré-existant, mais qui l'utilise d'une façon détournée pour produire un nouveau réseau de résonance potentielle ainsi qu'un discours sur la ludicité. Pour autant, est-ce que le fait de produire du jouer à partir du non-ludique relève aussi du méta-jouer ?

768 Lavigne, Michel, 2016, « Jeu et non jeu dans les *serious games* », *Sciences du jeu*, n°5, mis en ligne le 01 mars 2016, consulté le 02 avril 2022, URL : http://journals.openedition.org/sdj/648 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.648

769 *Ibidem*.

770 *Ibidem*.

Les remarques de Michel Lavigne rappellent en effet que de telles démarches transformatrices d'appropriation d'objets pour en faire des artefacts ludiques sont loin d'être rares, puisqu'elles représentent une partie importante des pratiques ludiques de faire-semblant. Dans ce cas, le jouer développé à partir du non-ludique prend forme grâce à une métacommunication entre tou·te·s les participant·e·s et ouvre, à ce titre, une enclave dans la réalité, dans laquelle d'autres règles et conventions ont court. Le jouer qui prend forme à partir du non-ludique relève, à ce titre, d'une interaction au second degré par rapport au réel, qui est caractéristique de la ludicité. Ceci m'amène donc à préciser mon esquisse de définition.

Pour relever de la métaludicité, un jouer doit consister en une interaction au second degré non plus seulement par rapport au réel, mais par rapport à la ludicité même. Ainsi, je vais étendre ma définition du jouer métaludique, en indiquant que ce qui caractérise le méta-jouer, c'est qu'en plus de procéder par reconfiguration, il problématise la ludicité par la pratique. Ainsi, le jouer métaludique est une façon de pratiquer un dispositif, ludique ou non, grâce à laquelle un discours sur la ludicité est produit. Avec une telle définition, il apparaît que les deux pans de la métaludicité, le méta-jeu et le méta-jouer, partagent une logique réflexive de production discursive.

En considérant que l'objet ne suffit pas à faire jeu, et que le·la joueur·se dispose de ce pouvoir de désignation, le questionnement sur les *serious games* peut à son tour être transformé ou déplacé. Au lieu de demander si les *serious games* sont des jeux, cette reformulation invite à demander : dans quel cadre les *serious games* sont-ils perçus comme des jeux ? Plutôt qu'une interrogation d'ordre ontologique, que Lavigne désigne à raison comme difficilement soluble, la question devient tournée vers les pratiques des joueur·se·s (ou, à défaut, des utilisateur·rice·s) de *serious games*. Pour répondre à cette question reformulée, Michel Lavigne invite à reconsidérer la frontière entre jeu et non-jeu sous la forme d'un « point de rencontre[771] » plutôt que seulement comme une démarcation nette. J'ai déjà parlé plus tôt de situations de résonance entre jeu et joueur·se au cours desquelles le·la joueur·se ouvre une brèche en jouant, ce qui lui permet de créer un nouvel espace

771 *Ibidem*.

dans lequel il·elle peut s'engouffrer et s'épanouir. Le fait d'approcher le jeu et le non-jeu par la rencontre plutôt que par la démarcation est précieux pour préciser les contours de ma définition du jouer métaludique. Concevoir le *serious game* comme un point de focalisation autour duquel le ludique et le sérieux se rencontrent offre la possibilité d'étudier comment les interactions entre ces deux contextes peuvent contribuer à la perception des *serious games* en tant que jeux.

À partir d'un travail d'enquête ethnométhodologique, Michel Lavigne démontre que, malgré les efforts de leurs créateur·rice·s, la prétention à la ludicité des *serious games* du corpus analysé se heurte au fait que « dans l'esprit des joueurs jeu et sérieux demeurent des activités nettement séparées, et cela d'autant plus qu'on est un joueur passionné.[772] » Ainsi, les parcours respectifs des participant·e·s à l'enquête les ont amené·e·s à constituer des encyclopédies de joueur·se·s particulières, dans lesquelles jeu et non-jeu restent assez clairement délimités. De fait, l'absence de critères reconnus par les enquêté·e·s comme pro-ludiques et la présence, au contraire, d'éléments anti-ludiques dans les *game designs* des jeux du corpus font obstacle à l'attribution du statut de jeu, aussi parce que ces jeux ne parviennent pas à susciter une attitude ludique auprès de ses utilisateur·rice·s.

Ici, il me semble intéressant de comparer ces *serious games* avec des méta-jeux. À l'instar de jeux métaludiques, ces *serious games* cherchent à créer un réseau de résonance potentielle pour que le dispositif ludique fonctionne pour ses joueur·se·s comme une voie d'accès à d'autres contextes, tels que celui de l'apprentissage d'une langue, par exemple. Cependant, à la différence des méta-jeux étudiés entre autres par Ensslin, les *serious games* problématisent la ludicité malgré eux, d'une manière qui est quasiment accidentelle, en dressant des obstacles sur le chemin des joueur·se·s. Lorsqu'un *serious game* échoue à articuler le ludique et le sérieux, le système oscillant qui est créé est dysfonctionnel, si bien que les joueu·se·s ne peuvent y être intégré·e·s pour vibrer avec le système. Plutôt que de permettre la mise en phase d'un système tripartie jeu-sérieux-joueur·se, la plupart des *serious games* du corpus de Michel Lavigne sont des systèmes dans lesquels jeu et sérieux

772 *Ibidem.*

n'ont pas été mis en phase dans le *game design*. Ces objets s'exposent de fait à une perception du public comme plutôt sérieux ou plutôt ludiques, mais qui ne parviennent pas à être perçus comme à la fois ludique et à la fois sérieux. En échouant à atteindre un état d'équilibre entre le ludique et le sérieux, ces dispositifs sont susceptibles d'être contrecarrés en tant que jeux par la production, par les joueur·se·s, d'un discours sur la ludicité dans lequel la métacommunication est interrompue par la déclaration “ceci n'est pas un jeu.” De même, ils sont également susceptibles d'être désamorcés en tant qu'objets sérieux parce que leur ludicité a pris le dessus.

Le cas particulier d'*America's Army*

À ce titre, parmi les jeux du corpus étudié par Michel Lavigne se trouve un *serious game* que le chercheur désigne comme « un logiciel qui est un cas très particulier.[773] » Il s'agit du jeu *America's Army*,[774] issu de la franchise éponyme créée en 2002 par l'armée des États-Unis pour étendre les relais de communication de cette institution militaire et faciliter le recrutement de nouvelles recrues. Dans son article, Michel Lavigne indique que le premier opus de cette franchise fait partie des jeux qui ont popularisé les *serious games* auprès du grand public, à la fois grâce au succès qu'il a rencontré auprès de son public-cible mais aussi du fait des nombreuses controverses qui ont accompagnées la vie de cette franchise.[775]

Conçu pour être un instrument de communication en faveur de l'armée états-unienne, situé en amont des chaînes de recrutement classiques, *America's Army* est un jeu de tir à la première personne qui reprend les codes des étendards du genre

773 *Ibidem*.
774 US Army, 2002, *America's Army*, [Série] (PC)
775 Je tends ici à parler de la franchise au passé parce que l'équipe de développement du jeu a récemment annoncé l'arrêt des serveurs de *Proving Grounds*, le dernier jeu *America's Army* en date. (Auteur·rice inconnu·e, americasarmy.com, 2022, *America's Army : Proving Grounds. Mission Success, Time to Withdraw,* mis en ligne le 7 février 2022, consulté le 05/04/2022, URL : https://news.americasarmy.com/americas-army-proving-grounds-mission-success-time-to-withdraw/) L'extension de la franchise par la sortie d'un nouveau jeu est pour le moins incertaine, dans la mesure où l'armée des États-Unis semble avoir identifié le streaming et l'e-sport comme deux secteurs privilégier pour continuer de toucher un public de joueur·se·s à des fins de communication et de recrutement.

(avec les franchises *Counter Strike*,[776] *Call of Duty*[777] et *Battlefield*[778] en tête) pour proposer aux joueur·se·s de prendre part à des affrontements inspirés des théâtres d'opération militaire contemporains. Par rapport à ses compétiteurs, le jeu de l'armée états-unienne met en jeu des dynamiques de coopération entre les différent·e·s membres d'une escouade pour donner un aperçu des modes d'action et de l'organisation des forces armées états-uniennes.

America's Army est un *serious game* qui met l'accent sur sa ludicité avec une jouabilité et une esthétique proches de celles des autres jeux de tir à la première personne. Il n'est de fait pas surprenant que les participant·e·s à l'enquête de Michel Lavigne reconnaissent à *America's Army* une certaine ludicité.[779] La dimension sérieuse du jeu de l'armée états-unienne, quant à elle, fonctionne de façon plus souterraine, par la contextualisation des affrontements, par la représentation d'équipements réellement utilisés par les troupes états-uniennes, par la valorisation du respect des règles d'engagement dans le système de jeu, ainsi que par l'intégration de passerelles entre le jeu et les plateformes de recrutement de l'institution militaire. Dans le cas *d'America's Army*, la dimension sérieuse du *serious game* est positionnée en arrière-plan par rapport à sa dimension ludique, pour que le jeu conserve une certaine attractivité ludique. C'est cet agencement du ludique par rapport au sérieux qui lui permet de fonctionner en tant que dispositif de promotion des valeurs de l'armée états-unienne et donc en anti-chambre du processus de recrutement.[780] Financé grâce à des fonds publics, *America's Army* a pu être mis à la disposition de publics scolaires, dans le but de toucher un public potentiellement plus difficile à atteindre avec des outils de communication plus traditionnels.

776 Valve Corporation, 2000, *Counter Strike*, [Série] (PC)
777 Infinity Ward, Treyarch, Sledgehammer Games, 2003, *Call of Duty,* [Série] Activision, (PC)
778 DICE, 2002, *Battlefield*, [Série] Electronic Arts (PC)
779 Dans l'article de Michel Lavigne, l'évaluation de l'aspect sérieux de jeu de l'armée états-unienne par les enquêté·e·s n'est pas communiquée.s
780 À ce titre, Ian Bogost qualifie *America's Army* de jeu persuasif, dans le sens où il déploie une rhétorique procédurale pour convaincre du bien-fondé des actions de l'armée états-unienneétats-unienne et la rendre plus attrayante.

Rapidement après la sortie d'*America's Army,* cette nouvelle interaction des institutions militaires avec l'industrie vidéoludique a été abondamment critiquée. D'une part, le jeu a été accusé d'étendre une logique de propagande militariste aux mondes numériques. D'autre part, la défiance des critiques du jeu était amplifiée précisément par la configuration du ludique et du sérieux dans ce jeu : le *game design* pour ainsi dire en sous-marin du jeu était identifié comme un moyen de camoufler les fonctions véritables d'*America's Army* auprès de ses joueur·se·s pour les exposer, de façon diffuse à des discours favorables aux actions de l'armée états-unienne.

Une appropriation artistique et critique d'*America's Army* : *Dead in Iraq*

Sorti peu de temps après l'engagement des forces états-uniennes en Afghanistan et environ un an avant le début de la seconde Guerre du Golfe, *America's Army* est rapidement devenu un symbole de l'effort d'extension de la sphère d'influence de l'armée états-unienne en direction des cultures vidéoludiques. Plusieurs artistes se sont de fait saisi·e·s de ce jeu pour critiquer les méthodes d'action de l'armée des États-Unis ainsi que ses stratégies de communication. Pour préciser ma définition du jouer métaludique, je vais m'appuyer sur un exemple de réappropriation artistique d'*America's Army* : la série de performances *Dead in Iraq* de Joseph DeLappe.

Du mois de mars 2006 au mois de décembre 2011, l'artiste est intervenu à de nombreuses reprises dans les espaces du jeu de l'armée états-unienne. Au cours de ces performances, l'artiste se connectait à un serveur de jeu actif, en utilisant le pseudonyme *dead-in-iraq*, puis utilisait le chat textuel du serveur pour lister les noms, prénoms, âges et corps de rattachement de membres de l'armée états-unienne ayant trouvé la mort en Irak. Avant de saisir ces informations, l'artiste commandait à son avatar, assigné à l'une des deux équipes, de lâcher son arme au sol. Pendant l'écriture, l'avatar de l'artiste restait immobile à son point d'apparition ou en un point de l'espace de jeu choisi par l'artiste. Si l'artiste interagissait bien avec le dispositif de jeu, il ne jouait pas pour autant, dans le sens où il ne prenait pas part aux

affrontements fictionnels. Ainsi, l'action principale de DeLappe dans l'espace d'*America's Army* consistait en ce processus d'écriture. Face à cette intervention textuelle, les réactions de ses coéquipier·ère·s oscillaient fréquemment entre l'indifférence, la stupéfaction et l'agacement. Dans la mesure où il était attendu de l'artiste qu'il contribue aux efforts de l'équipe, son inaction était perçue comme une forme d'anti-jeu, amenant certain·e·s à voter pour son expulsion du serveur. Pour les membres d'équipe plus étonné·e·s que courroucé·e·s, le texte publié par l'artiste dans le chat du serveur était une source de questionnements sur l'origine et la nature de ces informations.

Selon DeLappe, ces performances avaient une fonction double de mémorialisation et de protestation. L'artiste indique : « L'œuvre est fondamentalement un mémorial en ligne évanescent en hommage au personnel militaire mort en service dans le cadre de ce conflit. Mon action est aussi conçue comme une mise en garde.[781] » La première action de l'avatar de l'artiste dans l'espace du jeu, c'est-à-dire lâcher son arme, est profondément signifiante : elle indique le refus de l'artiste de participer aux combats et de se plier au jeu de la reproduction, dans l'espace du jeu, de la violence de la guerre réelle. Les actions de l'artiste et de son avatar sont donc un moyen de contester l'action militaire états-unienne. Le fait que DeLappe utilise, pour ce faire, un outil créé par l'armée des États-Unis elle-même lui permet de critiquer cet outil, ses fonctions et la représentation idéalisée des conflits contemporains qu'*America's Army* met en jeu.

Un premier exemple de jouer métaludique et artistique

La série de performances *Dead in Iraq* de Joseph DeLappe est un premier exemple marquant de jouer métaludique. Au cours de ses interventions dans les espaces d'*America's Army*, l'artiste met en place un protocole précis qui régit ses performances. Ce protocole constitue un nouvel ensemble de règles que l'artiste suit pour interagir avec le jeu d'une manière qui est alignée avec ses intentions artistiques plutôt qu'avec l'impératif ludique d'*America's Army*. L'action de l'artiste entaille ainsi

781 DeLappe, Joseph, delappe.net, consulté le 05 avril 2022, URL : http://www.delappe.net/project/dead-in-iraq/

l'univers fictionnel du jeu pour y faire se déverser le réel. Soudainement, aux avatars pixelisés en tenues de camouflages sont associés les noms de personnes réelles, mortes pendant la Seconde Guerre du Golfe, et les corps désarticulés sur le sol du jeu se mettent à résonner avec les noms qui défilent à l'écran.

La façon de jouer de l'artiste est ici très particulière, puisqu'elle est à la limite du non-jouer. L'artiste interagit avec le système suivant une logique qui lui est propre plutôt qu'en se soumettant aux stratégies du jeu. Les actions qu'il exécutent systématiquement - se connecter avec le nom dead-in-iraq, jeter son arme au sol, se positionner dans l'espace de jeu puis écrire, y compris en cas de mort de son avatar - constituent un apport soudain d'énergie potentielle dans l'expérience de jeu des autres joueur·se·s connecté·e·s au serveur. Ceux·celles-ci se retrouvent à la fois spectateur·rice·s et parties prenantes de l'œuvre, dans la mesure où leurs réactions aux textes publiés par DeLappe sont révélatrices aussi bien de l'èthos du jeu que de leurs propres èthos de joueur·se·s.

L'intervention artistique de l'artiste, répétée et méticuleuse, relève ici de la métaludicité parce qu'elle correspond à une tactique réflexive de production, par la pratique, d'un discours sur le jeu pratiqué et sur les conditions de sa pratique. De la même manière que les méta-jeux étudiés par Ensslin provoquaient un déphasage du jeu par rapport au·à la joueur·se pour mettre la ludicité à distance, les performances de *Dead in Iraq* visent à déphaser les coéquipier·ère·s temporaires de l'artiste pour les confronter à la situation dans laquelle il·elle·s se trouvent. Le réel s'invite soudainement dans la fiction du jeu, et les simulations d'affrontement sont brutalement mises en résonances avec un conflit on ne peut plus réel. Le déphasage soudain des joueur·se·s est vécu par certain·e·s d'entre eux comme désagréable et indésirable, puisque l'artiste est régulièrement insulté, tué par ses coéquipier·ère·s, voire expulsé du serveur de jeu. Le déphasage soudain que l'artiste provoque procède par virtualisation pour créer de nouveaux liens entre le monde du jeu et ce qui lui est extérieur. Les autres participant·e·s à la partie sont ainsi contraint·e·s de prendre conscience du contexte dans lequel *America's Army* est situé : c'est un jeu de propagande, conçu pour redorer l'image d'une institution militaire dont l'action est

contestée et qui fait partie intégrante des processus de recrutement de cette institution. Cette intervention de l'artiste a donc un prix pour ces joueur·se·s, puisqu'elle perturbe voire sabote leur partie, et qu'elle les force à prendre conscience d'éléments que leur attitude ludique leur avait permis de mettre de côté.

En tant qu'exemple de jouer métaludique, le cycle de performances *Dead in Iraq* est remarquable parce qu'il prend forme dans le cadre d'un jeu multi-joueur·se. Dans un tel contexte, le méta-jouer de l'artiste consiste en des interactions avec le dispositif de jeu qui sont susceptibles d'être considérées comme anti-ludiques par les autres joueurs et donc susceptibles de détruire leur expérience de jeu. Ce jouer métaludique crée un système oscillant complexe comprenant l'artiste, les autres joueur·se·s, le jeu, mais aussi le contexte dans lequel ces éléments se situent puis le fait résonner avec force. Comme je l'ai expliqué plus tôt, la résolution de cet état de résonance est une explosion du système, qui ne peut retourner à un état plus classique que si l'artiste en est exclu.

Le jouer critique et la mutation ludique : deux concepts pour définir le méta-jouer

Pour préciser mon approche du jouer métaludique de DeLappe, je vais m'appuyer sur deux concepts, que je vais faire dialoguer. Ces deux notions, proposées respectivement par Mary Flanagan et par Anne-Marie Schleiner sont le jouer critique[782] et la mutation ludique.

Dans l'ouvrage *Critical Play : Radical Game Design*, la chercheuse et artiste Mary Flanagan étudient des pratiques alternatives de la ludicité. Dans une approche historique et esthétique, elle se concentre aussi bien sur la création de jeux et de méta-jeux par des artistes, que sur des réappropriations artistiques d'artefacts de ludicité. Le concept de jouer critique est ce qui permet à Flanagan de connecter les problématiques de design avec des tactiques de subversion d'objets.

782 En anglais *critical play*.

Le jouer critique est défini comme suit :

> *« Le jouer critique a pour enjeux la création ou l'occupation d'environnements et d'activités ludiques qui représentent des questionnements sur des aspects de la vie humaine. […] La dimension critique du jouer peut être cultivée afin d'interroger le "contenu" d'un jeu, ou quels éléments sont pris pour acquis ou considérés incontournables dans le déroulement et la fonction d'un scénario ludique. La dimension critique du jouer peut fournir un nouveau point de vue essentiel ou un nouveau cadre analytique.*[783] *»*

Dans cette définition, Flanagan caractérise le jouer critique par deux modes d'actions, la création et l'occupation ainsi que par les deux objets que sont les environnements et les activités ludiques. À la lecture de l'ouvrage de la chercheuse, cette définition est précisée et raffinée pour expliciter les processus à l'œuvre dans le jouer critique. En particulier, la subversion est une dynamique fondamentale du jouer critique, grâce à laquelle les joueur·se·s et les créateur·rice·s de jeu peuvent se saisir de normes ludiques et les mettre en tension.

Avant de se concentrer sur des approches professionnelles ou artistique du jouer critique, Flanagan étudie des pratiques de jouer domestique (*domestic play*) qui lui permettent d'identifier trois types de pratiques quotidiennes du jouer critique : le repeçage, la réécriture et le déjouer.[784] Celles-ci sont respectivement définies comme « l'altération de personnages ou d'objets,[785] » comme « la participation d'un·e joueur·se à une redéfinition du jouer à partir des processus d'écriture des cultures de fans[786] » et comme « l'invention ou la mise en jeu de scénarios dans lesquels les personnages sont piégés, immolés, abusés.[787] » Le

783 Flanagan, Mary, 2013 [2009], *Critical Play : Radical Game Design*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 6. [« *Critical play means to create or occupy play environments that represent one or more questions about aspects of human life. […] Criticality in play can be fostered in order to question an aspect of a game's "content," or an aspect of a play scenario's function that might otherwise be considered a given or necessary.* »]

784 Ces trois termes sont respectivements traduits de l'anglais *reskinning, rewriting* et *unplaying*. Flanagan détaille ces trois dynamiques dans *Critical Play*. (*Ibidem*, p. 60)

785 *Ibidem*, p. 60. [« *Altering characters or objects.* »]

786 *Ibidem*, p. 60. [« *Participation of a player to redefine play from within the writings of fan culture.* »]

787 *Ibidem*, p. 60. [« *Working or inventing scenarios to trap the caracters, set them on fire, or*

repeçage, la réécriture et le déjouer constituent trois tactiques de jouer critiques susceptibles d'être adoptées par les joueur·se·s pour subvertir les jeux auxquels il·elle·s jouent, de l'intérieur.

Si Mary Flanagan ne désigne pas explicitement ces trois types de pratiques comme discursifs, elle explique comment le repeçage, la réécriture et le déjouer reposent sur une confrontation avec des normes culturelles intrinsèquement liées au contexte de pratique.

En s'appuyant notamment sur son étude des maisons de poupées et des pratiques de jeu dont elles sont le support, Flanagan indique que « le jouer critique qui s'attaque à des motifs culturels, tels que les rôles de genre dans l'espace domestique, fonctionne dans de vastes systèmes culturels qui sont difficiles à examiner et peu prompts au changement.[788] »

Ainsi, le jouer critique désigne un ensemble de stratégies et de tactiques de révélation et d'interrogation de l'entrelacement des règles de nos jeux avec les règles de nos sociétés. Dans une perspective de design, le jouer critique prend une dimension stratégique, *a fortiori* lorsque Flanagan invite les créateur·rice·s de jeux critiques à « travailler, depuis l'intérieur des jeux, à la manière d'un virus, pour infecter et changer radicalement ce qui est attendu et ce qui est possible lorsque les joueur·se·s jouent.[789] » Dans le cadre du jouer critique domestique, ces tactiques relèvent de la négociation avec la stratégie intrinsèque au jeu qui est joué (ou, justement déjoué). Lorsque le·la joueur·se critique joue, il·elle louvoie dans les interstices que l'agencement des normes ludiques et des normes sociales laisse accessible. Enfin, dans des formes plus radicales et subversives de jouer critique, le·la joueur·se crée lui·elle-même son interstice dans un mouvement de rupture qui redéfinit, plus ou moins localement, de nouvelles règles.

---

otherwise abuse them. »]

788 *Ibidem*, p. 61. [« *Critical play that takes on cultural patterns, such as gender roles in domestic space, functions within large cultural systems that are difficult to examine, and slow to change.* »]

789 *Ibidem*, p. 62. [« *Therefore, if game makers wish to encourage critical play, they must work like a virus from within to infect and radically change what is expected and what is possible when players play.* »]

Je retrouve ici la notion de brèche que j'ai évoquée à plusieurs reprises en esquissant ma définition du jouer métaludique, mais l'enjeu supplémentaire apporté par le concept de jouer critique de Flanagan est celui d'un rapport de pouvoir entre le·la joueur·se et le dispositif de jeu. Ce dernier est socialement et spatialement situé, dans le sens où il est produit dans une structure sociale elle-même traversée par des rapports de forces et des normes qui conditionnent en partie les formes qui peuvent y voir le jour. Ceci m'invite à reconsidérer le jouer métaludique pour ne pas seulement l'envisager comme une production discursive sur la ludicité, mais aussi comme une dynamique de reconfiguration d'un rapport de forces. Cette perspective est, à mon sens, particulièrement pertinente pour que la définition du jouer métaludique ne concerne pas seulement les réappropriations artistiques de jeux vidéo. Dans ce sens, il me semble très riche de définir le méta-jouer comme une reconfiguration, potentiellement très locale et individuelle, des relations de pouvoir qui lie le·la joueur·e, le jeu, et le contexte dans lequel le jeu est produit et joué.

Cette démarche définitionnelle résonne notamment avec le travail d'une seconde artiste et chercheuse, Anne-Marie Schleiner. Si celle-ci est spécialiste du détournement artistique de jeux vidéo à des fins d'activisme politique, son corpus de créations est accompagné par un important corpus théorique qui prend aussi bien la forme de déclarations d'artiste que de publications académiques. En particulier, dans un ouvrage récent, *Ludic Mutation : The Player's Power to Change the Game*,[790] l'artiste et chercheuse propose un concept novateur qu'elle articule à une approche historique, esthétique et théorique, ainsi qu'à une rétrospective de sa pratique artistique. Ce concept n'est autre que celui qui donne son nom à l'ouvrage : la mutation ludique.

Celle-ci est définie par Schleiner comme « un processus transformatif initié par le·la joueur·se de transformations d'un jeu existant en un autre jeu.[791] » Par rapport au jouer critique de Flanagan, la mutation ludique est profondément

790 Schleiner, Anne-Marie, 2017, *Ludic Mutation : The Player's Power to Change the Game*, Amsterdam University Press, Amsterdam.

791 *Ibidem*, p.11. [« *I understand these acts as player-driven transformation of an existing game into another, as a transformative process I will refer to as ludic mutation.* »*]*

tactique, puisqu'elle est située du côté du·de la joueur·se, mais elle procède sur un mode parasitaire qui n'est pas sans rappeler la figure du virus que Flanagan invoque. La mutation ludique peut de fait sembler plus restreinte que le jouer critique, puisqu'elle ne concerne pas, *a priori*, les problématiques de game design critique. Toutefois, dans le processus de transformation par le·la joueur·se d'un jeu en un autre, Schleiner identifie une dynamique potentielle d'appropriation radicale, qu'elle qualifie de coup de force (*power grab*), et par laquelle la personne qui joue renverse les relations de pouvoir qui le·la lient au jeu.

Dès lors, ce qui était une tactique d'appropriation se mue en stratégie de création. Une telle reconfiguration radicale d'un jeu par un joueur·se correspond, à mon sens, à un cas particulier de jouer critique, dans lequel la personne qui joue a fracturé et fragmenté le dispositif pour en construire un nouveau, joignant ainsi le méta-jouer et la création d'un méta-jeu. Le·la joueur·se qui opère une telle mutation ludique exerce des forces sur le dispositif de jeu, qui aboutissent à sa profanation, au sens de Giorgio Agamben.[792] En effet, le philosophe italien envisage la profanation comme une stratégie à mettre en œuvre « dans notre corps-à-corps avec les dispositifs[793] » pour « libérer ce qui a été saisi et séparé par les dispositifs pour le rendre à l'usage commun.[794] » Face aux dispositifs, la profanation est, selon Agamben, un contre-dispositif qui permet de reprendre ce que le dispositif avait saisi, capté, figé. Avec les dispositifs ludiques, la profanation devenue mutation ludique gagne une tonalité plus organique. Plus encore que le jouer critique, le concept de Schleiner convoque la figure du parasite, développée entre autres par Michel Serres,[795] pour expliquer la transformation des relations entre jeu et joueur·se qui caractérise la mutation ludique. Notamment, elle désigne les démarches d'altération de jeux, réunies sous le terme de *modding*, comme « une sorte de parasitisme ou du moins d'emprunt à un “hôte” industriel et plus fortuné.[796] »

792 Agamben, Giorgio, 2014 [2006], *op. cit.*.
793 *Ibidem*, p. 36.
794 *Ibidem*, p. 36-37.
795 Serres, Michel, 1997 [1980] *Le Parasite*, Hachette Littératures, Paris.
796 Schleiner, Anne-Marie, 2017, *op. cit.*, p. 13. [« *I draw on Michel Serres' multivalent figure of The Parasite as a key to understanding these complicated relations, approaching modding as a kind of parasitism or borrowing from a wealthier industrial 'host.'* »]

Ces précisions apportées par l'artiste et chercheur·se sur sa conception organique et biologique de la mutation ludique permettent de mieux appréhender les systèmes entre jeu et joueur·se qui se créent et se reconfigurent en cours de mutation. L'organicité de la mutation ludique m'invite à penser les réseaux dans lesquels sont pris les jeux et les joueur·se·s comme un écosystème doté d'une grande plasticité. Ainsi, si je concevais déjà le jouer métaludique comme un ensemble de pratiques dynamiques d'appropriation, le concept de mutation ludique m'amène à l'envisager comme l'expression d'une forme vivante, qui peut se glisser dans les fissures d'une structure ludique, puis transformer celle-ci de l'intérieur.

Le méta-jouer comme geste plastique de transformation des jeux

Par la suite, je vais étendre cette organicité de la mutation ludique au jouer métaludique. En effet, le méta-jouer est, à mon sens, une force plastique qui mobilise des tactiques de résonances pour retourner les dispositifs contre eux-mêmes. Dans la logique parasitaire de la mutation ludique, le dispositif est profané pour être réutilisé à une autre fin. Lorsque le jouer métaludique est utilisé pour transformer un jeu en médium artistique, la résonance qu'il met en œuvre fait trembler la muraille idéalisée du cercle magique jusqu'à rompre l'isolation illusoire du jeu profané par rapport à son écosystème.

Dans le cas de *Dead in Iraq*, le jouer métaludique de Joseph DeLappe fonctionne précisément sur le mode de la mutation ludique pour transformer le dispositif propagandaire d'*America's Army* en un nouveau dispositif de contestation antimilitariste et de mémorialisation. Ce nouveau dispositif est fragile, parce que les autre joueur·se·s peuvent manifester des réticences et des résistances face à la transformation que l'artiste impose à leurs expériences de jeu. Malgré cette fragilité, la force de l'action métaludique de DeLappe réside dans l'utilisation du système de jeu pour produire des discours qui s'opposent à ceux que les créateur·rice·s du jeu ont insérés dans le dispositif d'*America's Army*. Le jouer critique et métaludique de DeLappe agit sur le mode de la révélation, pour donner à lire et à voir l'écosystème dans lequel le jeu a été créé. Avec cette résonance nouvelle, qui invite l'extérieur

depuis l'intérieur, des corps et des armes de pixels sont mis en écho avec des corps et des armes bien réels, et le réel s'engouffre dans le jeu.

Synthèse : élargir la définition initiale de la métaludicité au méta-jouer

Pour proposer une synthèse, la définition de la métaludicité que je propose est plus large que celle d'Astrid Ensslin. En effet, je ne restreins pas la métaludicité à une dimension stratégique de création de jeux. À partir des travaux de Lavigne, de Flanagan et de Schleiner et en m'appuyant sur les performances de DeLappe, j'ai montré que la métaludicité ne saurait être cantonnée aux dispositifs. Le concept de jouer critique de Flanagan, aussi bien tourné vers les créateur·rice·s de jeu que vers les joueur·se·s est à ce titre un modèle pour envisager une extension de la métaludicité au jouer. Avec le concept de mutation ludique, j'ai enfin précisé mon approche du jouer métaludique, en mettant en avant l'organicité de la mutation ludique comme moteur de l'utilisation potentielle d'un jeu vidéo comme médium artistique. Dans les pages qui vont suivre, je vais présenter et analyser plusieurs œuvres de détournement artistique de jeux vidéo. L'opération artistique qui est au centre de chacune de ces œuvres est une mutation ludique, dans laquelle le jouer métaludique de l'artiste structure la transformation d'un jeu premier en une œuvre seconde qui n'est pas nécessairement jouable mais qui est métaludique.

Enfin, pour conclure, en considérant que la ludicité est la qualité ludique d'un objet, d'une pratique ou d'une situation, établie par l'adoption d'une attitude réflexive, je définis la métaludicité comme une manière méta-réflexive d'être à la ludicité. C'est-à-dire que la métaludicité fonctionne au second degré par rapport à la ludicité qui est, elle-même, une forme d'engagement au second degré avec le monde.

Ainsi, si la ludicité est la qualité ludique d'un objet, d'une pratique ou d'une situation, la métaludicité est une prise de position, d'un objet ou d'un sujet, par rapport à cette qualité. Là où l'attitude ludique repose sur la prise de conscience de la distance qui sépare le·la joueur·se d'un jeu, l'attitude métaludique est fondée sur une mise à distance de cet écart entre jeu et joueur·se. La métaludicité ne repose pas seulement sur une confrontation avec le jeu, mais aussi sur une prise de distance à

l'égard de la situation dans laquelle joueur·se et jeu sont réuni·e·s. Quand la ludicité est le support de l'instauration d'un cercle magique, la métaludicité questionne les conditions de cette instauration : Comment le cercle a-t-il été tracé ? Pourquoi a-t-il été tracé de cette manière ? Est-ce que tous les cercles sont tracés de cette manière ? Le cercle est-il hermétique ? Comment déterminer ce qu'il inclut et ce qu'il exclut ? Qu'est-ce qui peut en entrer et en sortir ? Présente-t-il des intersections avec d'autres cercles ?

La métaludicité, c'est donc le fait d'examiner son propre rapport à la ludicité, parfois en la prenant à bras le corps, pour mieux la comprendre et mettre à jour son fonctionnement, mais aussi et surtout pour imaginer ce qu'elle pourrait être. En un sens, la métaludicité conjugue la ludicité au conditionnel pour questionner non seulement les mondes virtuels qui existent, mais aussi ceux qui pourraient exister.

Dans ce sens, la métaludicité réunit le méta-jeu et le méta-jouer comme deux façons de faire des jeux et de jouer, dans lesquelles les attitudes ludiques, et les dispositifs qui en sont les supports, deviennent des instruments réflexifs de création de nouvelles formes de ludicité.

Ainsi, les méta-jeux sont des dispositifs qui cherchent à se mettre en résonance avec le·la joueur·se pour produire et faire circuler des discours réflexifs sur eux-mêmes et sur la ludicité. Ces jeux visent à atteindre une forme de résonance par un apport conséquent d'énergie potentielle, autrement dit par une virtualisation radicale de l'objet-jeu qui met soudainement le jeu en phase avec ce qui lui était jusqu'alors extérieur, et notamment avec ce qui a conditionné sa production. Dans la perspective stratégique de créer un méta-jeu, la métaludicité est le moteur d'un effritement des illusions vidéoludiques, afin de dévoiler le contenu de la boîte noire du dispositif, et de mettre en jeu nos façons de jouer. En invitant les joueur·se·s à développer un jouer critique, les méta-jeux mettent la ludicité en discours et fait résonner le réseau qui relie les joueur·se·s, le jeu, et le monde autour du cercle magique.

Quant au méta-jouer, ce terme désigne les tactiques d'appropriation qui visent à se saisir non plus seulement d'un jeu, mais des manières d'y jouer. Les formes de jouer métaludique reposent ainsi sur l'exercice par le·la méta-joueur·se d'une force transformatrice de virtualisation qui étend avec fracas l'horizon des possibles offert par le dispositif qui est méta-joué. Lorsqu'une personne joue avec une attitude métaludique, elle s'empare d'un jeu d'une manière qui déborde le dispositif tel qu'il a été conçu.

Le coup de force de la mutation ludique consiste en l'ouverture d'une brèche dans un dispositif qui fonctionne déjà sur le mode de l'enclave. De fait, le jouer métaludique transperce et profane, offrant la possibilité de jouer autrement voir de faire autre chose des jeux.

Dans le cadre de ma pratique de recherche-création, j'ai systématiquement adopté une attitude métaludique, aussi bien pour créer les œuvres que je vais présenter et analyser dans la suite de ce chapitre que pour créer *Le Démiurge*. Du fait de sa façon de problématiser sa propre narration et de mettre en jeu des modes narratifs vidéoludiques classiques et des normes d'écriture vocale, *Le Démiurge* est un méta-jeu sonore. J'ai longuement détaillé le rôle de la figure vocale de Démiurge dans la conception de cette fiction sonore interactive. Je peux à présent préciser que cette vocalité démiurgique est l'instrument principal de production discursive et métaludique de *Le Démiurge*. Avec ce personnage vocal, le jeu parle, au propre comme au figuré, pour donner à entendre le jeu en train de camoufler son fonctionnement. Les trois autres œuvres qui sont issues de ma pratique et que je vais étudier dans la dernière partie de ce chapitre relèvent, elles, de trois formes différentes de méta-jouer. Pour me diriger vers leurs analyses, ainsi que vers l'étude de pratiques de détournements artistiques de jeu vidéo, je vais expliciter plus longuement la place de la métaludicité dans ma pratique artistique, à partir de l'analyse d'un cycle de performances en ligne que j'ai mis en œuvre dans la dernière partie de mon parcours doctoral de recherche-création.

III.2.A.c) Extime de soi : des performances vocales pour faire résonner le geste ludique

Présentation du cycle de performances *Extime de soi*

J'ai réalisé le cycle de performances *Extime de Soi* à l'automne 2021, du 20 au 26 septembre, sous la forme de sept performances en ligne, réalisées quotidiennement à 18h30, à partir du jeu vidéo *Destiny 2* (Bungie, 2017), et diffusées en direct par l'intermédiaire de la plateforme de streaming Twitch. Les choix de ce jeu et de ce nom pour le cycle de performances ne sont pas anodins.

D'abord, j'ai réalisé mes performances avec *Destiny 2* parce que le jeu de tir et de science-fiction de Bungie, souvent qualifié de *shooter looter*, a accompagné mon doctorat à partir de sa sortie en août 2017. Alors que j'étais déjà attaché aux jeux précédents de Bungie, et notamment à la franchise *Halo*, l'articulation des genres du jeu de tir et du jeu de rôle réalisée par *Destiny 2* a rapidement fait de ce jeu un univers privilégié et plaisant, dans lequel il y avait toujours quelque chose de nouveau à faire, que ce soit pour progresser dans l'intrigue, découvrir un nouvel environnement, mieux comprendre le monde du jeu ou améliorer l'équipement de mon personnage. Mais surtout, ce qui a entretenu mon intérêt (et qui l'entretient toujours à l'heure actuelle), c'est l'agencement de sa direction artistique envoûtante et de sa narration par rapport à son système de jeu. Celui-ci est très fluide dans les phases d'action, et offre une grande liberté au·à la joueur·se pour se déplacer et affronter les nombreux antagonistes du jeu. Cette fluidité est ce qui permet au jeu de mettre en place une cyclicité qui évite à la jouabilité de sombrer dans une répétitivité lassante.



Illustration 64: Capture d'écran de Destiny 2 *(2017) : Un instant de combat intense.*

Présentation du jeu *Destiny 2*

Pour présenter succinctement le fonctionnement de *Destiny 2* sur le plan mécanique, le jeu propose d'abord au·à la joueur·se de créer un avatar en choisissant une classe parmi trois options qui vont conditionner la jouabilité : les arcanistes, sorte de sorcier·ère·s interstellaires manipulant des énergies cosmiques pour lancer des sorts ; les chasseur·se·s, plus proches d'assassin·e·s ou de tueur·se·s à gage, sont aussi agiles que létales ; les titans, véritables paladin·e·s futuristes en armure lourde, sont plus pesant·e·s mais aussi plus résistant·e·s que les deux autres classes. Puis, chacune de ces classes peut être spécialisée en accord avec des affinités élémentaires qui font référence aux énergies fondamentales qui composent le monde du jeu et que les personnages du jeu peuvent manipuler.

Dans le système de combat, ces énergies qui correspondent à autant de types de dégâts pouvant être infligés ou subis : le feu (dégâts solaires), la glace (dégâts de stase), l'électricité (dégâts cryo-électriques), et le vide (dégâts de néant). Ce système de classes, divisées en sous-classes élémentaires, elles-mêmes subdivisées en doctrines spécialisées, permet au·à la joueur·se de façonner son personnage en accord avec son style de jeu. Par exemple, un chasseur du néant pourra se rendre invisible et s'approcher discrètement de ses ennemis pour les éliminer au corps-à-corps tandis

qu'une arcaniste solaire pourra matérialiser des ailes de flammes et ainsi développer une jouabilité plus verticale et aérienne.

En complément, les joueur·se·s sont invité·e·s à personnaliser l'équipement de leur avatar pour améliorer ses armes et ses pièces d'armure et ainsi continuer d'accorder leur personnage avec un style de jeu précis. Si ces nombreuses possibilités de personnalisations renvoient au genre du jeu de rôle, les mécaniques de jeu une fois le personnage créé et équipé sont bien celles d'un jeu de tir à la première personne, avec un équilibre entre le maniement d'armes à feu futuristes et l'utilisation de pouvoirs magiques liés à la classe et à l'élément de l'avatar du·de la joueur·se. Pour créer un lien mécanique entre ces deux genres, *Destiny 2* emprunte des systèmes de récompenses aléatoires aux genres du *hack and slash* ou aux *MMORPG* (jeux de rôle en ligne massivement multi-joueur·se), et les fins de mission sont accompagnées par des feux d'artifice d'objets à ramasser pour améliorer son personnage et perfectionner son équipement.



Illustration 65: Capture d'écran de Destiny 2 *(2017) : Selfie d'un Chasseur.*



Illustration 66: Capture d'écran de Destiny 2 *(2017) : Selfie d'une Arcaniste.*



Illustration 67: Capture d'écran de Destiny 2 *(2017) : Selfie d'un Titan.*

Dans la structure ludique de *Destiny 2*, la poursuite de ces récompenses, jusqu'à obtenir l'objet perle rare, constitue une motivation forte. En effet, dans la mesure où certaines missions difficiles requièrent un équipement optimisé, les joueur·se·s sont encouragé·e·s à rejouer certains contenus jusqu'à obtenir la pièce d'équipement idéale. À une échelle plus macroscopique, ce système de récompenses structure la jouabilité pour lui donner une forme de cyclicité et de rythmicité par l'intermédiaire d'objectifs hebdomadaires qui sont réinitialisés chaque mardi. L'articulation de ce système de récompenses, issu du jeu de rôle, avec des mécaniques du jeu de tir est à l'origine de la désignation de *Destiny 2* comme un *looter shooter*, à la suite de jeux tels que ceux de la franchise *Borderlands* (Gearbox Software, 2K Games, 2009). Comme la plupart des jeux de ce genre vidéoludique, *Destiny 2* cherche à faire de cette boucle qui lie jouabilité et récompenses un cycle vertueux qui encourage le·la joueur·se à jouer pour progresser dans l'intrigue, puisque les récompenses permettent de franchir des obstacles qui sont autant de paliers. Mais surtout, cette boucle est un moyen mis à la disposition du·de la joueur·se pour personnaliser son avatar jusqu'à ce qu'il devienne un moyen d'expression dans l'espace de jeu, représentatif d'un style de jeu individuel et de l'identité que le·la joueur·se s'est construite dans le monde de *Destiny 2*.

Justement, à titre personnel, cette capacité du système de jeu à favoriser la création d'un style de jeu individuel a entretenu mon attention. Par ailleurs, je suis rapidement tombé sous le charme de l'esthétique de *Destiny 2* qui tisse une cohérence formelle entre ses nombreux environnements. La gestion harmonieuse des couleurs et des lumières permet de faire se côtoyer dans un même univers une Terre post-apocalyptique, une citadelle idyllique de cristal, des cathédrales chitineuses bâties par des nécromancien·ne·s insectoïdes ou encore des architectures non-euclidiennes façonnées par des robots trans-dimensionnels. De même, la narration déployée par le jeu, basée sur une confrontation initialement manichéenne entre les forces de la Lumière et celles des Ténèbres, a réussi à me happer en actualisant certaines figures du *space opera* et de la *fantasy* et en explorant, au fil des mises à jour, la zone grise entre ces deux forces opposées. Enfin, sur le plan sonore, *Destiny 2*

est un jeu qui n'a eu de cesse de me fasciner, grâce à la richesse, à la variété et à l'inventivité des textures sonores qu'il donne à entendre, mais aussi du fait de l'évolution de son écriture vocale. En particulier, la place changeante de l'avatar du·de la joueur·se dans l'écologie sonore du jeu, depuis une forme de mutisme jusqu'à l'affirmation plus marquée d'une identité, a résonné avec l'avancement de mes travaux tout au long de mon travail doctoral.

Explicitation du nom *Extime de soi*

Du fait de mon attachement à ce jeu en tant que joueur, mais aussi du fait de cette résonance avec mes problématiques de recherche, *Destiny 2* a progressivement pris une place dans mon quotidien ainsi que dans ma pratique artistique. À ce titre, les trois œuvres que je vais présenter et analyser dans ce dernier chapitre consistent en des détournements du jeu de Bungie, que j'ai utilisé comme un médium artistique, de trois manières différentes, ainsi que comme un moyen de me confronter à mes recherches.

J'ai donc choisi ce nom, *Extime de soi*, pour nommer ce cycle de performances à la fois pour signifier l'importance de ce jeu dans mon parcours de recherche-création ainsi que pour faire de ces performances une synthèse rétrospective et introspective. Ce nom, *Extime de soi*, est construit comme un jeu de mots, avec le remplacement du mot “estime” par le mot “extime” dans l'expression “estime de soi.” J'envisage ce calembours comme un moyen de condenser et de cristalliser plusieurs significations dans le titre de ce cycle de performances.

D'abord, l'évocation de la notion d'estime de soi est, sur une note très personnelle, conçue comme une référence aux rapports par moments conflictuels et douloureux que j'ai pu entretenir à l'égard de mon travail de recherche. Tout au long de mon parcours doctoral, ma confiance en moi, en la qualité de mon travail et en la pertinence de mes propositions a pu fluctuer, parfois avec une certaine tendance à l'effritement. *Destiny 2* est un jeu qui a pu servir des fonctions de refuge, d’exutoire, mais aussi de support au rebond. En proie à l'hésitation et à l'incertitude, l'univers du jeu a constitué un espace connu et relativement sous contrôle grâce auquel je pouvais

rassembler mes pensées et leur donner une nouvelle forme, principalement en écoutant le jeu évoluer, de mise à jour en mise à jour, en même temps que mon propre travail. Pour moi, *Destiny 2* a fonctionné comme une caisse de résonance dans laquelle j'ai pu jeter mes doutes pour tâcher de m'en saisir et d'en faire quelque chose de nouveau.

Ensuite, ce nom s'est très tôt imposé comme une évidence, parce que le concept d'extime constitue une référence à la vocalité, qui est un de mes principaux objets d'étude. Comme je l'ai expliqué au fil du premier chapitre de la présente thèse, l'extimité permet de concevoir la vocalité comme une intériorité projetée vers l'extérieur, dans un processus qui expose la personne qui parle au risque d'être trahie par ce que sa voix laisse entendre. L'extimité, c'est la possibilité du débordement et de la perte de contrôle, lorsqu'un corps se fait entendre, presque malgré lui, dans la vocalité qu'il a produite. Pour reprendre la superbe formule de Steven Connor que j'ai déjà citée : « Ma voix est une mise en avant d'une partie de moi, un dévoilement par lequel je deviens exposé, exposé à la possibilité de l'exposition.[797] » Dès lors, mobiliser le concept d'extimité pour nommer ce cycle de performances était un moyen de rendre compte de la place de la vocalité dans ma pratique de recherche-création, mais aussi de faire référence à l'ambivalence de la vocalité. Comme je vais à présent l'expliquer, au-delà de mes actions dans l'espace de *Destiny 2*, la dimension performative d'*Extime de soi* consiste principalement en la production d'un flux vocal continu tout au long de ma partie.

Présentation du protocole de performance

Pendant chacune des performances du cycle, j'ai répété une même mission, nommée Présage, dans laquelle le·la joueur·se doit explorer un vaisseau spatial à la dérive dont émane un signal de détresse. J'ai choisi cette mission à dessein, parce qu'elle incarne la structure ludique cyclique mise en place par le *game design* de *Destiny 2* depuis sa sortie. En effet, le contenu de la mission Présage évolue de semaine en semaine, ce qui encourage les joueur·se·s à la rejouer régulièrement et à

797 Connor, Steven, 2000, *op. cit.*, p. 5. [« *[…] my voice is the advancement of a part of me, an uncovering by which I am exposed, exposed to the possibility of exposure.* »]

découvrir les variations qui prennent forme à partir de cette mission qui fonctionne comme un thème. En effet, la mission se répète suivant une boucle de trois semaines, dans laquelle chaque étape donne à entendre de nouveaux dialogues entre les personnages non-joueurs, et rend accessible un nouveau compartiment secret du vaisseau. De surcroît, en complétant la mission au fil de douze semaines différentes, le·la joueur·se débloque un journal de bord de douze entrées textuelles. Plus encore que de nouveaux objets ou de nouvelles compétences, ce sont donc des récompenses de nature narrative qui incitent la personne qui joue à s'engager dans un jouer cyclique.

De fait, au cours du cycle *Extime de soi*, j'ai adapté la forme de mes performances à celle de la mission, que j'ai jouée quotidiennement pendant sept jours. Au fil des sept sessions, j'ai utilisé trois avatars différents, ainsi qu'un équipement variable, afin d'introduire des variations dans la répétition. Les trois avatars que j'ai utilisés sont ceux avec lesquels je joue hors du cadre *d'Extime de soi* et qui sont, de fait, en partie façonnés par mon style de jeu. J'ai également instauré une boucle à trois temps pour utiliser alternativement mon personnage d'arcaniste puis de chasseur, puis de titan. Au total, j'ai donc joué la mission Présage sept fois : à trois reprises avec l'arcaniste, puis deux fois avec chaque personnage. Quant à l'équipement de chaque personnage, je le modifiais en amont de chaque partie pour ajouter une nouvelle source de variation dans cette rotation d'avatars.

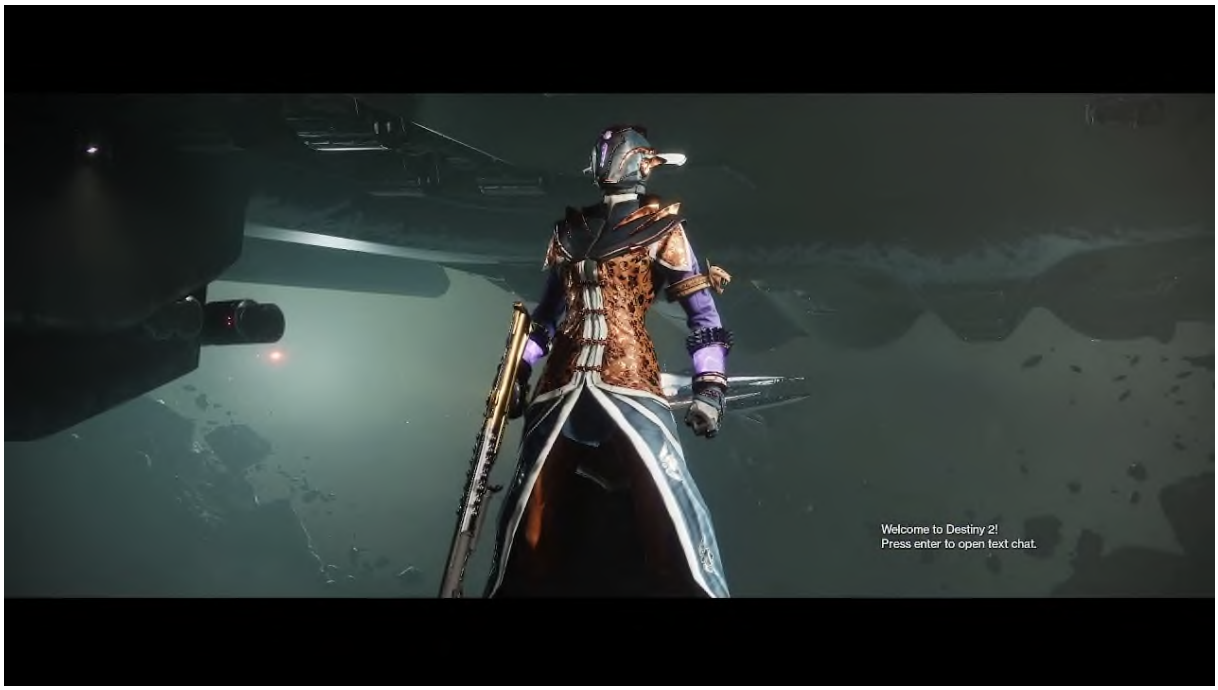


Illustration 68: Capture d'écran de Destiny 2 *(2017) : Début de la mission Présage lors de la performance du 26 septembre 2021.*

Quelle manière de jouer ? Quelle manière de parler en jouant ?

Tout au long de chaque performance, mes actions ont pris deux formes. D'une part, dans l'espace de *Destiny 2*, j'ai tendu à jouer le jeu, c'est-à-dire à respecter l'èthos ludique du jeu. J'ai utilisé mon avatar pour progresser dans la mission aussi rapidement et efficacement que possible, comme le jeu l'encourage en comptabilisant le nombre d'ennemis vaincus, le nombre de morts de l'avatar du·de la joueur·se et le temps nécessaire à l'accomplissement de la mission. D'autre part, en tant que joueur-performeur, j'ai parlé, continuellement, dans le but de produire un flux de paroles traduisant mes pensées en cours de partie. En utilisant ma vocalité de cette manière et en même temps que je jouais, mon objectif était de donner à entendre mon jouer en train de prendre forme, ainsi que mon oscillation entre incorporation et réflexivité. Pour les spectateur·rice·s présent·e·s en ligne, mais aussi pour moi-même, ma présence en tant que performeur a consisté en la verbalisation de tout ce qui me traversait l'esprit : sur quel bouton appuyer, sur quel élément de l'interface me concentrer, dans quelle direction me déplacer, sur quel ennemi tirer… En complément de ces précisions sur la partie, j'ai cherché à produire une sorte de parole

automatique, dans le but de laisser apparaître les éventuelles déviations par rapport aux flux de la partie. À quel autre jeu la mission me fait-elle penser ? Me rappelle-t-elle mon travail de thèse ? Quel·le ami·e rappelle-t-elle à ma mémoire ?

Dans ces performances, je cherchais d'une part à explorer en public la propre relation personnelle et intime que j'ai tissée avec *Destiny 2* et d'autre part à tendre l'oreille en direction de ma propre oscillation vidéoludique. À cette fin, mon principal support n'était autre que ma voix, produite en continu comme un fil vocal enroulé autour de la partie. J'envisageais cette utilisation performative de ma vocalité comme un outil pour poser une question principale et pour tâcher d'y trouver des réponses : comment mes pensées interagissent-elles avec mon jouer ?

Enfin, il y avait un second enjeu associé à cette exploration vocale, plutôt relié à sa réalisation en public. En effet, l'interface de Twitch offre la possibilité aux spectateur·rice·s d'interagir ensemble et d'interagir avec moi en écrivant dans un chat textuel. Je voulais de fait réaliser ces performances en public sur Twitch pour étendre le système que je forme avec Destiny 2 à des participant·e·s extérieur·e·s susceptibles d'intervenir de façon imprévisible dans le système. Quelle perméabilité celui-ci présente-t-il à l'égard de ce qui est extérieur à la partie ? Et dans la continuité de cette question : comment le flux vocal produit en cours de partie fluctue-t-il en cas d'interaction avec le public ? Alors que ma voix est, déjà en elle-même, une forme d'exposition à l'extérieur, que provoque l'aménagement d'un espace par lequel la performance devient exposée à la participation du public ?

Comment donner à entendre ma vocalité ? À rebours de Twitch

Pendant les sept performances du cycle *Extime de soi*, j'ai donc verbalisé mes pensées en cours de partie, afin de tourner l'oreille en direction de mon oscillation, mais aussi en direction de mon rapport intime à *Destiny 2*. Pour donner forme et corps à mes pensées, j'ai choisi de m'exprimer d'une façon assez calme et peu animée, pour produire un flot relativement uniforme de parole. Pour enregistrer ma voix puis la diffuser sur Twitch, en complément de mon élocution et de mon timbre de voix, j'ai choisi un dispositif de prise de son apportant plus de chaleur et de rondeur à ma

vocalité. J'ai opté pour un microphone à large membrane, positionné en hyper-proximité par rapport à ma bouche, pour atteindre cet objectif et donner à ma voix une texture plus proche d'une vocalité radiophonique. Mon but, avec cette manière de travailler ma voix, était de compenser mon intonation parfois monotone par une texture douce et accueillante pour rendre ma performance plus hospitalière.

Les sept performances ont été documentées et peuvent être regardées et écoutées sous la forme de vidéos.[798]. Cette documentation est partielle, dans la mesure où elle ne donne pas à voir le chat textuel de Twitch. Toutefois, on peut entendre mes réactions aux interventions du public dans chacune des vidéos, ce qui permet, en un sens, de reconstituer en partie ce qui entourait la performance. De même, un carnet de bord rempli au début et à la fin de chaque performance sont disponibles en Annexes.

Observations et analyse

À l'issue des sept performances, je suis en mesure de formuler plusieurs remarques. D'abord, en tant que performeur, le fait de jouer en public et de verbaliser mes pensées a eu un impact sur ma façon de jouer par rapport à mes sessions de jeux hors performance mais aussi sur mes pensées en elles-mêmes.

Alors que je m'attendais à déployer des pensées plus arborescentes et plus intimes, à l'image de celles qui me traversent habituellement quand je joue habituellement à *Destiny 2*, je suis resté très proche de la partie et du jeu pendant les performances. Lorsque je joue de façon relativement détendue, sans la contrainte de la vocalisation de mes pensées, celles-ci sont beaucoup plus flottantes, comme si ma concentration était plus diffuse. Au cours des performances, le fait d'être en public et de devoir parler tout au long de ma partie a finalement eu pour effet de canaliser mon flux de parole et de m'encourager à me concentrer sur la partie et sur le jeu.

798 Performance du 20/09/2021 - URL : https://youtu.be/y7XYpJFxRI4
- Performance du 21/09/2021 - URL : https://youtu.be/trGgKSHDzVU
- Performance du 22/09/2021 - URL : https://youtu.be/pvCq53Dcp8Y
- Performance du 23/09/2021 - URL : https://youtu.be/6mtn5Q4eMag
- Performance du 24/09/2021 - URL : https://youtu.be/LyCA1Jvxw00
- Performance du 25/09/2021 - URL : https://youtu.be/1SeoZjdzh1M
- Performance du 26/09/2021 - URL : https://youtu.be/bmxxbAmRMl4

En particulier, je me suis lancé à plusieurs reprises dans des explications sur le design et sur la narration de *Destiny 2* en réponse à des sollicitations du public ou en réponses à des informations transmises par le jeu. Par exemple, lors de la première performance, du 20 septembre 2021, j'ai confirmé à un des membres du public que la mission Présage était plutôt conçue pour être jouée à trois, mais qu'il était tout à fait possible de la finir seul·e. Ceci m'a donné l'occasion d'expliquer comment les différentes missions du jeu étaient conçues, avec certaines missions exigeant la présence de six joueur·se·s pour être finies, à la manière de certaines instances de MMORPG.[799] Plus tard, lors de la cinquième performance du 24 septembre 2021, je suis entré dans le détail de la narration du jeu et de ce qui motive notre présence à bord de ce vaisseau à la dérive. Cette fois, ces explications étaient produites en réaction aux dialogues du jeu plutôt qu'en réponse à une intervention du public.[800] Dans ces deux exemples, mon flux de parole est resté relativement proche de la partie et du jeu, tout en étant influencé par la présence d'un public. Lorsque mes pensées vagabondaient en repensant à la place de cette mission particulière dans la narration d'ensemble de *Destiny 2*, ou lorsque mon public avait des questions sur le jeu, mes paroles ont tendu vers une forme explicative, accessible aux personnes assistant à la performance.

À partir de ces première remarques, il me semble que mes pensées en cours de partie présentent des degrés de volatilité très variables hors-performance et en performance. Là où les pensées qui me traversent lorsque je joue seul sont assez fluides et s'éloignent aisément du jeu, la présence potentielle d'un public a conditionné les fluctuations de distance entre mon flux vocal et le fil de la partie. C'est souvent cette présence potentielle qui a provoqué les différents déphasages et mises en phase en cours de performance.

Pour appuyer cette affirmation, trois exemples me semblent pertinents.

799 Ces explications peuvent être écoutées à partir de 25:21 dans cette vidéo https://youtu.be/y7XYpJFxRI4?t=1516

800 Ces explications peuvent être écoutées à partir de 03:11 dans cette vidéo https://youtu.be/LyCA1Jvxw00?t=176

Quatrième Performance : la vocalité pour stabiliser l'oscillation

Lors de la quatrième performance, le 23 septembre 2021,[801] le public était très restreint puisqu'au maximum, seulement deux personnes m'ont rejoint pour cette performance. Par ailleurs, ces personnes étaient très discrètes, et j'ai reçu peu de sollicitations de leur part. Au cours de cette performance, mon flux de parole s'est donc complètement concentré sur l'explicitation de mes actions et sur la verbalisation de ma tactique de jeu. C'est au cours de cette performance que j'ai été le plus performant par rapport au système de jeu, dans la mesure où j'ai réussi à terminer la mission relativement rapidement et sans mourir. Lors de cette session de jeu et de performance, la présence potentielle d'un public m'a incité à maintenir mon attention sur mes vocalisations, pour qu'elles retranscrivent aussi fidèlement que possible ma manière d'appréhender les différents instants de la partie et ma façon de naviguer dans les différentes phases de la mission.

Ainsi, du fait du dispositif de ce cycle de performances et notamment du fait de la possibilité d'un public, la production d'un flux vocal a fonctionné comme un système de rétroaction redondant qui a accentué les mécanismes de rétroactions mis en place par le jeu. En complément de l'interface, j'ai, moi-même, fonctionné comme un système de régulation de mon action dans l'espace de jeu en annonçant mes intentions de jeu puis en verbalisant leur mise en jeu. En devenant mon propre système de rétroaction ludique, j'ai renforcé ma propre mise en phase avec le jeu et je suis entré dans une résonance particulière aussi bien avec le dispositif de jeu qu'avec le dispositif de performance. Dans cet exemple, je pourrais être tenté de parler de *flow* pour décrire mon état, du fait de mon état de concentration, du contrôle que j'ai maintenu sur la situation et du fait de la grande satisfaction que j'ai ressentie à l'issue de la performance. Toutefois, la réflexivité dont mes verbalisations ont été une manifestation tout au long de cette session du 23 septembre 2021 s'oppose à l'application du concept de *flow* à cette situation. Par rapport aux théories du *flow*, je n'ai pas présenté la forme de dissolution de soi dans l'action, d'abandon de soi à

801 Cette performance est documentée sous la forme d'une vidéo accessible via ce lien : https://youtu.be/6mtn5Q4eMag

l'activité, qui est associée à l'état de *flow*. Au contraire, je suis resté, tout au long de cette session, tout à fait conscient de ma position par rapport au jeu et de la position de mon avatar dans l'espace de jeu. Ma vocalité a agi comme un outil de stabilisation de ma performance, sans pour autant que je puisse oublier la situation performative en cours.

C'est pour cette raison que j'ai parlé de résonance et non de *flow* pour parler de cette performance. Dans ce cadre performatif particulier, ma vocalité a fonctionné comme un système d'entretien énergétique, pour que je reste focalisé sur l'action et pour que je produise une certaine partie pour mon public potentiel. La fin de la mission a marqué la fin de la résonance, et toute l'énergie injectée dans le système s'est dissipée, non sans une certaine fatigue de ma part. Au cours de cette session, ma vocalité a été mise au service de la production de gestes de jeu qui constitué une partie aussi fluide que couronnée de succès. Cette victoire a été synonyme pour moi d'un certain plaisir esthétique, dans le sens où cette partie est devenue, à mes yeux, une belle partie, faite de beaux gestes harmonieux. La vocalité, que j'avais envisagée comme un moyen de m'exposer au déphasage, m'a finalement amené à la résonance dans le cadre de cette performance.

Troisième performance : des liens créés par le public

Si cet exemple correspond à un cas particulier de mise en phase renforcée par le dispositif de performance et par ma vocalité, ce même dispositif a aussi fonctionné comme une source de déphasage amenant des divergences plus marquées entre mon flux de parole et le fil de la partie. Du fait de ma façon de communiquer au sujet de cette série de performances, c'est à dire par l'intermédiaire de Twitter et en indiquant qu'*Extime de soi* faisait partie de ma démarche de création, le public des performances était principalement (mais pas exclusivement) constitué de collègues chercheur·se·s et doctorant·e·s. De fait, au-delà de questions sur le jeu, une partie des questions qui m'ont été posées en cours de performance portaient sur ma démarche, soit pour aborder son aspect méthodologique, soit pour envisager des relations avec certains textes théoriques. Ainsi, lors de la troisième performance du cycle, le 22

septembre, une personne du public a rapproché mon travail des rythmanalyses vidéoludiques entreprises notamment par Mathieu Triclot.[802] Ceci a amené une prise de distance soudaine avec le jeu et la partie, pour que je me concentre temporairement sur la partie vocale de ma démarche. Avec cette intervention du public, je me suis éloigné un moment de la partie, pour considérer les implications théoriques de mon travail et les éventuelles résonances de ma démarche avec d'autres travaux. Toutefois, il est intéressant de remarquer que cette intervention du public a eu lieu lors d'une phase de sauts assez précis, peu de temps avant le combat de fin de mission. J'ai donc été rapidement rattrapé par le fil de la partie, ce qui m'a amené à me concentrer à nouveau sur le fil de la partie.

Septième performance : re-découvrir le design sonore

Un ultime exemple de déphasage important amené par la vocalité a eu lieu lors de la dernière performance, le 26 septembre 2021. Au cours de cette session, j'utilisais une arme particulière pouvant être chargée d'électricité pour améliorer son efficacité. Pendant la performance, j'ai découvert qu'un effet sonore était associé à cet état de charge électrique de l'arme.[803] Alors que je venais de sortir d'une phase de combat, je me suis engagé, avec mon avatar, dans un couloir sombre, plutôt calme et éloigné de l'agitation de la salle précédente. C'est alors que j'ai entendu une série de crépitements secs, à la masse assez complexe, mais avec une allure assez étonnante, mi-naturelle et mi-mécanique. Le fait d'entendre ce son a interrompu la partie quelques instants, puisque je me suis concentré pleinement sur l'écoute. Je me suis également tu pour pouvoir me focaliser sur l'écoute mais aussi laisser au public la possibilité d'entendre ce son également. Ces crépitements mystérieux ont, sur l'instant, fonctionné comme une saillance qui m'a touché et qui a provoqué une mise en suspens de la partie. Initialement, je n'ai pas identifié l'arc comme la source de ce son inconnu.

802 Une partie de cet échange peut être écoutée à 23:44 de la vidéo accessible par ce lien : https://youtu.be/pvCq53Dcp8Y?t=1407

803 La prise de conscience de l'existence de ce son peut être entendue à 11:00 de la vidéo accessible via ce lien : https://youtu.be/bmxxbAmRMl4?t=647

Dans la salle suivante, un grand hangar, j'ai dû à nouveau me concentrer sur la partie, puisque la pièce s'est soudainement remplie d'ennemis. Mon flux de parole s'est à nouveau concentré sur la partie et sur les actions entreprises pour vaincre les différents antagonistes.



Illustration 69: Capture d'écran de Destiny 2 *(2017) : L'arc responsable du crépitement.*

À la fin du combat, la question du crépitement est revenue à moi, par l'intermédiaire d'une personne du public qui a suggéré que la source du crépitement soit une de mes armes.

À nouveau, la partie s'est interrompue pour laisser place à l'écoute.[804] En basculant d'une arme à une autre, j'ai effectivement retrouvé le son de crépitement une fois l'arc électrique en main, ce qui a validé l'hypothèse du public et m'a permis de conclure que cette arme était bien la source du crépitement. L'enjeu de la partie a soudainement changé, pour se focaliser sur l'écoute de ces crépitements et confirmer que ce son de crépitement fonctionne bien comme un son de rétroaction systémique. Dans cet exemple, plutôt qu'un déphasage lié aux implications théoriques de mon travail, le dispositif de performance a opéré un déphasage par rapport au jeu. La performance a amené un éloignement temporaire vis-à-vis des enjeux de la mission pour prendre une dimension réflexive liée au fonctionnement du jeu. Le dispositif de performance s'est brièvement mué en dispositif d'écoute collective, dans le but de comprendre la fonction de ce son et sa place dans l'interface de jeu.

804 Cet échange peut être entendu à 15:00 de la vidéo accessible via ce lien : https://youtu.be/bmxxbAmRMl4?t=879

Synthèse rétrospective de cette série de performances

Plus généralement, ce que j'observe *a posteriori*, en consultant la documentation de mes performances, c'est que j'ai rapidement trouvé une posture performative me permettant à la fois de dire mon jouer et de communiquer avec le public. Ce que je remarque également, c'est que la configuration de la partie, c'est-à-dire la classe de mon avatar et son équipement, conditionne l'entretien de cette posture. Au cours des trois sessions réalisées avec mon personnage d'arcaniste, avec lequel je suis le plus familier, je fais preuve d'une plus grande aisance, à la fois dans l'espace de jeu et à l'oral. À l'inverse, avec le titan, qui est le personnage que je maîtrise le moins, les moments où le maniement de mon avatar requiert une attention importante sont plus fréquents. Au cours de ces moments, mon flux de paroles devient plus accidenté, avec plus d'hésitations ou d'interruptions, ou alors mes mots dévient de la partie pour aborder et expliquer les difficultés que je rencontre.

Enfin, ce qui me semble particulièrement intéressant, c'est que la jouabilité des classes et surtout des armes a eu une influence directe sur la production de parole. Si je m'attendais à ce que ma verbalisation de mes actions se calque sur les actions effectuées en jeu, je n'avais pas prévu que certaines armes introduisent une telle rythmicité dans le flux de parole. Notamment, au cours de la troisième session, une des armes équipées, un arc, fonctionnait en deux temps, avec un premier tir de marquage, puis une seconde flèche pour faire détoner cette marque. Le fonctionnement des arcs dans *Destiny 2* étant déjà structuré en deux temps, bander l'arc, puis relâcher la flèche, cet arc en particulier apportait une structure rythmique supplémentaire par la superposition d'un nouveau cycle que l'on peut entendre à plusieurs reprises dans mon flux de parole.[805] Ici, la jouabilité du jeu a contribué à donner forme à ma production vocale pour que celle-ci soit au plus près de la partie, sur le plan rythmique. Lors de la préparation de ce cycle de performances, je m'attendais à ce que mon flux de parole décrive mes actions, mais je n'avais pas anticipé que la description de mes actions puisse atteindre une telle granularité.

805 Par exemple, à 16:00 de cette vidéo : https://youtu.be/pvCq53Dcp8Y?t=941

Replacer *Extime de soi* dans le contexte de l'étude de la métaludicité

Pour formuler une conclusion plus générale à l'égard de ce cycle de performances, il me semble important de la replacer dans le contexte du présent chapitre et donc de penser *Extime de soi* par rapport aux notions d'oscillation mais aussi de métaludicité.

J'ai déjà expliqué en quoi *Extime de soi* était conçu comme un moyen d'écouter, mais aussi de donner à entendre mon oscillation en cours de partie. À l'issue de mes performances et de la série d'observations que j'ai formulées à leur sujet, il est devenu assez clair que le dispositif de performances a davantage reconfiguré mon oscillation que ce que j'avais anticipé. Du fait de sa dimension spectaculaire, et du fait de la présence potentielle d'un public, ma pratique de jeu, mais aussi ma pratique de pensée en cours de jeu a été modifiée. Par rapport à une situation dans laquelle le système de la partie est composé du jeu et de moi-même, la situation des performances d'*Extime de soi* est plus complexe. Le système jeu-joueur·se est étendu par un système changeant, qui dépend du nombres de personnes assistant à la performance et des interventions de celle-ci. Lorsqu'elle ne m'est plus destinée, ou qu'elle n'a plus pour seule vocation d'être enregistrée, ma vocalité est adressée à un public potentiel. Ce que je retrouve alors, c'est précisément l'influence sur ma voix de la possibilité de l'exposition à l'altérité. La présence possible d'autres personnes dans le cadre étendu de la performance, aussi bien par leurs interventions textuelles que par leur observation discrète, est suffisante pour modifier ma façon de parler, mais aussi ma façon de penser.

Extime de soi, que j'avais pensé comme un dispositif d'écoute de mon propre jouer, a conservé une dimension métaludique, dans le sens où j'ai continuellement produit, en cours de partie, un discours sur mon propre jouer. Le fondement du dispositif d'*Extime de soi* est l'ajout d'une contrainte supplémentaire de verbalisation, qui pousse à donner forme à une réflexivité de tous les instants : tandis que je dis mon jouer, je prends conscience de mon jouer, et j'ai une opportunité de l'interroger. En présence du public, cette prise de conscience n'est plus tout à fait intime, puisque

je la donne à voir et surtout à entendre. Le dispositif métaludique de performance donne en spectacle un exercice qui aurait pu rester intime. Dès lors, mon examen de ma propre façon de jouer et de mon propre rapport à *Destiny 2* cesse d'être totalement intime pour basculer vers l'extimité. Dans le même temps, j'ai bien senti, au fil de ces performances, que mes pensées n'avaient pas vagabondé de la même manière que pendant mes sessions de jeu plus personnelles. Fréquemment, en jouant à *Destiny 2*, je pense à autre chose que le jeu, parce que toutes les actions exigées par le jeu ne sollicitent pas ma concentration. Ici, le dispositif de performance et la présence du public ont contribué à canaliser mon attention sur la partie et sur la performance.

Ce cycle de performances ont apporté des réponses aux différentes problématiques présentées plus tôt. En effet, le dispositif métaludique de performance a permis, à l'échelle de ces sept performances, de donner à entendre ma façon de jouer à *Destiny 2,* ainsi que la plasticité de mon jouer par rapport à mes avatars et à leur équipement. Aussi, grâce l'observation de phénomènes de déphasage ou de résonance amplifiés ou, au contraire, atténués par l'action du dispositif de performance et par la contrainte de la verbalisation, j'ai pu mettre en évidence comment le cadre extra-ludique de la performance avait influencé ma façon de jouer, mais aussi ma façon de penser un jeu. La dimension métaludique de mon jouer, ici, a pris la forme d'un impératif d'action supplémentaire qui introduisait un jeu supplémentaire potentiel dans la situation de jeu initiale. En m'imposant de parler en jouant, j'ai ajouté une nouvelle règle de jeu et ainsi créé une variante ludique de *Destiny 2*. Pour autant, je ne parlerais pas dans ce cas de mutation ludique, dans le sens où je n'ai pas créé, à proprement parler, de nouveau jeu. Dans le cas d'*Extime de soi*, mon jouer métaludique combiné au dispositif spectaculaire de la performance en ligne m'ont permis de créer une forme de jouer auto-réflexive, qui se préoccupe aussi bien du jeu que d'elle-même et qui écoute sa propre oscillation entre des impératifs ludiques et des impératifs de recherche.

C'est pour cette raison que ce cycle *Extime de soi* est, à mon sens, une forme de synthèse de mon travail doctoral, et c'est pour cette raison que cette série de

performances a pris forme aussi tard dans ma démarche de recherche-création. *Extime de soi* procède par condensation pour faire fusionner trois facettes de mon travail et de mon identité : entre joueur, chercheur et artiste.

Au-delà des remarques que j'ai pu formuler au sujet d'*Extime de soi*, il reste encore de nombreuses questions et de nombreuses possibilités à explorer à partir de ces performances ou d'une nouvelle mise en œuvre de ces performances. Par exemple, j'ai choisi de travailler avec *Destiny 2* parce que ce jeu m'est cher et qu'il a pris la place que j'ai indiquée dans mon parcours doctoral. Il serait de fait intéressant de déployer le dispositif de performance d'*Extime de soi* au contact d'un autre jeu, qui m'est peut-être moins familier. Dans ce cas, est-ce que ma manière de verbaliser mon jouer aura la même forme ? Quelles formes mes oscillations ludiques, mais aussi vocales, prendront-elles ? Ceci pourrait amener à penser le dispositif de performance comme un protocole d'observation, qui permettrait de documenter une certaine façon de jouer, et une certaine façon de penser au jeu. Toutefois, dans la mesure où j'ai expliqué que la situation de la performance avait considérablement modifié ma façon de jouer et ma façon de penser en cours de partie, il faudrait tenir compte des contraintes nouvelles imposées par le dispositif pour nuancer les éventuelles conclusions que l'on pourrait formuler. Dans la mesure où le dispositif de performance d'*Extime de soi* modifie l'attitude de la personne qui joue pour la faire basculer vers le jouer métaludique, il faudrait tenir compte du caractère particulier de cette situation de jeu pour formuler des observations et des conclusions. Y compris en ôtant la dimension spectaculaire du dispositif, pour en faire exclusivement un dispositif de documentation d'une pratique de jeu, cette pratique reste métaludique et non-conventionnelle, ce qui pourrait éventuellement faire obstacle à la généralisation des arguments formulés à partir de ces sessions de jeu métaludiques.

Pour finir, autour de cette question de la documentation, j'ai été confronté à plusieurs problèmes pour garder des traces de mes performances. Si j'ai réussi à enregistrer le flux audiovisuel de la performance, il y a beaucoup d'informations que je n'ai pas pu collecter ou conserver. Par exemple, contrairement à ce qui est effectué dans le cadre de la production de rythmanalyses, je n'ai pas documenté les

informations saisies sur mon contrôleur de jeu. Je n'ai enregistré que ma verbalisation de ces saisies. Or, pendant la plupart des performances, l'essentiel des saisies n'a pas été verbalisé, puisque la saisie est une action relativement incorporée dans mon cas, du fait de mon expérience au contact de Destiny *2*. Il serait donc intéressant et pertinent de compléter le dispositif de documentation des performances pour enregistrer les données de saisie, mais aussi les synchroniser avec la documentation audiovisuelle. De même, un autre élément que je n'ai pas réussi à documenter et conserver de façon durable n'est autre que le chat textuel de Twitch. Il aurait été bénéfique d'enregistrer les messages envoyés par le public et de les synchroniser avec la documentation audiovisuelle pour évaluer l'éventuelle latence entre la réception d'un message et la réaction du·de la performeur·se à ce message. Pour résoudre ce problème et palier ce manque, une première solution pourrait consister en la documentation audiovisuelle spécifique de la fenêtre de chat textuelle. Par un système de capture vidéo dont le déclenchement serait synchronisé avec celui de l'enregistrement de la partie, il serait possible de capter les informations textuelles du chat et de les articuler au reste de la documentation. Une solution moins fragile et potentiellement plus durable serait d'utiliser l'API de Twitch soit pour intégrer l'affichage du chat à l'interface visuelle de la performance, soit pour collecter un historique des messages échangés. Tenir compte de ces informations et pouvoir les situer dans le temps apporterait un degré supplémentaire à la documentation des performances.

Ces dernières remarques constituent une ouverture, aussi bien pour que j'améliore mon dispositif dans l'éventualité où je réaliserai un nouveau cycle de performances, que pour le mettre à la disposition d'autres chercheur·se·s qui voudraient s'en saisir en ayant conscience de ses limites.

III.2.B) Jeu et art en oscillation : le cas des détournements artistiques de jeu vidéo

Avec les performances *Extime de soi*, j'ai donné un nouvel exemple de jouer métaludique artistique, ici mis au service de ma démarche de recherche. Dans ces performances, les contraintes extra-ludiques que je me suis imposées ont modifié ma façon de jouer. J'espérais que, pour le public présent en ligne, me contraindre à verbaliser mes pensées en cours de partie constituerait une invitation à écouter l'oscillation de mon flux de parole autour de la partie mais aussi, plus largement, à écouter le jeu vidéo en plus d'y jouer.

Du fait de sa texture sculptée pour être chaleureuse et accueillante, ma vocalité était à ce titre conçue comme une forme de médiation vocale du jouer différente des vocalités habituellement entendues sur Twitch. Dans les manières de mettre en son les vocalités, les créateur·rice·s sur cette plateforme évitent les prises de son en hyper-proximité, et privilégient un microphone disposé à bonne distance de leur bouche. Ceci permet à ces streameur·se·s de tenir compte de contraintes visuelles, pour composer leur flux visuel de façon à donner à voir leur visage sans qu'il soit masqué par un microphone et à se laisser la possibilité de se déplacer aisément dans leur cadre.[806]

Dans mon cas, l'absence de contrainte liée à l'image m'a permis de rapprocher le microphone de ma bouche pour avoir un ton à la fois très clair et très posé. Plutôt qu'un niveau sonore typique d'une conversation, j'ai pu m'exprimer sur un registre plus proche du murmure pour créer la vocalité avenante que je cherchais à faire entendre. En complément du choix et du positionnement du microphone, j'ai aussi contenu ma voix et je lui ai donné une rondeur et une compacité supplémentaires grâce à l'utilisation d'un compresseur dynamique. Par rapport au flux d'images de la partie, ma vocalité fonctionnait comme une vocalité acousmatique surplombante, située dans le *off*. Malgré sa présence clairement à l'extérieur du monde de la partie, j'ai travaillé la texture de ma voix pour qu'elle instaure un lien entre le contenu verbal

806 Sur Twitch, les créateur·rice·s qui utilisent des techniques de prise de son en hyper-proximité les mettent souvent au service de création de contenus ASMR ou en référence à ce type de contenu.

de ma parole et les actions visibles à l'écran. Dans *Extime de soi*, ma position en tant que joueur-performeur est celle d'un acousmêtre qui est placé sur le seuil de la partie et qui accompagne le public dans la compréhension de la performance. Sans pour autant faire appel à la technologie binaurale, ce qui m'aurait permis de me loger dans les creux d'oreilles des membres du public, je me suis inspiré de la narratrice de *Hellblade : Senua's Sacrifice* pour placer ma voix. J'ai donc choisi de me situer auprès du public sous la forme d'une vocalité intérieure dans le but de faciliter leur entrée dans la performance. Au-delà de faire d'elle un des médium de mes performances, j'ai pensé ma voix comme un outil de médiation de ma démarche auprès des spectateur·rice·s sur Twitch.

Préciser la définition de la métaludicité

Dans ces performances, j'ai utilisé *Destiny 2* pour créer un jouer métaludique d'exploration vocale de mon oscillation en cours de partie. Ceci constitue un enjeu primaire pour *Extime de soi*. En complément de ce premier enjeu, le choix de Twitch et mes choix de mise en forme de ma voix par rapport aux codes sonores de cette plateforme n'étaient pas innocents. Ils servaient un enjeu secondaire qui est un jeu avec cette plateforme et avec ces codes. Si le jouer métaludique avec *Destiny 2* et la dimension vocale de celui-ci constituent un axe de recherche principal, l'idée de créer un jouer métaludique à partir de la plateforme est également présente. Pour expliciter en quoi cette façon d'interagir avec Twitch relève de la métaludicité, il me faut faire appel à une conception étendue du concept de métajeu, développée par Stephanie Boluk et par Patrick LeMieux.

En effet, dans *Metagaming : Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making and Breaking Videogames*, ces deux chercheur·se·s, créateur·rice·s de jeux et artistes étudient l'application du préfixe méta- aux contextes du jeu et du jouer sans se limiter aux définitions académiques du méta-jeu et du méta-jouer que j'ai fournies plus tôt.

Dans l'introduction de leur ouvrage, l'auteur et l'autrice annoncent leur démarche d'extension du domaine des méta-jeux à partir d'usages du terme de *metagame* notamment par des communautés de joueur·se·s, et pointent vers un élargissement de la définition des méta-jeux. Il·elle·s indiquent :

> *« Après tout, les méta-jeux ne sont pas justes des jeux à propos de jeux. Ils ne peuvent pas non plus être résumés aux jeux qui prennent place dans d'autres jeux, autour d'autres jeux, au travers d'autres jeux, ni même avant, pendant ou après d'autres jeux. De la règle locale la plus complexe aux cultures de l'arcade, aux tournois compétitifs, aux économies virtuelles jusqu'aux décisions élémentaires d'appuyer sur le bouton* start*, de passer la manette, d'utiliser un guide de jeu, en passant par l'achat même d'un jeu en premier lieu, les méta-jeux sont à vrai dire et quoi qu'il arrive l'unique sorte de jeu à laquelle nous jouons.*[807] *»*

Cette citation illustre la radicalité de la démarche de Boluk et LeMieux. Pour résumer leur propos et le connecter à celui d'Anne-Marie Schleiner, les deux chercheur·se·s proposent dans *Metagaming* de considérer la mutation ludique comme l'opération essentielle et fondatrice de la ludicité. Après l'affirmation qu'il n'y a pas de jeu sans joueur·se, Boluk et LeMieux affirment qu'il n'y a pas de jeu sans méta-jeu, et que la ludicité, quelle que soit sa forme, repose sur une transformation de l'existant par appropriation et par adaptation. Dans ce sens, l'approche défendue par Boluk et LeMieux invite aussi à étendre la définition de la mutation ludique, dans la mesure où ce ne sont plus seulement les jeux qui sont susceptibles d'être transformés en méta-jeux, mais, potentiellement, tout ce qui existe.

Dans le contexte d'une partie, choisir d'adhérer ou non aux règles d'un jeu revient alors à créer un nouveau méta-jeu, qui est susceptible de différer des méta-jeux créés par les autre participant·e·s à une même partie. Dès lors, jouer ensemble à

807 Boluk, Stephanie, et Patrick LeMieux. 2017. *Metagaming : Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making and Breaking Videogames*. Electronic Mediations 53. Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press, p. 3. [« *After all, metagames are not just games about games. They are not simply the games we play in, on, around, and through games or before, during, and after games. From the most complex house rules, arcade cultures, competitive tournaments, and virtual economies to the simple decision to press start, pass the controller, use a player's guide, or even purchase a game in the first place, for all intents and purposes metagames are the only kind of games that we play.* »]

un jeu revient à créer de multiples méta-jeux et à les faire coexister pour faire vivre le jeu initial. Tel que le suggèrent Boluk et LeMieux, « les méta-jeux sont un environnement pour les jeux.[808] » Cet environnement est à considérer comme un espace d'appropriation partagé, étendu et ouvert, qui est un écosystème évanescent dans lequel les méta-jeux fleurissent.

Hors du contexte de la partie, la conception étendue du méta-jeu par Boluk et LeMieux fait proliférer les boucles, les entrelacements et les enchâssements. Pour considérer la ludicité au-delà de l'espace-temps de la partie, la radicalité de leur démarche réside dans leur façon de s'emparer de la dimension récursive associée au préfixe méta-. Dans une seconde approche définitionnelle, Boluk et LeMieux font imploser la figure du cercle magique :

> *« Les méta-jeux sont le lieu et le temps des jeux. Plutôt qu'un cercle magique dans lesquels des obstacles superflus et des efforts volontaires prennent place[809], c'est avant tout le cercle brouillon des méta-jeux qui contraint les jeux, les contient et les rend possibles. Dans ce second cercle, le désir idéologique de séparer le loisir du labeur, le fait jouer du fait de produire, ou encore les jeux de la vie s'effrite : tout va de méta-jeu en méta-jeu. »*

Dans cette citation, Boluk et LeMieux insistent sur la nécessité de tenir compte, en toute occasion, des liens qui réunissent les jeux, leurs situations de pratiques, leurs conditions de production et leurs contextes de réception par celles et ceux qui ne jouent pas. Car tous ces contextes sont liés et enchâssés les uns dans les autres pour contribuer aux idées que nous nous faisons de la ludicité. Les jeux sont ce que nous en faisons, certes, mais ils sont aussi ce que nous (ou d'autres) avons fait avant cela avec d'autres jeux voire avec d'autres objets que des jeux.

De la même manière que Mary Flanagan proposait le concept de jouer critique pour penser des pratiques à la fois de jeu et de conception de jeu, Boluk et LeMieux envisagent les méta-jeux comme ce qui est produit lors d'une partie, comme ce qui oriente et structure une partie, mais aussi comme ce qui oriente et structure la

808 *Ibidem*, p.15. [« [...] *metagames are an environment for games.* »]

809 Cette partie de la phrase de Boluk et LeMieux fait référence à une définition du jouer par Bernard Suits dans *The Grasshopper*.

création de jeux : à ce titre, créer un jeu, c'est mettre en jeu une certaine idée de la ludicité, informée par toutes les expériences ludiques des créateur·rice·s du jeu, qui elles-mêmes étaient façonnées par des pratiques pré-existantes de la ludicité.

Metagaming et métaludicité : quelles distinctions ?

Dans l'ouvrage de Boluk et LeMieux, les termes de ludicité et de métaludicité sont absents. De même, l'adjectif métaludique n'apparaît qu'une seule fois en conjonction avec l'adjectif métaleptique, pour qualifier des actions périphériques vis-à-vis de la partie, telles que l'installation d'un programme ou d'une mise à jour.[810] Le terme qui est privilégié par les auteur·rice·s pour désigner les pratiques des méta-jeux est celui de *metagaming*. Ce mot est particulièrement difficile à traduire en français, dans la mesure où la différence entre *gaming* et *playing* est bien plus insaisissable que la différence entre *game* et *play*. Au-delà de cette problématique de traduction, comment définir ce concept ? Ce mot, *metagaming*, qui donne par ailleurs son titre au livre de Boluk et LeMieux, semble *a priori* correspondre à ma définition de la métaludicité, dans le sens où il semble lui aussi englober lui aussi le méta-jeu et le méta-jouer comme l'ensemble des pratiques de jeu et de création de jeu dans lesquelles les attitudes ludiques et les dispositifs qui en sont les supports deviennent des instruments réflexifs pour la création de nouvelles formes de ludicité.

Toutefois, il y a une différence entre mon approche définitionnelle des méta-jeux et celle de Boluk et LeMieux qui pourrait suggérer une distinction entre métaludicité et *metagaming*. Cette différence tient à la relation entretenue par ce qui est méta- avec ce qui ne l'est pas dans la conception des méta-jeux. En effet, dans les citations ci-dessus, les méta-jeux précèdent les jeux, parce qu'une certaine idée ce que doit être un jeu commande sa mise en œuvre. Dans ma définition des méta-jeux, ce sont plutôt les jeux qui précèdent les méta-jeux, puisque les premiers servent de support aux seconds. Qui vient en premier et faut-il étendre cette relation de

810 Ces différents éléments périphériques, actionnés autour de la partie, ont récemment été qualifiés de périludiques par Daniel L. Gardner et Theresa J. Tanenbaum. Voir Gardner, Daniel L. et Tanenbaum Theresa J., 2021, « At the Edge : Periludic Elements in Game Studies, » *Game Studies*, Volume 21, n°4, URL : http://gamestudies.org/2104/articles/gardner_tanenbaum (consulté le 12/04/2022)

précédence au lien entre le *metagaming* et le *gaming* ? Pour reformuler, est-ce qu'il faut considérer que la métaludicité précède la ludicité ? Voilà un des problèmes posés par la démarche radicale de Boluk et LeMieux : il est aisé de voir ici un nouveau dilemme insoluble de l'œuf et de la poule, dans lequel tout deviendrait méta-jeu et méta-jouer, au risque de faire disparaître le jeu et le jouer auxquels le préfixe méta- fait référence.

En réalité, il n'en est rien. En effet, les différentes définitions que Boluk et LeMieux donnent du terme *metagaming* tendent justement à tuer dans l'œuf toute forme de pensée circulaire pour montrer que *gaming* et *metagaming* coexistent sous des formes plurielles et interdépendantes et qu'il n'est pas nécessaire d'identifier une relation de précédence entre les deux concepts. Mais alors, comment Boluk et LeMieux distinguent-il·elle·s le *metagaming* du *gaming* ? La réponse à cette question n'est autre que le concept de discours, qui est utilisé par les auteur·rice·s pour qualifier la relation non pas de précédence, mais de référence qui relie le *metagaming* au *gaming*. Ainsi, Boluk et LeMieux indiquent que « le *metagaming* fonctionne comme un discours élargi, une façon de jouer, de penser et de faire qui transforme des éléments logiciels abstraits et autonomes en jeux et transforment les joueur·se·s en créateur·rice·s de jeu.[811] » Pour à la fois traduire et définir le *metagaming* par une périphrase, ce concept désigne finalement les pratiques de mise en discours de la ludicité. Autrement dit, il qualifie toutes nos pratiques de production de discours portant sur nos manières de mettre en jeu.

La métaludicité comme mise au conditionnel de la ludicité

Le concept de *metagaming* créé par Boluk et LeMieux me permet finalement de préciser ma définition succincte de la métaludicité comme conjugaison de la ludicité au conditionnel. Lorsqu'il·elle·s jouent, des joueur·se·s ne disent pas seulement "ceci est un jeu," mais aussi, chacun·e à leur façon et à la lumière de leurs expériences passées : "ceci est mon jouer." S'approprier un jeu revient alors à s'en

811 Boluk, Stephanie et LeMieux, Patrick, 2017, *op. cit.*, p. 9. [« *[M]etagaming functions as a broad discourse, a way of playing, thinking, and making that transforms autonomous and abstract pieces of software into games and turns players into game designers.* »]

emparer pour dire avec ce jeu : voilà comment je joue, voilà ce que je fais de la ludicité.

Pour le dire autrement, le processus d'appropriation ludique consiste en la production d'un discours en acte dans lequel la conception de la ludicité qui est proposée par un jeu est confrontée avec celle de la personne qui pratique ce jeu. Cette confrontation peut être la source de frictions, lorsque le jeu pratiqué propose une interprétation de l'idée de jeu qui n'est pas en phase avec celle qui sous-tend le jouer du·de la joueur·se, ou lorsque la façon de jouer de l'un·e diffère de la façon de jouer de l'autre.

Ces messages “ceci est mon jouer,” échangés par les joueur·se·s dans le cadre de la méta-communication ludique, sont de fait au cœur des tensions qui peuvent émerger lorsque les participant·e·s d'une même partie présentent des degrés différents d'engagement Ludologique. Dans l'article de présentation du modèle MÉDIAL, Olivier Caïra donne l'exemple d'un joueur qui ferait référence à un autre jeu pour contextualiser une action de jeu. Pour les personnes connaissant ce jeu et maîtrisant cette référence, le clin d’œil réflexif peut faciliter une convergence des différent·e·s joueur·se·s autour d'une même conception de la ludicité. Pour les autres, cette évocation d'un autre espace-temps que celui du jeu présent pourra au contraire faire écran et provoquer des amortissements.

Par ailleurs et pour tisser un lien avec le travail d'un autre chercheur, Rémi Cayatte, les messages “ceci est mon jouer” peuvent être considérés comme la matière de la relation cybernétique et entre expérience-cadre et procédure. Ils constituent un discours que le·la joueur·se met en acte en réponse à la rhétorique procédurale déployée par le jeu. Lorsque l'équipe de création d'un jeu définit l'expérience-cadre de celui-ci, elle crée un méta-jeu, sous la forme d'un·e joueur·se-modèle dont le discours ludique en acte a été anticipé et cartographié. Dès lors, en suivant Boluk et LeMieux, la mise en place d'une procédure par le·la joueur·se est également une production de méta-jeu, en réponse à l'expérience-cadre.

En tenant compte de cette dimension discursive des pratiques de la ludicité, affirmer que la métaludicité est une mise au conditionnel de la ludicité invite à penser cette dernière non pas comme une condition humaine, mais comme un ensemble virtuel de discours dont les contours et limites sont en évolution perpétuelle. Dans ce contexte, chaque jeu et chaque jouer sont des actualisations effervescentes de cet ensemble virtuel par des discours mis en acte. Alors, les pratiques de *metagaming* et les pratiques de la métaludicité apparaissent comme des actualisations d'actualisations, qui ont pour effet de creuser les écarts successifs qui ont été créés, à chaque actualisation, entre les différentes idées de la ludicité qui ont été mises en jeu. C'est par ces actualisations d'actualisations que les limites de l'ensemble virtuel de la ludicité évoluent, que les lignes bougent, et que les frontières entre jeu et non-jeu sont redessinées. Finalement, la métaludicité consiste en la virtualisation d'une ludicité qui a été préalablement mise en jeu, dans une forme discursive de rétroaction qui permet, de façon subtile, de redéfinir les contours de la ludicité.

Ce potentiel transformatif des pratiques de *metagaming*, est ce qui amène Boluk et LeMieux à critiquer l'importance accordée aux jeux par rapport à leurs pratiques. Il·elle·s indiquent ainsi que « si le jeu vidéo peut être réduit en des ensembles de valeurs numériques binaires ou d'instructions algorithmiques qui structurent nos façons de jouer, la métaludicité constitue les histoires matérielles qui débordent l'algorithme.[812] ». Encore une fois, malgré leur qualité de dispositif stratégique, les jeux sont surtout ce que nous en faisons.

Une dimension discursive affirmée : critique du méta-jeu standard

Dans l'ouvrage *Metagaming*, la conception étendue du méta-jeu défendue par Boluk et LeMieux correspond finalement à une définition de la métaludicité comme ensemble des pratiques de productions de discours sur la ludicité. Cette démarche définitionnelle est novatrice dans le texte de Boluk et LeMieux, parce qu'elle permet de mettre des mots nouveaux sur les manières d'interfacer les jeux avec les différents

812 Boluk, Stephanie et LeMieux, Patrick, 2017, *op. cit.*, p. 228. [« *Whereas the videogame can be reduced to an abstract set of binary numerals or algorithmic instructions that nevertheless structure the way we play, metagaming constitutes the material histories exceeding the algorithm.* »]

aspects de nos vies pour créer des écosystèmes métaludiques.

Dans une perspective de design, cela amène les auteur·rice·s à produire une critique enthousiasmante d'une tendance à l'homogénéisation des dispositifs de jeux, et donc des usages que ces systèmes suggèrent. Cette tendance, que Boluk et LeMieux nomment le méta-jeu standard, consiste en un étouffement de la métaludicité par l'inscription dans les dispositifs de jeux d'usages et de joueur·se·s standardisées et homogénéise·e·s. Le méta-jeu standard est le revers du·de la joueur·se-modèle, devenu un dispositif excluant par la perte de sa plasticité. En se rigidifiant sous les effets de la standardisation, les joueur·se·s-modèles prennent la forme définie par les institutions qui fixent les standards. Selon Boluk et Lemieux :

> *« Nous jouons au méta-jeu standard à chaque fois que nous pré-commandons, achetons puis pratiquons un logiciel. Ce méta-jeu est celui auquel nous jouons sans savoir que nous jouons à un méta-jeu. Orienté par des conventions techniques et par des logiques de consommation ostentatoire, le méta-jeu standard part du principe que les jeux vidéo doivent être installés et exécutés sur du matériel homologué ; que leur affichage doit tenir compte de standards vidéo et de cadences image précises ; que le matériel avec lequel ils sont joués doit être officiel et ne doit pas être modifié ; qu'ils doivent être pratiqués par un corps normatif, doté de deux yeux, deux mains, deux pieds et capable de jouer librement et sans distraction ; qu'ils doivent être appréciés pour eux-mêmes ; que leur complétion ne peut être atteinte que dans le respect de leur conception initiale.*[813] »

Cette critique virulente du méta-jeu standard, que Boluk et LeMieux qualifient de méta-jeu anti-métaludicité, intervient dans le chapitre conclusif de leur ouvrage. Celui-ci est particulier, parce qu'il est dédié à ce qui, dans les méta-jeux, peut aller à

813 *Ibidem*, p. 280. [*« We play the standard metagame any time we preorder, purchase, and progress through a piece of software. It's the metagame we play when we don't think we are playing a metagame. Guided by technical conventions and conspicuous consumption, the standard metagame assumes that videogames should be executed on approved hardware platforms; displayed at certain specified frame rates in accordance with video standards; interfaced with through official and unmodified controllers; experienced by a normative binocular, bidextrous, bipedal body performing freely and without distraction; enjoyed for their own sake and without recourse to outside elements; and completed according to their intended design. »*]

l'encontre du pouvoir transformatif de la métaludicité. Plus précisément, ce chapitre est consacré aux réactions haineuses de certaines communautés de joueurs face aux remises en question progressistes, et en particulier féministes et antiracistes, du méta-jeu standard. Ces critiques progressistes des dimensions normatives du méta-jeu standard sont assimilées par Boluk et LeMieux à la figure du·de la trouble-fête qui vient perforer le cercle magique de Huizinga et mettre par la même occasion un terme au jeu. Dans les rhétoriques réactionnaires de partisans du *GamerGate,* pour ne nommer qu'eux, Boluk et LeMieux identifient le maintien du cercle magique comme un enjeu de pouvoir : ces publics veulent préserver son herméticité pour faire du jeu vidéo leur territoire exclusif. Le méta-jeu standard apparaît ici comme une interprétation rigidifiée à l'extrême de la ludicité, dans laquelle les règles du jeu ne définissent pas seulement comment jouer mais qui peut jouer.

Il faut donc bien comprendre que les pratiques de la métaludicité sont aussi socialement et spatialement situées que les pratiques de la ludicité dont elles sont des actualisations. À ce titre, le potentiel transformatif de la métaludicité que j'ai mise en évidence, comme un potentiel heureux et positif, peut aussi virer à la stagnation mortifère. Aussi, si les jeux sont surtout ce que nous en faisons, il en va de même pour les méta-jeux, qui peuvent faire vivre les jeux dans un écosystème dynamiques comme ils peuvent ériger des barricades entre les mondes des joueur·se·s.

Éclairer l'analyse d'*Extime de soi* par les pratiques du *metagaming* et de la métaludicité

Je vais à présent revenir au cycle *Extime de soi,* et expliquer ces performances à la lumière de la métaludicité telle qu'elle est envisagée par Boluk et LeMieux. Ces performances en ligne avaient deux enjeux principaux : donner à entendre un discours sur mon rapport à *Destiny 2* et donc sur moi ; donner à entendre un discours sur la ludicité par l'intermédiaire de l'exploration vocale de mon oscillation. Mais par ailleurs, ce cycle *Extime de soi* avait aussi pour but de produire un discours sur Twitch en tant que plateforme métaludique. J'ai déjà expliqué en introduction de cette sous-partie que mes choix de mise en son de ma voix étaient construits par

rapport à ces régimes de la visibilité et de l'auralité qui sont typiques de Twitch : sur cette plateforme, il est attendu de le·la streameur·se qu'il·elle s'exprime et soit visible, sans pour autant faire écran au jeu pratiqué. Dans l'écosystème métaludique de la plateforme, la personne qui joue et qui se donne à voir et à entendre en train de jouer doit agir en médiation pour mettre en valeur sa personne, sa façon de jouer, ou le jeu pratiqué, et lui conférer une certaine valeur spectaculaire.[814] Dans ma manière de me mettre en son, et de ne pas me représenter visuellement, j'ai cherché à proposer une forme alternative de streaming, et de proposer une façon de méta-jouer avec Twitch. Dans ce stream métaludique, le jeu comme ma personne deviennent secondaires, et mon jouer banal devient, par l'écoute, le centre de l'attention pour créer des aller-retours incessants, des oscillations, entre ce qui est vu à l'écran, et ce que j'en dis.

Dans le cadre des performances d'*Extime de soi*, Twitch et *Destiny 2* ne sont pas utilisés en accord avec leurs fonctions initiales, ni avec leurs usages les plus courants. Au contraire, ces deux dispositifs, respectivement plateforme de streaming et objet-jeu, sont mis au service d'une autre fin, et détournés de leur but premier. Ce détournement de *Destiny 2* et de Twitch est l'opération artistique fondatrice des performances, et ce qui permet à *Extime de Soi* de ne pas seulement être un dispositif de monstration du jouer. Avant même que je joue ou que je parle, le détournement est une action indispensable par laquelle je reconfigure Twitch et *Destiny 2* pour les réunir dans un même système et faire de ce système un dispositif d'analyse de ma propre pratique.

Le détournement opère ici comme une réappropriation métaludique grâce à laquelle j'altère le contexte d'utilisation de *Destiny 2* et de Twitch en transformant les enjeux de leur pratique. Je mets en partie de côté leurs méta-jeux principaux pour les considérer avant tout comme des outils plutôt que comme des jeux. Cette réappropriation, qui est un détournement par l'usage, me permet d'utiliser ces outils pour produire des données sur moi-même, sur ma façon de jouer et sur ma manière de m'interfacer avec les jeux. Si jouer à un jeu, c'est se situer dans un espace

814 Sur les approches des pratiques du streaming, voir par exemple Taylor *Watch me Play, Gandolfi To Watch or to Play* ou encore Coavoux Roques *Une profession de l'authenticité*

d'appropriation par rapport à ce jeu, alors le détournement de *Destiny 2* et de Twitch consiste en la création d'un espace de réappropriation dans lequel je me situe pour instaurer un cadre alternatif pour la partie.

Définir le détournement dans le contexte vidéoludique

D'après la définition formulée par Fanny Barnabé du détournement comme « reprise d'un matériau préexistant et transformation [de ce matériau] pour produire une configuration nouvelle,[815] » les opérations de détournement sont, dans le contexte du jeu vidéo, à la fois tactiques et métaludiques. Elles sont tactiques, parce qu'elles ont pour support ou pour objet un dispositif stratégique premier, qui a été conçu pour privilégier, sciemment ou non, certains usages qui y ont été inscrits. Les opérations de détournement vidéoludiques sont également métaludiques, parce qu'elles consistent en une interaction au second degré avec des formes de ludicité pré-existantes. Le détournement vidéoludique, c'est la création d'éléments ludiques seconds qui sont une remise en jeu de formes ludiques premières. En tenant compte de la définition de la métaludicité que j'ai formulée puis précisée à l'aide du travail de Boluk et Lemieux, je peux à présent préciser les types de matériaux ludiques évoqués par Barnabé, qui sont repris et transformés lors d'un détournement vidéoludique.

Ces matériaux, que j'ai pour ma part qualifié de formes de ludicité, sont d'une part susceptibles d'être matériels, lorsque le détournement se saisit de la matière même d'un dispositif pour en faire autre chose. Alors, les programmes, les fichiers, les sons, les images, les personnages, le paratexte, le contrôleur de jeu, l'interface, etc... sont réadaptés à de nouveaux usages ou forment un nouvel objet. D'autre part, les matériaux détournés peuvent aussi être immatériels, en particulier lorsque ce sont les méta-jeux et les méta-joués qui sont la cible du détournement. Dans ce cas, ce sont des usages, des pratiques mais aussi des discours qui sont réappropriés pour être remis en jeu. Le détournement vidéoludique est donc une opération qui se saisit de ce qui a été mis en jeu, sur le plan des formes matérielles comme sur le plan des discours mis en acte, pour le métamorphoser.

815 Barnabé, Fanny, 2017, *op. cit.*, p. 10.

Dans son travail de thèse, Fanny Barnabé identifie deux grands types de détournement, qui sont les détournements par le *play* et les détournements par le *game*. Dans les premiers, le détournement est opéré par l'intermédiaire d'une manière de jouer particulière, qui introduit un décalage par rapport à des usages plus standard du jeu détourné. Dans les seconds, le détournement procède par « réagencement de l'objet-jeu[816] » c'est-à-dire par une altération de sa matérialité. Si Barnabé désigne d'abord avec ce terme des modifications du programme informatique d'un jeu, elle intègre aussi à cette catégorie toutes les démarches d'appropriations des matières ludiques, telles que les personnages qui sont détournés dans le cadre de fanfictions.

Parmi les détournements par le *game*, la modification de l'interface, notamment en remplaçant le contrôleur de jeu par un autre objet, me semble particulièrement intéressante, parce qu'elle modifie à la fois l'objet-jeu, mais aussi la manière de mobiliser son corps pour jouer. Par exemple, dans la série de performances artistiques *Lipstrike*, l'artiste Chloé Desmoineaux a modifié en partie l'interface du jeu de tir *Counter Strike* pour y intégrer un tube de rouge à lèvres préparé. Ainsi, plutôt que de cliquer sur sa souris pour tirer avec son arme, l'artiste utilise son rouge à lèvres modifié pour que son personnage ouvre le feu quand le tube entre en contact avec ses lèvres. Cet exemple abonde dans le sens de Barnabé lorsque celle-ci indique que ces deux grands types de détournements sont profondément poreux et qu'un grand nombre de détournements vidéoludiques sont hybrides et font appel à des détournements du *play* et du *game*.[817]

Pour étayer cette remarque, la chercheuse donne l'exemple de plusieurs *machinimas,*[818] dont la création repose sur l'extension du code du jeu par des modifications permettant, par exemple, de contrôler différemment les modes de visualisation du jeu. Dans le cas de *Lipstrike*, il y a un détournement par le *game*, sous la forme de la modification de l'interface de jeu, mais cette altération de l'objet-

816 *Ibidem*, p. 19.
817 *Ibidem,* p. 23.
818 Les machinimas sont des créations audiovisuelles non-jouables réalisées à partir de parties de jeux vidéo dans lesquelles le·la joueur·se n'est pas nécessairement humain·e.

jeu est conjuguée à une manière de jouer particulière, en public, documentée, et qui s'insère dans un cadre supplémentaire qui est celui de la performance artistique. Dans cette situation particulière, l'usage par une personne identifiée comme une femme d'un tube de rouge à lèvres, objet fréquemment associé au genre féminin, pour jouer à un jeu pratiqué principalement par des joueurs, est une pratique de jeu augmentée qui fait émerger des discours[819] sur *Counter Strike*, sur ses communautés de joueur·se·s et sur le sexisme ambiant dans les cultures vidéoludiques.[820]

La force discursive du détournement opéré par *Lipstrike* tient à cette situation précise dans laquelle il est effectué. L'entrelacement de la personne qui pratique le jeu avec le contexte de pratique du jeu, ainsi qu'avec les contextes qui entoure ce jeu montre tous les réseaux de formes, de pratiques et de discours ludiques. Pour reprendre la terminologie de Fanny Barnabé, le détournement de *Counter Strike* par Desmoineaux provoque un effet d'écart extrême, par lequel les schémas d'usage classique de ce jeu de tir sont perturbés pour produire une œuvre d'art.

Dans les dernières pages de ce chapitre, je vais me concentrer sur des détournements artistiques de jeu vidéo, que je vais considérer comme des opérations discursives, tactiques et métaludiques d'instauration d'écart vis-à-vis d'une œuvre première pour produire une œuvre seconde. En particulier, dans la continuité de l'exemple de *Lipstrike*, je vais à présent me focaliser sur deux œuvres de détournement artistique de jeux de tir : *O.U.T* par Anne-Marie Schleiner et *Calls of Duty* par Calum Bowden.

819 Cette notion d'émergence du discours est développée notamment par Esteban Giner dans son article *Analyse et qualifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo : Le cas de la récession de Possum Springs*. (Giner, Esteban, 2019, « Analyse et qualifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo : Le cas de la récession de Possum Springs, » *Émulations – Revue de sciences sociales*, n°30, Mis en ligne le 3 septembre 2019, pp. 93-110, DOI : 10.14428/emulations.030.07 URL : https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/view/giner (consulté le 13/04/22))

820 D'ailleurs, dans la continuité des performances, les réactions agressives et sexistes de certains joueurs ont été documentées par l'artiste puis ont été compilées sous la forme d'une édition papier.

III.2.B.a) Un art métaludique du détournement : le cas des interventions dans les espaces des jeux de tir

Quelques jours avant le déroulement à New York de la convention nationale du parti républicain de 2004, l'artiste Anne-Marie Schleiner investit l'espace de la ville, accompagnée, sur place, par une performeuse et, en ligne, par plusieurs complices. Équipées de tenues militaires dans lesquelles les armes ont été remplacées par des ordinateurs et des systèmes de projection audiovisuelle, les deux femmes arpentent les rues de New York pour projeter, sur les façades, des parties du jeu *America's Army*.

Présentation de la performance *O.U.T*

Au cours de la performance *Operation Urban Terrain O.U.T*, Anne-Marie Schleiner et ses collaborateur·rice·s déplacent la pratique de ce jeu de tir, alors déjà connu et identifié comme un dispositif de propagande et de recrutement, depuis les espaces dans lesquels il est habituellement pratiqué, vers l'espace public. Par un système de vidéo-projection, les performeur·se·s superposent les théâtres d'opération fictionnels d'*America's Army* avec l'espace urbain réel pour provoquer des frictions : entre le monde de pixels et les immeubles, entre les quartiers paisibles et les zones de guerre, entre la version édulcorée de la guerre représentée par le jeu et les combats réels qui sont ordonnés par le gouvernement des États-Unis. Pour accentuer ces frictions, dans l'espace de jeu, les militaires ne s'affrontent pas, mais se déplacent, dansent ensemble et se trémoussent. Sur le plan du jouer, la dimension agonistique d'anéantissement de l'ennemi est évacuée du jeu, pour que celui-ci devienne un support de production de discours pacifistes, antimilitaristes et critiques à l'égard de l'action du gouvernement Bush.

Dans le cadre de la performance *O.U.T*, le jeu *America's Army* est détourné par l'équipe d'artistes à deux niveaux. Au niveau ludique, le jouer déployé à partir du jeu est aux antipodes du joueur-modèle inscrit dans le programme du jeu. Au niveau du contexte de pratique de jeu, le dispositif sur lequel s'appuie sur la performance, c'est-à-dire un ensemble d'appareils sur batterie, permet à la fois d'extirper le jeu de

l'espace domestique, mais aussi de le réinjecter dans un espace public qui n'a pas été aménagé pour l'accueillir.

Enjeux de la performance

Comme l'indique Anne-Marie Schleiner au sujet de son œuvre, il était (et il est toujours) nécessaire de se réapproprier de l'espace urbain face à l'influence grandissante du militaire sur celui-ci. Le détournement de jeu vidéo est le médium choisi par l'artiste et ses collaborateur·rice·s pour opérer cette réappropriation de la ville. Afin d'expliciter le fonctionnement de l'opération artistique mise en œuvre par Schleiner et son équipe, je propose le terme de resituation.[821]

La resituation comme opération artistique

Je définis la resituation de jeu vidéo comme un détournement vidéoludique reposant sur la transposition de la pratique d'un jeu vidéo depuis un premier contexte correspondant à ses usages standard, vers un second contexte, qui, lui, n'est généralement pas identifié comme un contexte de pratique ludique. En tant qu'opération artistique tactique et métaludique, la resituation provoque une interpénétration du monde réel et du monde fictionnel du jeu, ainsi qu'une mise en réseau soudaine du jeu détourné avec d'autres objets, d'autres pratiques et d'autres discours que ceux qui forment son réseau habituel. La resituation est une opération de détournement qui vise à provoquer un déphasage extrême qui fait s'effondrer le système sur lui-même en instaurant une nouvelle résonance. Celle-ci est créée par l'arrachement du jeu détourné à l'égard de ses réseaux initiaux de résonance potentielle puis l'intégration du jeu à un nouveau système. La resituation est ainsi une forme de déracinement, suivie par la réinsertion du jeu extirpé dans un nouvel écosystème, choisi voire conçu par l'artiste plutôt que par les créateur·rice·s du jeu. La resituation fonctionne par la création d'un déphasage par rapport à un premier système d'oscillation, qui structure simultanément une résonance avec un nouveau système.

821 Ce concept est plus longuement explicité dans Meyer, Charles, 2020b, « Le jeu vidéo comme média situé, » dans Guelton, Bernard (dir.), *Médias situés et mobilités partagées*, Paris, Hermann, pp. 99-116.

Dans le cas de *O.U.T*, les artistes s'emparent d'*America's Army* comme un premier jeu situé, par conception, au croisement d'enjeux de plaisir ludique et de divertissement avec des intérêts politiques, industriels et militaires. Puis ce jeu est resitué dans l'espace public, hors de tout cadre institutionnel, pour l'exposer auprès de personnes qui, potentiellement, ne connaissent ni ce jeu ni son contexte de production. Dans le cas de *O.U.T,* le détournement métaludique d'*America's Army* redéfinit les conditions de la pratique de ce dispositif propagandaire pour le re-virtualiser et y réinjecter de l'énergie potentielle. Le détournement par resituation est ici un outil de démonstration qu'il est possible de faire autre chose de ce jeu, en faisant imploser les méta-jeux qui y ont été inscrits par la ré-inscription du jeu et de sa pratique dans une nouvelle situation. Pour faire écho au travail de Fanny Barnabé, l'écart créé par ce détournement est d'autant plus radical qu'ici, un jeu militariste est transformé en un jeu festif, qui caricature et parodie les imaginaires de la masculinité militarisée.

Sur le plan artistique, *O.U.T* appartient au genre d'œuvres désigné par John Sharp[822] comme du *game art*, c'est-à-dire que c'est une œuvre seconde produite par l'altération d'un matériau ludique premier. Dans le cas plus spécifique de la performance de Schleiner, l'œuvre de *game art* qui a été créée est, par ailleurs, non-jouable. De fait, l'écart produit par le détournement fonctionne également au niveau médiatique. La nouvelle œuvre non-ergodique ainsi produite, à partir d'une œuvre ergodique, ne peut pas être appropriée de la même manière, et fait explicitement appel à d'autres cultures que les cultures vidéoludiques des spectateur·rice·s de la performance. Dans les œuvres non-jouables de *game art*, le passage de l'ergodique au non-ergodique accentue la dynamique de création d'un déphasage à l'égard du jeu qui est en même temps ce qui instaure un état de résonance avec un système plus vaste. Les résonances qui sont créées ne se propagent plus seulement dans un réseau d'objets, de pratiques et de discours ludiques, elle sont étendues à d'autres réseaux de résonance potentielle, pour faire vibrer le·la joueur·se avec d'autres mondes que les mondes ludiques.

822 Sharp, John, 2015, *Works of Game : On the Aesthetics of Games and Art*, MIT Press, Collection Playful Thinking. Cambridge, Massachusetts.

Distinguer *game art* et *art game* par la postproduction

Voilà, à mon sens, ce qui distingue les œuvres de *game art* des œuvres appartenant au second genre d'œuvres d'art vidéoludiques, que sont les *art games*. Par rapport à ces œuvres, qui sont ergodiques, les œuvres de *game art* sont fondées sur une dynamique de déphasage intrinsèquement liée à la transformation d'un matériau ludique premier en une œuvre seconde. À ce titre, les *art games* ne sont pas nécessairement des œuvres secondes, et n'en sont généralement pas. Ce second type d'œuvres d'art vidéoludiques est caractérisé par la mise en jeu de la ludicité d'une certaine manière, en mettant en œuvre une certaine rhétorique. John Sharp explique ainsi que les *art games* « utilisent les propriétés innées des jeux (parmi elles l'interactivité ou les notions d'objectifs et d'obstacles sources de défi) pour créer des expériences de jeu révélatrices et réflexives.[823] » Si cette définition reste relativement vague et permissive, elle indique toutefois que la réflexivité est fondatrice dans les *art games*. Ce qui est généralement révélé et ce qui est un support de réflexion dans les *art games*, c'est un rapport particulier à la ludicité, et donc la production d'un discours sur cette dernière. Finalement, ce qui caractérise des deux grandes catégories d'œuvres d'art vidéoludiques que sont le *game art* et les *art games*, c'est la métaludicité. C'est l'engagement des artistes avec cette dernière qui leur permet de connecter les cultures vidéoludiques avec les mondes de l'art, et de mettre en résonance des discours sur le jeu vidéo avec des discours sur l'art.

Pour aller dans ce sens, et pour continuer de définir le *game art* au-delà du détournement et de la ludicité, le rapprochement avec le concept de postproduction de Bourriaud me semble tout à fait pertinent. Lorsque que celui-ci indique que les œuvres d'art qu'il qualifie d'œuvres de postproduction ont en commun « le fait de recourir à des formes déjà produites,[824] » les œuvres qu'il étudie entretiennent un rapport à ces formes déjà produites qui est similaire à celui que les œuvres de *game art* entretiennent avec leur matériau ludique initial.

823 *Ibidem*, p.12.
824 Bourriaud, Nicolas, 2003, *Postproduction. La culture comme scénario : comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Les presses du réel, France, p.8.

Bourriaud précise d'ailleurs au sujet des œuvres de postproduction :

> *« Elles témoignent d'une volonté d'inscrire l'œuvre d'art au milieu d'un réseau de signes et de significations, au lieu de la considérer comme une forme autonome ou originale. Il ne s'agit plus de faire table rase ou de créer à partir d'un matériau vierge, mais de trouver un mode d'insertion dans les innombrables flux de la production.*[825] »

Là où les *art games* sont nécessairement des méta-jeux, les œuvres de *game art* peuvent prendre des formes métaludiques non-jouables ou prendre la forme de pratiques métaludiques. Comme les détournements par le *play* et les détournements par le *game*, les différents types d'œuvres de *game art* présentent une certaine porosité. Dans l'exemple de *O.U.T.*, l'œuvre qui est proposée au public est justement une performance non-jouable créée par la création d'un méta-jouer subvertissant *America's Army* par la pratique. Le détournement du jeu de l'armée des États-Unis, ainsi que le potentiel discursif de ce détournement, sont amplifiés par cette intrication de formes, de pratiques et de discours. En accord avec le principe de mutation ludique de Schleiner, cette œuvre seconde fonctionne sur un mode parasitaire par rapport à l'œuvre-jeu première. Pour filer la métaphore organique et botanique, l'action parasitaire des artistes est ce qui permet le déracinement du jeu hors de son contexte initial de pratique puis la formation d'une nouvelle bouture, avec de nouvelles tiges et de nouvelles racines, tendues en direction du nouveau réseau de signes et de signification avec lequel le jeu est ré-interfacé.

Le détournement performatif de jeu vidéo comme œuvre de postproduction

Dans mon cycle de performances *Extime de soi*, mon action en tant que performeur n'avait pas cette portée subversive. Ma démarche de création était bien une démarche de détournement, comme je l'ai déjà expliqué, mais je n'avais pas pour objectif de produire, par mon méta-jouer, un discours de contestation politique. L'enjeu principal de ces performances, explorer ma propre oscillation en cours de

825 *Ibidem*, p. 8.

partie à l'aide de ma vocalité, trouve pourtant bien ses racines dans l'œuvre d'Anne-Marie Schleiner. En effet, au contact de la documentation de la performance O.U.T, ainsi qu'au contact d'autres œuvres de *game art* ayant un méta-jouer pour noyau,[826] je me suis demandé à quelle dimension du modèle de l'engagement vidéoludique de Calleja ou du modèle MÉDIAL de Caïra pouvaient correspondre les actions des artistes en cours de performance.

En quoi consiste l'engagement de Colleen et de Matteo Bittanti lorsque le duo modifie le jeu *Grand Theft Auto IV* (Rockstar Games, 2008) pour transformer leur avatar en reproduction de Vito Acconci puis réalise un *reenactment* des performances *Following Pieces* d'Acconci dans les rues de Liberty City ?

Comment intégrer la métaludicité aux modèles de Calleja et de Caïra ?

Dans le cas des œuvres de *game art* qui reposent sur la réalisation d'une mutation ludique par un méta-jouer parasitaire, aucune catégorie des modèles de Calleja ou de Caïra ne correspond. La dimension la plus proche est celle du pôle Ludologie de MÉDIAL, dans la mesure où la création d'une œuvre de *game art* repose sur une compréhension fine du réseau étendant le jeu au-delà de lui-même. En effet, produire une œuvre de *game art* demande non seulement de comprendre le jeu à détourner, mais aussi de comprendre comment celui-ci déborde son interface pour se connecter à d'autres formes, pratiques et discours. Pour reprendre la métaphore oscillatoire, l'état de résonance s'installe à condition de faire vibrer le système à sa fréquence propre. Pour qu'une œuvre de *game art* produise une résonance nouvelle, elle doit d'abord briser un premier système oscillant par un déphasage radical, qui doit être adapté à l'œuvre détournée. C'est grâce à ce déphasage précis que la mutation ludique peut prendre forme, avec l'œuvre détournée qui est interfacée dans un nouveau réseau de résonance potentielle. C'est la métaludicité qui caractérise l'engagement des artistes de *game art*. Le détournement, en tant qu'opération artistique métaludique, repose sur une analyse tactique du jeu à détourner, qui permet d'identifier la force à appliquer pour casser le système de jeu

826 Je pense notamment par exemple à *Freedom* d'Eva et Franco Mattes, à *Following Bit* de COLL.EO ou encore à *Operation Jane Walk*, *Everyday Daylight* et *Red Redemption* de Total Refusal.

de l'intérieur et produire une nouvelle situation de résonance potentielle. Cet engagement métaludique des artistes de *game art* présente des affinités avec le pôle Ludologie de MÉDIAL, parce que la force appliquée au jeu détourné consiste bien souvent en une subversion de son méta-jeu dominant : refuser de respecter le·la joueur·se-modèle et le jouer-modèle, refuser les règles, refuser de jouer.

Faut-il pour autant intégrer cette dimension métaludique de l'engagement aux modèles de Calleja et de Caïra ? Une première objection peut en effet être formulée à l'encontre de l'extension de ces modèles à partir de pratiques artistiques : puisque les façons de jouer des artistes de *game art* relèvent de pratiques très particulières de la ludicité et de la métaludicité, dans quelle mesure est-il pertinent de les intégrer à des modèles généralistes de l'engagement ludique ?

Pour répondre à cette question et à cette objection, il me semble toutefois que les pratiques artistiques du jeu vidéo sont certes des pratiques singulières, mais qu'elles constituent aussi la partie émergée de l'iceberg des pratiques métaludiques. Ainsi, travailler à partir de ces pratiques métaludiques singulières pourrait contribuer à mieux saisir toutes les pratiques protéiformes de la ludicité qui ont été décrites par Schleiner, Flanagan, Ensslin, mais aussi et surtout par Boluk et Lemieux. Pour comprendre comment les joueur·se·s qui ne sont pas artistes s'engagent dans la production de méta-jeux et de méta-jouer, il me semble que l'analyse de méta-jeux et de méta-jouer artistiques peut fournir, voire a déjà fourni des directions de recherche pertinentes. À ce titre, la thèse de Fanny Barnabé, sur les multiples formes de détournement de la franchise Pokémon est en tout point exemplaire, notamment parce que l'ensemble d'outils d'analyse qu'elle contient permet d'identifier et de penser des passerelles entres des pratiques singulières d'artistes et des pratiques *a priori* plus communes.

Pour mettre en forme cette proposition d'extension des modèles de Calleja et de Caïra, je vais procéder à trois dernières études de cas. La deuxième et la troisième sont issues de ma pratique de recherche-création. Quant à la première, qui va clore cette sous-partie, il s'agit de *Calls of Duty*, qui est une autre œuvre de détournement

vidéoludique qui procède par intervention dans les espaces vocaux partagés de jeux de tir. Mon étude de ces performances va justement être axée sur le rôle de la vocalité dans la reconfiguration métaludique de la situation de jeu par les performeur·se·s.

Présentation de *Calls of Duty*

Calls of Duty est une série de performances réalisée par l'artiste Calum Bowden en 2016 sous trois formes qui ont en commun un même mode d'opération : les performeur·se·s se connectent à un jeu de tir en ligne disposant d'un chat vocal intégré (en l'occurrence *Counter Strike GO* ou un opus de la franchise *Call of Duty)*, puis entreprennent d'occuper cet espace sonore de la manière de leur choix.

Dans une interview donnée à Régine Debatty pour le blog *We make money not art*,[827] l'artiste explique que *Calls of Duty* a commencé sous la forme de performances en ligne individuelles, pendant lesquelles l'artiste faisait intrusion dans les espaces vocaux de jeux de tir pour y entonner une adaptation d'un chant de protestation contre la guerre du Vietnam au contexte actuel de lutte contre le terrorisme. Puis, ces performances individuelles sont devenues collectives par l'envoi d'invitations à participer à des personnes choisies par Bowden, dont l'artiste Lucy Reynolds et Zahra Qadir, alors impliqué dans la communication sur les réseaux sociaux de l'Active Change Foundation (ACF). Cette structure anglaise, implantée à Walthamstow, dans l'est londonien, était alors impliquée dans la création de programmes de dé-radicalisation et de sensibilisation à la radicalisation.

C'est suite à cette rencontre avec Zahra Qadir que la troisième itération de *Calls of Duty* a pris forme. Si cette série de performances a également été mise en œuvre en juillet 2016 à l'espace V2 de Rotterdam, je vais seulement me focaliser sur le travail de Bowden avec l'ACF. En effet, les activités associatives et militantes de cette structure composent un contexte différent par rapport à celui de l'espace V2, qui est une institution artistique.

827 Debatty, Régine, 2016 « Entertainment for Times of Suspicion and Uncertainty, » *we-make-money-not-art.com*, mis en ligne le 6 juillet 2016, consulté le 13/04/22, URL : https://we-make-money-not-art.com/entertainment-for-times-of-suspicion-and-uncertainty/

Dans un premier temps, en collaboration avec les équipes de l'ACF, Bowden a mis en place une série de trois ateliers auprès d'un public de dix adolescent·e·s et jeunes adultes. Le but de ces ateliers était principalement de faire se rencontrer ces différentes personnes entre elles ainsi qu'avec l'artiste et de jouer à *Counter Strike* tout en échangeant sur les jeux vidéo pratiqués par les participant·e·s. Pendant ces trois sessions, les discussions ont permis au groupe d'identifier les attentes de chacun·e face aux objets-jeux et les jeux qui leur procurent du plaisir, mais aussi de qualifier leurs manières de jouer respectives. Puis, ce groupe de joueur·se·s a commencé à intervenir dans les espaces vocaux partagé du jeu, et, au fil des ateliers, les joueur·se·s sont devenu·e·s performeur·se·s. Suite à ces trois sessions, une performance en public a été présentée à la fondation Rich Mix, sous la forme d'une intervention collective dans les espaces de *Counter Strike*. *Calls of Duty* a alors été introduite comme « un cadre pour l'occupation des *chats* vocaux de jeux de guerre multi-joueur·se[828]. »

Au cours de la performance, les membres du groupe ont collaboré et se sont relayé·e·s pour faire intrusion dans les *chats* vocaux de *Counter Strike*. Certain·e·s ont choisi des textes à prononcer à voix haute, des airs à chanter ou des citations inspirantes à lire aux autres joueur·se·s en ligne. D'autres ont plus simplement entrepris d'entamer des discussions impromptues avec les autres participant·e·s à leur partie et d'utiliser ces canaux de communication conçus pour permettre à une équipe de coordonner ses actions comme un espace public d'échange. Cependant, à la différence du jouer de Joseph DeLappe dans *Dead in Iraq*, le jouer métaludique des performeur·se·s de *Calls of Duty* n'était pas exprimé par les actions de leurs avatars. Tout au long de la performance, le jeu continuait d'être joué, d'une manière suffisante pour ne pas être exclu·e·s des serveurs de jeu par des joueur·se·s considérant le jouer des performeur·se· s comme anti-ludique.

Dans ce sens, leurs interventions vocales ne faisaient pas obstacle à l'action dans l'espace de jeu, mais constituaient un second mode d'intervention simultané,

828 Bowden Calum, Randomstuff91, 2016, *Calls of Duty – PROMO,* Vidéo, YouTube, mise en ligne le 28 juin 2016, consulté le 13/04/22, URL : https://youtu.be/TU5z72zbZ1I

strictement sonore et incarné. Plus que leur façon de jouer à *Counter Strike*, ce sont ces manifestations vocales qui formaient la matière du jouer métaludique des performeur·se·s dans le contexte de *Calls of Duty*.

Initialement, ces interventions vocales étaient envisagées par Bowden comme une forme de *trolling*, c'est-à-dire comme une forme de perturbation rhétorique de la situation de communication indifférente voire destructive par rapport à la communication elle-même.[829] Dans les formes individuelles des performances *Calls of Duty*, les actions de l'artiste s'inscrivaient d'ailleurs dans ce cadre, puisque sa manière d'occuper les espaces sonores ne laissaient aucune place à la conversation et tendait à occuper les *chats* vocaux par la saturation : il parlait et chantait en permanence, avec une voix puissante, jusqu'à la distorsion du signal produit par son microphone.

Dans leurs manières de s'approprier les chats vocaux de *Counter Strike*, les dix performeur·se·s ont opéré d'une manière très différente, qui procédait bien davantage par l'infiltration fluide, plutôt que par la fracture tonitruante. Par des invitations à la conversation, par des propositions, sur un ton calme et ouvert, de textes parfois très personnels, les performeur·se·s ont adopté une posture perturbatrice beaucoup moins agressive et destructrice que la posture du *troll*. Plutôt que de casser la situation de communication ludique, et de briser avec elle le jeu pour les autres joueur·se·s en ligne, le mode d'action mis en jeu ici recherchait un fonctionnement symbiotique plutôt que parasitaire.

À la différences des œuvres que j'ai étudiées ou évoquées jusqu'ici, le déphasage opéré par le jouer métaludique des performeur·se·s n'avait pas pour enjeu de détruire une première oscillation pour en bâtir une nouvelle. Leur action visait plutôt à faire fusionner une première oscillation collective, instaurée en jouant à *Counter Strike*, avec une deuxième oscillation, formée par l'utilisation de l'interface

829 Pour des définitions du *trolling*, voir par exemple Djilé, Donald, 2020, « Décentrer l'énonciation numérique. De l'acception universelle aux pratiques africanisées du trolling et du « grammar nazisme, » » *Communication & langages*, volume 205, n°3, pp. 57-75 DOI : https://doi.org/10.3917/comla1.205.0057 ou Paveau, Marie-Anne, 2017, *L'analyse du discours numérique : Dictionnaire des formes et des pratiques*, Hermann, Paris.

de jeu d'une façon non-conventionnelle. La symbiose alors opérée réunit deux pratiques potentiellement connexes, le jouer et la discussion, pour former une nouvelle oscillation, plus complexe puisque résultant de la convolution des deux premières oscillations.

Au-delà du *trolling* : déborder le cadre initial de l'artiste

Le détournement vidéoludique mis en œuvre par les dix performeur·se·s conservait la portée politique inscrite par Bowden dans son programme de performance, puisqu'une partie des textes lus et des airs chantés étaient toujours des discours pacifistes et antimilitaristes. Cependant, à la différence de l'action de Bowden, les performeur·se·s ont choisi de proposer, plutôt que d'imposer, et de trouver un équilibre pour s'adapter au méta-jeu. Un autre exemple de cette dynamique symbiotique peut être repérée dans les façons de faire de certain·e·s performeur·se·s. Lorsque les interventions vocales demandaient trop de concentration et menaçaient, de fait, de servir de motif à une exclusion du serveur pour inaction, des performeur·se·s ont entrepris d'agir en groupe, avec un·e performeur·se jouant et des performeur·se·s usant de leurs voix. Cette façon d'agir était un moyen pour les performeur·se·s de montrer la dimension sociale des pratiques de la ludicité, en superposant une dynamique conversationnelle à la situation de jeu.

Ce qui me marque dans cette itération de la performance *Calls of Duty*, c'est qu'en plus du détournement métaludique du jeu *Counter Strike*, qui est le principe fondamental de ce programme de performance, il y a une appropriation du dispositif performatif de Bowden relève, elle aussi, de la métaludicité. La posture du *troll* qui servait de point de départ et de performeur·se modèle a été délaissée pour produire un nouveau jouer, ou même un nouveau performer, correspondant plus aux parcours des dix jeunes performeur·se·s. Dans le cas de cette performance d'avril 2016, je suis frappé par l'utilisation de la vocalité comme moyen de reconfigurer un dispositif de jeu, mais aussi un dispositif performatif. La vocalité est ici ce qui a permis aux dix joueur·se·s d'utiliser leurs ateliers, puis la salle dans laquelle il·elle·s sont réuni·e·s

comme la source de nouvelles oscillations. Celles-ci sont parties du réseau formé par les performeur·se·s pour s'étendre aux serveurs de jeu occupés.

Par rapport à d'autres pratiques artistiques métaludiques, l'action des performeur·se·s prend, grâce à la vocalité, une forme symbiotique plutôt que parasitaire. La vocalité, instrument matériel de l'occupation des espaces de communication de *Counter Strike* devient un outil tactique et artistique de création de nouvelles résonances. Comme l'indique Bowden au cours d'une présentation de *Calls of Duty* : « La voix n'est pas virtuel, mais profondément humaine.[830] » La vocalité, matière oscillante par nature, mais aussi communicationnelle et relationnelle par l'usage, est un puissant médium de résonance.

La vocalité pour relier par résonance

Dans le cas de *Calls of Duty*, l'engagement métaludique des performeur·se·s apparaît comme plus complexe que celui de DeLappe, de Schleiner ou des membres du duo COLL.EO. Leur jouer métaludique n'a pas seulement pour but de faire autre chose avec le jeu, puisque les performeur·se·s produisent, au cours de leur performance, un jouer suffisamment en phase avec le méta-jeu de *Counter Strike* pour ne pas être repoussés par le système.

Ainsi, si les performeur·se·s font autre chose en jouant, principalement en parlant, il·elle·s continuent de jouer. Par rapport aux interventions artistiques mentionnées plus tôt et reposant sur un jouer métaludique singulier opérant un déphasage destructif, le jouer métaludique des performeur·se·s de *Calls of Duty* joue la carte de la coexistence de plusieurs façons de jouer. J'ai choisi de me concentrer sur la performance d'avril 2016 précisément parce que la mise en jeu de cette forme de méta-jouer hybride, à la fois jouer et autre chose, dépend intrinsèquement du parcours de joueur·se·s des performeur·se·s.

En comparaison à la première itération collective de *Calls of Duty*, pendant laquelle Calum Bowden avait dû « donner en urgence un cours d'introduction aux

830 Bowden Calum, Randomstuff91, 2016, *Calls of Duty – PROMO,* Vidéo, YouTube, mise en ligne le 28 juin 2016, consulté le 13/04/22, URL : https://youtu.be/TU5z72zbZ1I [« *The voice is not virtual, but deeply human.* »]

jeux vidéo[831] » aux performeur·se·s qu'il avait invité·e·s, les dix membres du public de l'ACF étaient déjà habitué·e·s non seulement au jeu vidéo, mais aussi au fait de parler en jouant. La forme prise par la performance *Calls of Duty* en avril 2016 a donc été profondément informée par les engagements précédents des joueurs dans le pôle Ludologie de MÉDIAL, aussi bien En-Partie que Hors-Partie, ainsi que dans le pôle Autrui. C'est grâce à cette connaissance du jeu, du médium vidéoludique en général, ainsi que des autres pratiques sociales qui cohabitent avec les pratiques ludiques que les performeur·se·s ont pu, collectivement, trouver la façon de mettre en onde leur oscillation pour faire vibrer les serveurs de jeu occupés et les faire résonner sans les détruire. Cet engagement métaludique dans les pôles Ludologie et Autrui est le support de la création de nouveaux motifs d'engagement dans ce cas partagé. Dans ces performances, l'engagement des joueur·se·s-performeur·se·s dans le pôle Ludologie a-t-il « [contrecarré] les autres formes de l'engagement ?[832] » À mon sens, ce n'est pas le cas. Bien au contraire, cet engagement a été moteur pour renouveler les activations des autres pôles du modèle MÉDIAL, et pour inviter, par la vocalité, à reconsidérer les manières de jouer et de méta-jouer aux jeux de tir.

La métaludicité comme potentiel de subversion : énergies centrifuge et centripète

Cette affinité du jouer métaludique des performeur·se·s de *Calls of Duty* avec les pôles Ludologie et Autrui m'amène à affirmer que l'engagement métaludique ne doit pas être représenté par l'ajout d'une dimension supplémentaire aux modèles de Calleja et de Caïra. À mon sens, l'engagement métaludique est une forme d'engagement latente et potentielle, pouvant prendre forme lorsque le·la joueur·se puise dans l'ensemble virtuel de la ludicité pour provoquer des activations au second degré d'une ou plusieurs dimensions de chaque modèle.

831 Debatty, Régine, 2016, *op.cit.* .[*« It was interesting to see the differences between the first event where I had to give everyone a crash introduction to playing video games, and the event with AFC were everyone was able to intervene in a different way because of familiarity with the game, and ways of speaking while playing. »*]

832 Caïra, Olivier, 2018, *op. cit.*.

De fait, je ne l'envisage pas comme un autre pôle, qu'il faudrait ajouter au modèle ou qui remplacerait un pôle existant, mais comme une énergie potentielle de subversion qui traverse chaque modèle.

Lorsque la subversion d'un pôle amène une focalisation sur celui-ci pour intensifier l'engagement dans le En-Partie, cette énergie potentielle est centripète (ou concentrique). C'est notamment le cas dans le contexte des pratiques du *speedrun*, qui peuvent être appréciées comme des formes d'engagement métaludique dans les pôles Moteur, Épreuve et Ludologie. Dans le *speedrun*, le potentiel offert par la métaludicité est canalisé pour définir de nouvelles règles de jeu, et donc de nouveaux jouer. Lorsque les *speedrunners* étendent l'interface de jeu avec des outils externes, ajoutent une dimension spectaculaire à leur pratique, voire remplacent le·la joueur·se par un robot programmé pour performer dans le cas des *Tool-Assisted speedruns,* il·elle·s se saisissent du méta-jeu du jeu détourné pour produire de nouveaux méta-jeux et de nouveaux méta-jouer.

Lorsque la subversion d'un pôle amène, au contraire, une sortie du En-Partie pour intensifier l'engagement dans le Hors-Partie, cette énergie potentielle est centrifuge (ou excentrique). Par exemple, le détournement métaludique de jeux vidéo par la production de *fanfictions*, longuement étudiée par Fanny Barnabé dans le contexte de la franchise Pokémon, peut être envisagé comme un engagement métaludique dans le Hors-Partie des pôles Diégèse, Intrigue et Autrui. Dans le contexte de la production de *fanfictions*, mais aussi, dans une certaine mesure, dans la production d'œuvres de *game art*, le Hors-Partie devient un laboratoire de création à partir de certaines propriétés des objets-jeux, qui ont été extraites, et qui sont détournées pour produire de nouvelles formes métaludiques jouables comme non-jouables, mais aussi narratives ou discursives.

Dans la continuité de ces remarques, je vais à présent étudier une œuvre de *game art* issue de ma pratique : la composition générative *Sound To Text To Sound*.

III.2.B.b) Sound To Text To Sound : réappropriation d'un jeu par le bruit

Dans *Calls of Duty*, j'ai expliqué que la métaludicité constitue un moteur pour infiltrer et occuper l'espace de *Counter Strike* à partir de ses chats vocaux. En utilisant leurs voix pour provoquer des échanges, des discussions et des rencontres, les performeur·se·s ont débordé ces dispositifs de communication, initialement conçus pour organiser l'action d'une équipe en vue de confrontations armées fictionnelles. La vocalité, matière sonore oscillatoire et relationnelle a été utilisée comme un moyen de créer une cohabitation entre la situation de jeu et les situations d'échange créées par les performeur·se·s. Dans cette démarche, *Counter Strike* est détourné pour ne plus être seulement un jeu, mais aussi une extension de l'espace public, dans laquelle des conversations et des réflexions peuvent prendre forme sur le jeu, sur sa forme, sur la schématisation de la lutte anti-terroriste qu'il donne à jouer… Dans ces performances, la vocalité est le médium qui rend possible la création d'un méta-jouer artistique grâce à la cohabitation d'interventions vocales métaludiques et d'un jouer compatible avec le méta-jeu de *Counter Strike*.

Présentation de *Sound To Text To Sound*

Dans le cadre de l'œuvre *Sound To Text To Sound*, que j'ai créée au cours du mois d'avril 2018, j'ai conçu un dispositif de composition sonore fondé sur l'appropriation métaludique et vocale d'un jouer. Avant de présenter de façon détaillée ce dispositif, et d'expliciter son fonctionnement, je vais indiquer quels sont les principes et les motivations ayant structuré sa création. Le but de cette première présentation d'ensemble est de prendre du recul sur ma démarche de recherche-création et de la rendre accessible à la personne qui me lit.

Sound To Text To Sound, dorénavant abrégé sous le nom *STTTS*, est une œuvre de *game art* prenant la forme d'une composition sonore stéréophonique réalisée à partir de plusieurs types de matériaux ludiques prélevés lors de sessions de jeu. Plus particulièrement, la composition principale réalisée à l'aide du dispositif de composition de *STTTS*, nommée *STTTS – Mercury 326 inputs*, a été produite à partir

de matériaux ludiques collectés pendant une partie de *Destiny 2*, et auxquels j'ai appliqué une série de transformations numériques. Afin de donner une première vision d'ensemble du processus de recherche-création de cette œuvre d'art vidéoludique. Dans un premier temps, j'ai enregistré l'écologie sonore du jeu, pendant une session de jeu diffusée en direct sur Twitch, tout en collectant des données d'interactions tout au long de cette partie : orientation des sticks, boutons de la manette sur lesquels j'ai appuyé, nombre total de saisie pendant la partie… Au cours de cette diffusion sur Twitch, tous ces matériaux ludiques ont été transformés en informations textuelles qui, à leur tout, ont été à nouveau altérées pour être converties d'une forme textuelle vers une forme sonore toute en texture et en granularité. Pour conclure le processus de composition, j'ai enregistré une vocalité que j'ai placée au premier plan de la composition, de façon à ce qu'elle se détache de la masse sonore grouillante et vibrante positionnée en arrière-plan. Le résultat de ce processus en plusieurs parties est une œuvre de *game art* sonore, d'une durée équivalente à celle de la partie, soit un peu plus de huit minutes.[833]

En entrée et en sortie de mon dispositif compositionnel se trouvent des matériaux ludiques, et en particulier des matières sonores créées par mes actions, en tant que joueur, mais aussi en tant qu'artiste. Dans le cadre de la réalisation de cette œuvre, j'ai mobilisé la métaludicité dans le Hors-Partie, pour intervenir matériellement sur des matériaux ludiques de deux natures. J'ai collecté puis modifié, d'une part, des matières sonores initialement intégrées au *game* : effets sonores, ambiances, vocalités, musique. D'autre part, j'ai récolté et manipulé des données produites par l'intermédiaire de mon jouer : sur quels boutons ai-je appuyé, à quel rythme ? Pour caractériser ma manière de m'engager métaludiquement avec ces matières, je qualifie mon mode d'action comme la création d'un déphasage par l'introduction de bruit dans les matériaux prélevés. Grâce à cette injection de bruit, je dissous et décompose mon propre jouer, pour lui donner une nouvelle forme, vibrante et oscillatoire. Au fil des différentes étapes de composition que je vais présenter, un glissement s'opère, depuis une posture initiale de joueur-artiste, vers

833 Cette composition peut être écoutée ici : https://soundcloud.com/metaperi/sttts-mercury-326-inputs

une seconde posture, métaludique, d'artiste-joueur, qui s'engage d'une manière particulière, au contact des matières produites par le joueur-artiste.

Pour expliciter le processus de composition ainsi que le rôle du dispositif que j'ai conçu dans ce processus, je vais m'appuyer sur le schéma ci-dessous.

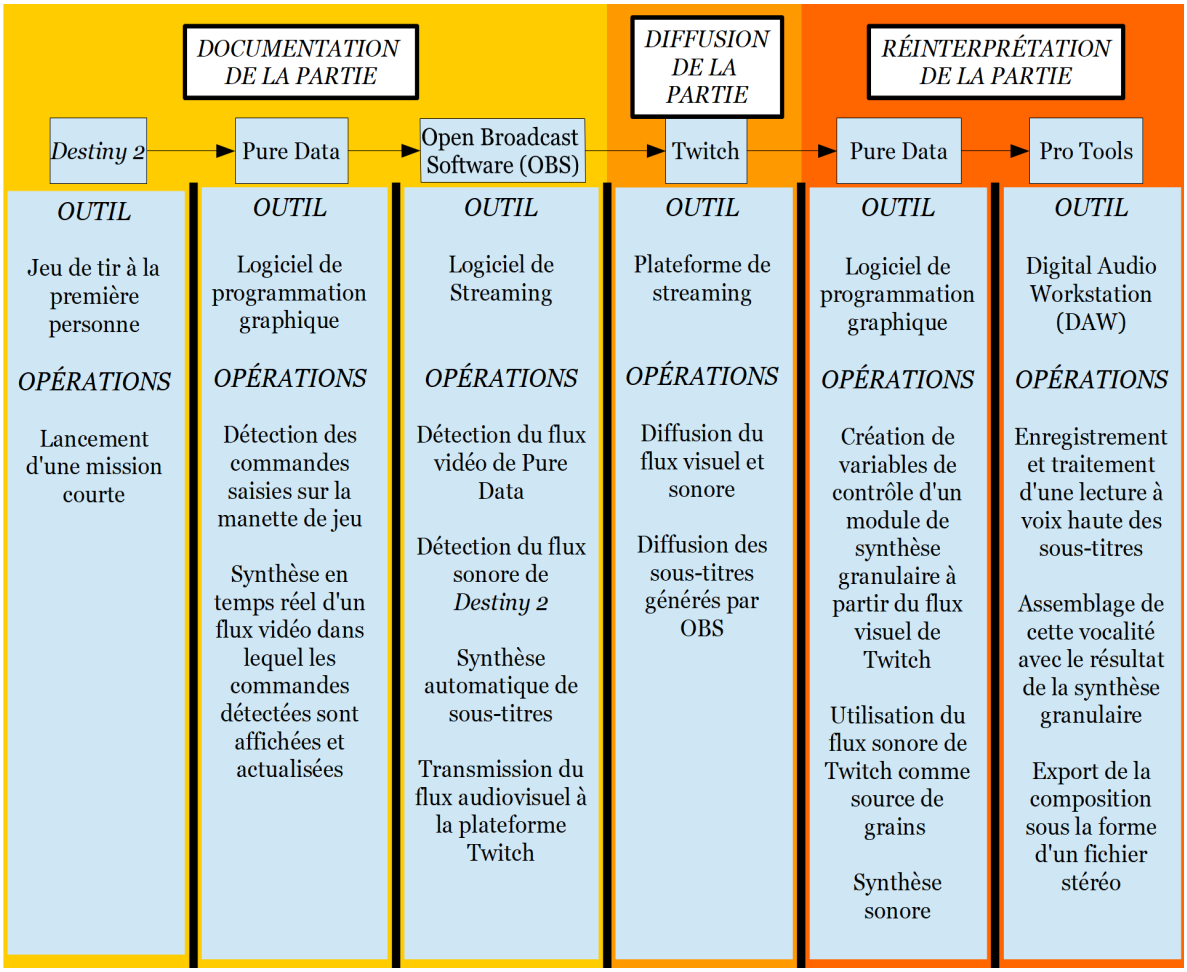


Illustration 70: Schéma synoptique de synthèse du dispositif de composition de STTTS - Mercury 326 Inputs.

En début de chaîne se trouve le jeu *Destiny 2*, auquel j'ai joué pendant un peu plus de huit minutes. Cette partie était concentrée sur la réalisation d'une mission assez courte, sur la planète Mercure, qui était alors une des zones jouables du jeu de Bungie. Les deux premières étapes de composition de *STTTS* consistent en la documentation et la diffusion de cette partie. La troisième étape, celle de la réinterprétation, consiste en la transformation métaludique des matériaux documentés mais aussi de la diffusion elle-même. Sur le plan artistique, ce dispositif

de composition a un enjeu principal : créer une réinterprétation sonore personnelle d'une partie de jeu vidéo en faisant subir à ce jouer une succession d'opérations relevant de la mutation ludique et permettant de passer d'un jouer sonore à du texte, puis à une nouvelle forme sonore non-ergodique.

Documentation et diffusion de la partie

Pour mener à bien les deux premières étapes de composition, j'ai articulé deux logiciels, Pure Data et Open Broadcast Software (OBS), qui sont respectivement un outil de programmation visuelle modulaire et un outil de conception de flux audiovisuels pouvant être interfacé avec des plateformes de streaming telles que Twitch.

Dans un premier temps, j'ai créé un programme avec Pure Data pour détecter mes données d'interaction en cours de partie et mettre en forme toutes ces saisies effectuées avec la manette de jeu sous la forme d'informations textuelles agrégées dans un flux visuel. J'ai choisi de collecter autant d'informations que possible à partir de la manette de jeu (pressions sur les boutons, nombre de pressions, orientation des *sticks* analogiques) pour pouvoir les nommer et les afficher.

Ensuite, le flux visuel ainsi créé a été combiné avec un flux sonore, correspondant à l'écologie sonore de la partie pour que ce nouveau flux audiovisuel composite soit diffusé sur Twitch grâce à OBS. Ce flux donnait à entendre la partie, mais ne permettait pas de la visualiser. En effet, le flux visuel créé avec Pure Data ne donnait à voir que le processus de collecte de données de saisie, quasiment en temps réel. Ce dispositif a été mis en œuvre lors d'une performance sur Twitch le 6 avril 2018.[834] C'est au cours de cette performance que les données utilisées pour créer *STTTS – Mercury 326 Inputs* ont été collectées.

Ce choix d'outils (Pure Data, OBS et Twitch) et d'opérations était motivé par plusieurs raisons. Premièrement, la diffusion de ce flux audiovisuel, d'autant plus complexe sur le plan sonore qu'il était minimaliste et décorrélé du jeu pratiqué sur le

834 Cette performance a été documentée sous la forme d'une vidéo, accessible ici et désignée par la suite comme la Vidéo n°1 : https://youtu.be/6PxXIAt-znM

plan visuel, avait pour but de méta-jouer avec Twitch. Cette fois-ci, l'appropriation métaludique de la plateforme n'avait pas pour objet principal la dimension vocale des pratiques de *streaming,* comme cela a été le cas avec *Extime de soi*. Il s'agissait plutôt de produire un discours sur une certaine prédominance du visuel dans les pratiques de cette plateforme. Au lieu de valoriser l'interface visuelle ou d'opérer une médiation vocale entre les spectateur·rice·s et le flux visuel, ma partie était représentée sous une forme sonore et textuelle, pour inviter à se focaliser sur l'écoute. Sur l'image ci-dessous, il est possible de prendre connaissance de l'aspect de l'interface de Twitch, tel qu'elle se présentait au public pendant la performance du 6 avril 2018.



Illustration 71: Capture d'écran de l'interface de Twitch pendant la performance de STTTS *du 6 avril 2018.*

Dans le cas d'un jeu de science-fiction tel que *Destiny 2*, dissocier ainsi l'écologie sonore complexe du jeu vis-à-vis des sources visibles qui la composent n'est pas anodin. Pour donner à voir et à entendre une partie de ce jeu, procéder à une telle acousmatisation fait obstacle à la compréhension du paysage sonore par le public de la performance. Les textures sonores particulières de cette partie, pendant laquelle mon personnage était opposé à des vagues de robots interdimensionnels et de rhinocéros anthropomorphes, sont rendues impossibles à lire en combinant écoute et la visualisation. Le public de la performance ne pouvait plus savoir avec certitude quels étaient les objets et les corps qui produisaient les sons et les vocalités

entendues. La diffusion de ce flux audiovisuel constituait une façon de méta-jouer avec Twitch en créant une invitation à l'écoute figurative, sans pouvoir s'appuyer sur le visuel.

Cette performance du 6 avril 2018 a condensé les deux premières étapes de documentation et de diffusion de la partie (zones jaune et orange clair de l'illustration 11) en présence d'un public. Le dispositif de composition, activé par mon jouer, a proposé au public d'une part de créer des représentations mentales des sources des sons écoutés, de s'interroger sur ce que ces matières sonores représentent et sur leurs fonctions dans le fil de la partie. D'autre part, ces étapes du processus de composition avaient aussi pour enjeu d'inviter le public à interpréter les données de saisies affichées à l'écran à l'aide des matières sonores entendues. Était-il possible de recréer une corrélation entre le son et l'image par l'écoute de cette matérialité sonore ?

Au début de la performance, l'absence de données de saisies et le ronronnement mécanique interrompu par un son sifflant de propulsion (Vidéo n°1, de 0:00 à 0:51) pouvaient être compris, ensemble, comme un temps d'attente dans la partie, potentiellement un trajet ou un chargement. De même, au cours des séquences de combat (Vidéo n°1, de 2:44 à 3:04 ou de 3:39 à 6:03), l'apparition fréquente des commandes *LeftTrigger* et *RightTrigger*, en combinaison avec des effets sonores de tir, pouvait laisser penser au public que ces deux boutons permettent de combattre, en visant et en tirant par exemple. Enfin, pour aller plus loin dans cette démarche d'écoute de la partie, il était possible de déduire, à partir des façons d'apparaître à l'écran des commandes *RightTrigger* et *LeftTrigger*, que le personnage du joueur-artiste était équipé de deux armes différentes, associées à des comportements ludiques et sonores différents.

La première arme, produisant des claquements courts et secs (Vidéo n°1, de 4:25 à 4:32), était un fusil semi-automatique qui nécessitait une saisie de la commande *RightTrigger* pour chaque coup de feu. Les textures sonores plus vibrantes et granuleuses de la seconde arme (Vidéo n°1, de 2:52 à 3:01), étaient accompagnées d'apparitions moins fréquentes de *RightTrigger* et de *LeftTrigger*,

suggérant que cette seconde arme fonctionne par salve de tirs, requiert des pressions prolongées du bouton de tir mais ne nécessite pas de viser.

Dans ces deux premières opérations de documentation et de diffusion de la partie (Illustration 10), le dispositif de *STTTS* agit comme un intermédiaire perturbateur qui agit sur la représentation du jeu dans le contexte spectatoriel de Twitch. Plus que le jeu, c'est bien la plateforme de *streaming* qui est méta-joué ici. Le dispositif compositionnel reconfigure les données de saisies. Celles-ci deviennent un flux visuel d'informations textuelles dont l'interprétation peut permettre de comprendre les informations sonores entendues. Rendus acousmatiques par Pure Data et par OBS, les sons de l'écologie sonore de *Destiny 2* deviennent plus difficiles à lire. En complétant ce flux sonore, qui invite à une écoute figurative, le flux d'informations textuelles permet de basculer vers une nouvelle forme d'écoute, qui est ni figurative, ni sémantique, ni réduite. Cette écoute est plutôt fonctionnelle, puisqu'elle se préoccupe du rôle des sons dans la partie et de leur capacité à assurer des rétroactions, et à actualiser le monde du jeu en accord avec les informations saisies par le·la joueur·se.

Injecter de l'incontrôlable dans la composition

En complément de l'opportunité de méta-jouer avec Twitch, OBS est le logiciel que j'ai choisi pour faire le lien entre mon programme Pure Data et Twitch car cet outil offre la possibilité d'adjoindre au flux transmis à Twitch une piste de sous-titres générée automatiquement à partir des informations sonores détectées par OBS.

Dans la mesure où cette fonctionnalité ne sépare pas les vocalités des autres types de sons dans son processus de synthèse de sous-titre, toutes les informations sonores produites pendant la partie sont interprétées comme de la parole potentielle. De fait, pendant la performance du 6 avril 2018, les sous-titres générés étaient distants du matériau original et présentaient de nombreuses erreurs : les sons d'ambiance, composés de souffles de vent ou de clapotis machiniques (Vidéo n°1, de 1:40 à 1:52 ou de 6:02 à 6:35) ont à plusieurs reprises été transcrits sous la forme de suites répétitives de chiffres, tandis que les dialogues et les effets sonores sont

devenus des fragments de phrases incohérentes (Vidéo n°1, de 1:00 à 1:15).

J'ai choisi d'utiliser cet outil de synthèse de sous-titres parce qu'il était un moyen, pour moi, d'introduire du bruit dans le processus de productions de données de documentation de la partie. Puisqu'elle présente des problèmes de fonctionnement, par défaut, cet outil dans le dispositif agit d'une façon particulière. Là où le programme réalisé avec Pure Data et la création d'un flux audiovisuel sélectionnent des données et en omettent certaines (les informations visuelles en particulier), cet algorithme de création automatique de sous-titres produit des données supplémentaires, à partir de la partie, mais en échappant complètement à mon contrôle. Cet outil dans l'outil ne détruit pas de données, mais le processus d'interprétation qui le caractérise provoque une transformation de sons qui ne sont pas de la parole en informations verbales. Ce qui m'intéressait, avec cet outil, c'est que je voulais explorer le lien entretenu avec la partie : à quels point les sous-titres produits sont-ils disjoints de l'écologie sonore du jeu ?

À l'issue de ces actions opérées par le dispositif sur la partie, le jeu *Destiny 2* a subi plusieurs mutations successives qui l'ont éloigné du jeu vidéo vers une forme ergodique. En comparaison à d'autres cas de mutation ludique étudiés jusqu'alors, ces transformations n'étaient pas effectuées par un jouer particulier. Ce n'est pas un méta-jouer qui fonde le dispositif de *STTTS*. Au cours de la performance du 6 avril 2018, ma façon de jouer est relativement respectueuse du·de la joueur·se-modèle de *Destiny 2* dans la mesure où j'ai utilisé les armes et les compétences de mon personnage pour atteindre les objectifs de la mission aussi efficacement que possible. La mutation ludique est bel et bien opérée par le dispositifs. C'est lui, en tant qu'outil de collecte et d'analyse, qui se saisit de mon jouer pour en faire autre chose. Le dispositif de composition fragmente ma partie en éléments discrets pour décomposer et déconstruire mon jouer. Au-delà de la distance formelle importante instaurée par le dispositif entre le jouable et le non-jouable, cette première chaîne d'outil dissout ma pratique de *Destiny 2* pour en faire un ensemble de fragments réunis par leur contexte de production, et qu'il est difficilement possible d'interpréter comme issus d'une partie de jeu vidéo s'ils sont pris isolément.

Considérées comme un texte, que disent de ma partie les séries de commandes affichées à l'écran ? Écoutées sans ces informations textuelles, comment sont interprétées les matières sonores produites au fil de la partie ? Enfin, lus séparément du reste, comment comprendre les sous-titres produits automatiquement par OBS ?

Au cours de cette première étape de dissolution ludique, j'ai utilisé le dispositif de composition comme un moyen de déphaser ma partie par rapport à un support médiatique. Les différentes manipulations des matériaux ludiques qui ont été effectuées visent à rompre le lien entre toutes ces matières et leur contexte de production initiale. Le dispositif fonctionne alors comme un intermédiaire parasitaire destructeur, qui déphase pour décontextualiser, dans le but de produire une métamorphose médiatique. Ce dispositif, que j'ai conçu, est au centre d'une appropriation métaludique grâce à laquelle je collecte des données sur le jouer que j'ai produit à un instant précis, et d'une manière qui m'est potentiellement propre. Cette appropriation métaludique est une opération artistique de détournement par laquelle je me saisis du jeu *Destiny 2* et de mon jouer à son contact pour produire une nouvelle forme, exclusivement sonore et non-ergodique. Dans ce sens, les deux premières étapes de composition, la documentation et la diffusion (Illustration 10), sont centrales dans le glissement d'une posture de joueur-artiste, vers une posture d'artiste-joueur. Dans mon engagement avec les matériaux ludiques, les deux postures connaissent une inversion hiérarchique : pendant la performance, je suis concentré sur mon jouer, en me demandant comment le dispositif l'interprète ; en me confrontant aux données de mon jouer, je m'interroge sur les manières plastiques de m'en saisir.

Réinterpréter la partie pour créer une nouvelle matière métaludique

Justement, une fois la partie documentée et diffusée, la dernière étape de composition débute : la réinterprétation de la partie. Pour procéder à cette ultime étape, j'ai choisi de m'appuyer sur les processus de dissolution, de fragmentation et de discrétisation subie par mon jouer au cours des deux étapes précédentes. J'ai donc choisi d'injecter les données sonores et textuelles de la partie dans un module de

synthèse granulaire, dans le but de créer un nouveau tout, à partir de ces ensembles de fragments reliés par un lien ténu : leur contexte de production et de collecte.

La synthèse granulaire est un ensemble de méthodes de synthèse sonore à partir de corpus de sons pré-existants. Ces processus de synthèse reposent sur la segmentation des sons du corpus en une multitude de grains (c'est-à-dire de sons extrêmement courts, dont la durée est de l'ordre de la fraction de seconde) que le module de synthèse va ensuite prélever et assembler pour constituer une nouvelle matière sonore. Une fois agglomérés ensemble, les grains forment une texture sonore dont la distance par rapport aux sons d'origine dépend du paramétrage de l'outil de synthèse granulaire : durée des grains, méthode et intervalle de prélèvement, hauteur, position du curseur de prélèvement dans le corpus…

Du fait de son fonctionnement, la synthèse granulaire résonnait fortement avec le processus que je voulais faire subir à mon jouer et à l'écologie sonore de *Destiny 2*. Dès lors, il me semblait à la fois pertinent et poétique d'employer cette méthode pour reconstituer une nouvelle forme à partir de ma partie déconstruite par le dispositif. Pour réinterpréter la partie, les données collectées par Pure Data et l'enregistrement sonore de la partie ont été introduites dans un second programme réalisé avec Pure Data et organisé autour d'un module de synthèse granulaire. Dans ce contexte, l'écologie sonore de la partie a servi de corpus, dans lequel le module de synthèse a prélevé des grains. Pour configurer le module de synthèse et paramétrer la méthode de collecte et d'assemblage des grains, les données de saisies ont servi de variables de contrôle. Ainsi, les pressions de boutons et l'orientation du *stick* analogique de droite ont été associées à des valeurs numériques bornées permettant de contrôler la méthode de prélèvement des grains et leur forme : durée, hauteur, fréquence de prélèvement, position du grain dans le corpus. Quant au nombre de commandes saisies et à l'orientation du *stick* de gauche, ces informations ont servi, elles, à piloter deux oscillateurs sonores apportant des ondulations supplémentaires à la composition, via un système annexe de synthèse par modulation d'amplitude.

Pendant cette ultime étape de composition, le paysage sonore de la partie, y compris les quelques vocalités de personnages non-joueur·se, a été morcelé par le système de synthèse granulaire, pour être refaçonné. Les processus de fragmentation extrême puis d'agrégation sur lesquels repose cette méthode de synthèse rend les matériaux ludiques sonores méconnaissables. Il ne reste plus rien de l'esthétique sonore initiale de *Destiny 2*, puisque celle-ci a été transformé en une texture sonore granuleuse et grouillante. En tendant l'oreille à l'écologie sonore de la partie puis à sa réinterprétation par le système de synthèse granulaire, l'écoute de l'œuvre sonore finale[835] permet d'apprécier l'effet du dispositif sur les matières sonores.

Par exemple, la séquence de combat qui débute à 3:39 est caractérisée par de nombreux effets sonores de tir, d'explosions et d'ondes de choc. Ceux-ci ont pour source mon avatar, mais aussi mes adversaires. Dans la composition finale, une écoute de la section correspondante (à 3:39 également) laisse entendre la déstructuration et la recomposition effectuées : il est possible d'entendre des masses rugueuses et répétitives qui vibrent dans l'arrière-plan de la composition, dans la partie droite de l'espace stéréophonique. Ces nouvelles matières sonores métaludiques, créées par la réinterprétation de la partie sonore de mon jouer, partagent avec les sons du combat une certaine manière d'intervenir dans l'espace sonore : elles restent ponctuelles, et se manifestent par saccades, comme les différents coups de feu et explosions. Cependant, si leur masse et leur timbre harmonique sont aussi complexes que les sons qui composent l'écologie sonore de la partie, elles semblent adoucies, comme si le module de synthèse granulaire avait poli leur agressivité pour rendre ces textures moins abrasives. Les nouvelles matières sonores ont des attaques plus souples et douces, et présentent une qualité presque respiratoire, à la manière de soupirs mécaniques mêlés de gargouillis et de tressautements.

Dans cette dernière étape de réinterprétation de la partie, le module de synthèse granulaire parachève le processus de décomposition et de dissolution de mon jouer. Celui-ci est dissout dans une masse bruyante et grouillante, pour ensuite

835 Accessible via le lien suivant : https://soundcloud.com/metaperi/sttts-mercury-326-inputs

se faire entendre ponctuellement plutôt que continuellement comme les sons d'ambiance initiaux de la partie. La mutation ludique fonctionne ici à une échelle microscopique, pour transformer la matière même du matériau ludique : le son est refaçonné fragment par fragment, tandis que ma façon de jouer, documentée sous la forme de données de saisie, est mobilisée pour contrôler la production de ces nouvelles matières. Dans ce sens, mon jouer est ce qui commande la mutation ludique, et mon intervention, en tant qu'artiste, touche aussi bien au matière du jeu qu'au matériau ludique produit en jouant. Ici, en faisant basculer le jouable vers le non-jouable grâce à la métaludicité, je manipule ce qui a été produit pendant ma partie : une interprétation personnelle de la partition proposée par le jeu. J'ai produit, au contacte de *Destiny 2,* un jouer qui m'est propre et qui a sa forme sonore. À l'issue du processus de composition, il pourrait sembler que rien ne subsiste du jeu d'origine. Il n'y a plus d'images, les informations sonores ont été fragmentées jusqu'à ne plus être reconnaissables, et les données de saisie sont devenues des paramètres de contrôles invisibles. Pour l'auditeur·rice de l'œuvre finale, il ne reste, en apparence, plus rien du jeu vidéo d'origine : les images de la partie ont été éliminées ; les commandes saisies, qui étaient visibles lors de la performance en ligne, ont été transformées en paramètres inaudibles et invisibles ; le paysage sonore de la partie ainsi que la communication initiale entre jeu et joueur ont été décomposés et déstructurés en étant happés par le dispositif.

Néanmoins, la composition conserve un lien ténu avec la partie, qui se retrouve dans les manières de résonner des nouvelles textures. Elles rendent compte, en un sens, de mon activité en tant que joueur-artiste, puisque la densité des nouvelles textures, et les vibrations qui les traversent, sont d'autant plus importantes que mon jouer était intense. Dans la dernière partie de la performance en ligne, la fin de mon combat avec mes adversaires (Vidéo n°1, de 5:01 à 6:01), consiste en une série d'échanges de tirs à longue distance dont les détonations se réverbèrent dans une acoustique impossible. Dans l'œuvre sonore, le module de synthèse a produit des textures en accord avec cette évolution du jouer en fin d'affrontement : les changements fréquents de position du *stick* analogique de droite, pour viser,

provoquent des fluctuations rapides des textures synthétiques. Celles-ci deviennent plus plastiques et changeantes, depuis des nappes sourdes (de 5:03 à 5:05) vers des ponctuations plus sifflantes et cuivrées (de 5:06-5:14). Dans ce sens, la plasticité de la création sonore finale suit l'action et conserve un lien ténu avec la partie. Pour renforcer ce lien, la production d'une vocalité, à partir des sous-titres générés automatiquement, complète ce processus en me faisant revenir dans la composition.

Utiliser ma vocalité pour m'incarner à nouveau dans l'œuvre

En conclusion du processus de composition, j'ai enregistré une lecture à voix haute de ce texte incontrôlé, sur un ton monocorde et calme. Ce texte lu me permet de me réincarner dans le son et de produire une nouvelle forme de présence à ce qui reste de la partie grâce à ma vocalité. Les phrases incohérentes et les morceaux incompréhensibles sont alors mis en son, sous une forme particulière. Ma voix, enregistrée puis assombrie et approfondie à l'aide d'outils audio-numériques, devient une vocalité artificielle qui occupent l'espace stéréophonique en résonant dans celui-ci. Mise au centre de la composition, ainsi que sur un premier plan sonore, ma vocalité se détache des textures du module de synthèse granulaire pour compléter une réinterprétation de la partie. Ce qui était un enchaînement incompréhensible devient une nouvelle manière de caractériser ma partie et mon jouer. Dans cette dynamique, je refaçonne de la présence et je me confère une nouvelle manière d'être aux matériaux sonores métaludiques que j'ai créés : là où le module de synthèse a travaillé avec des traces de ma pratique, j'utilise ma vocalité pour réinjecter mon corps dans l'œuvre. Je cesse d'être un joueur-artiste fantomatique, dont la présence est suggérée par les textures sonores. Je m'affirme en tant que corps qui parle et en tant que corps qui a joué. Dans ce sens, l'addition de cette vocalité artificielle à la composition fonctionne aussi comme un moyen de mettre en tension le corps qui joue, les traces de ce corps dans le jouer, puis le corps qui parle.

En effet, comme les données de saisie, les sous-titres automatiques gardent un lien avec le contenu de la partie, qui laisse son empreinte sur les fluctuations de mots, de symboles et de fragments de phrase enregistrés. Les évolutions de mon jouer ont

structuré des fluctuations de rythme, si bien que ma vocalité lisant ces sous-titres alterne entre ces fragments de signes verbaux et rappelle, de façon lointaine, le déroulement de la partie.

Finalement, ce qui relie mon jouer initial à la composition sonore métaludique n'est autre que mon style de jeu. Ma manière de jouer a produit des matières sonores et des signaux permettant de donner forme aux textures vibratoires qui composent l'œuvre finale. Tout au long du processus de composition, mon jouer, correspondant à mon style de jeu constitue l'ossature de la composition, sur laquelle les textures s'organisent et s'agglomèrent. Avec ma vocalité, je fais revenir un corps dans l'œuvre, ce même corps qui a produit le jouer initial.



Illustration 72: Capture d'écran de Destiny 2 *(2017) : Vue du ciel de Mercure.*

Décomposer pour reconstruire et reconfigurer

Si *Extime de soi* avait, en quelque sorte, pour enjeu de qualifier ma pratique de jeu, en produisant une explicitation en direct de mes actions de jeu, *STTTS* est plutôt un dispositif de quantification et d'analyse de mon jouer. Il n'y a plus d'explicitation de mon jouer par moi-même, mais plutôt une interprétation de mon jouer par un dispositif créé par mes soins. Lorsque j'ai expliqué, au sujet d'*Extime de soi*, que mon dispositif performatif aurait pu être complété par un système de collecte de données de saisies, le dispositif de collecte de données *STTTS* aurait pu compléter la dimension explicative de ma performance pour lui conférer une dimension

descriptive. C'est, d'ailleurs une direction qu'il serait possible de donner à cette démarche de création. Après avoir procédé séparément à l'exploration vocale de mon oscillation en cours de partie et à la documentation de mon jouer par la collecte d'informations sonores et interactionnelles, il serait intéressant de conjuguer ces deux dynamiques pour comparer, pour un même jouer, comment l'explicitation des actions de jeu se confrontent à la matérialité de leur exécution.

Du jouer au son, du son au texte puis du texte au son, l'opération artistique fondamentale de *STTTS* est un détournement par lequel *Destiny 2* est utilisé comme un outil de production de matière sonore. Le jeu, que j'active en jouant, devient un instrument de création sonore, qui donne à entendre à la fois un style de jeu incarné, mais aussi une certaine forme sonore. Dans ce processus métaludique de détournement, il n'est pas tout à fait question de re-situation. Ce n'est pas le contexte de pratique qui est modifié ici, mais plutôt la relation entretenue avec le jeu. Au fil du processus de composition, celui-ci est pratiquement destitué de son statut de jeu, pour devenir une source de matière sonore de la même manière qu'un·e bruiteur·se détourne des objets du quotidien pour produire des matières sonores. Au cours de cette mutation de ma relation avec le jeu, j'ai aussi changé ma manière de m'engager à son contact. J'ai créé un dispositif externe, un nouveau périphérique logiciel interfacé avec mon jouer, pour reprendre la main sur le jeu. Une fois la partie finie, mon engagement avec les matériaux ludiques de *Destiny 2* a basculé dans le Hors-Partie, mais a aussi basculé d'une pratique tactique vers une pratique stratégique. Mon glissement du joueur-artiste à l'artiste-joueur est devenu complet lorsque je me suis saisi du jeu et des traces de mon jouer pour les utiliser comme des médias sonores.

Pour une personne qui écouterait l'œuvre sans se confronter à sa documentation, la trajectoire de cette composition, depuis une partie de jeu vidéo jusqu'à la création finale, n'est pas accessible. Si ceci tend à rendre ma création sonore difficilement dissociable de sa documentation, cela m'invite également à imaginer, de nouvelles façons de donner à entendre ce travail, et de donner à voir le processus de production dont elle est le résultat.

Quelle forme donner à l'engagement métaludique ?

Cela m'amène, de fait, à préciser davantage la forme que je donne à l'intégration de l'engagement métaludique aux modèles de Calleja et de Caïra. En effet, mon engagement métaludique est resté cantonné dans le Hors-Partie, puisque ma manière de jouer à *Destiny 2* n'était pas à proprement parler métaludique. Comment l'énergie potentielle produite par mon engagement métaludique a-t-elle fonctionné ? Peut-elle encore être qualifiée de centrifuge ou de centripète ? À mon sens, c'est le cas : l'énergie développée par mon engagement métaludique dans le Hors-Partie était à nouveau centrifuge, dans la mesure où elle je me suis échappé, au moins en partie, du domaine de la ludicité pour m'aventurer dans celui de la création sonore.

Ce que je signifie ici, c'est que la métaludicité peut permettre de penser comment le Hors-Partie est encore plus poreux que le En-Partie et peut être mise en réseau avec d'autres domaines que celui du ludique avec encore plus d'aisance. Dans la continuité des arguments de Boluk et Lemieux, et dans le contexte du *game art*, dans lequel *STTTS* s'inscrit, la métaludicité permet d'étendre les limites de la ludicité et de lui faire rencontrer d'autres univers de pratique. Dans *STTTS*, mon engagement métaludique dans le Hors-Partie est précisément ce qui m'a permis de voyager entre le jeu vidéo et les arts sonores. L'utilisation d'un jeu et de mon jouer pour produire une composition sonore, en faisant appel à un module de synthèse granulaire est une première dynamique d'hybridation. Au terme de la composition, l'utilisation de ma vocalité a été essentielle pour compléter cette première dynamique en ajoutant à l'hybridation une forme d'incarnation. En faisant revenir ma présence dans l'œuvre métaludique, après l'avoir effacé de mon jouer, j'ai mis la plasticité de la vocalité au service de la création de mon œuvre métaludique.

Dans la dernière sous-partie de cette thèse, je vais continuer d'explorer ce potentiel d'hybridation et d'incarnation par la vocalité, et je vais poursuivre le développement de mon approche de l'énergie centrifuge de la métaludicité. Je vais pour cela étudier des exemples de machinimas, que je vais envisager comme des

départs depuis le En-Partie jusqu'au non-ludique. Parmi les œuvres que je vais étudier, un machinima sonore est issu de ma pratique. Cette création a également été réalisée à l'aide de *Destiny 2*, mais le parcours de création de cette œuvre a été plus accidenté que celui des autres productions faisant partie de ma démarche de recherche-création. En effet, au cours de la présentation de cette œuvre, je vais expliquer comment mon processus de création a été bouleversé et interrompu par la modification du jeu, via une mise à jour. Cette transformation imprévue de l'objet-jeu que j'utilisais comme médium va me servir de point de départ à la mise en évidence de certaines tendances de conception de jeux vidéo qui visent à incorporer le potentiel centrifuge de la métaludicité pour favoriser des appropriations plus symbiotiques des jeux par les joueur·se·s.

III.2.B.c) The Speechless Pawn : un machinima sonore alterbiographique

Au cours du mois d'avril 2018, mes travaux de fragmentation de l'écologie sonore de *Destiny 2* et de décomposition réflexive de mon jouer ont peu à peu modifié ma façon de jouer et, surtout, d'écouter le jeu de Bungie. En particulier, un trait d'écriture sonore de ce jeu a commencé à devenir de plus en plus contradictoire à mes oreilles. Je l'ai déjà expliqué, *Destiny 2* est un jeu qui offre énormément de possibilités au·à la joueur·se pour façonner son personnage en accord avec son style de jeu, comme une forme d'extension de soi dans l'univers du jeu. Toutefois, dans la première année suivant la sortie de *Destiny 2*, le personnage incarné par le·la joueur·se était aussi caractérisé par une figure vocale particulière et assez fréquemment activée par les jeux de tir : l'Économe.

Réagir à l'économie de mon avatar

Dans le premier chapitre de cette thèse, j'ai présenté cette figure comme résultant de contraintes techniques. En raison de l'impossibilité de produire des vocalités clairement identifiables comme telles, les stratégies sonores de nombreux jeux des années 1980 à 2000 faisaient l'économie de la mise en voix des dialogues. Pour signifier des vocalités, les jeux utilisaient plutôt des effets sonores pour donner à

entendre des sons ponctuels entendus comme des vocalités grâce à leur contexte : un effet sonore pouvait être interprété comme un gémissement de douleur lorsque l'avatar était touché par un ennemi, comme une exclamation de joie une fois un point de passage atteint, etc… Mais dans un jeu comme *Destiny 2*, comment expliquer que l'avatar du·de la joueur·se soit aussi discret ? Pourquoi, alors que tout le monde parle autour de lui, ce personnage n'intervient-il jamais dans l'espace sonore du jeu avec sa vocalité, si ce n'est pour produire des sons très brefs, tels que des cris de douleur ou des expirations soudaines lors d'un saut ?

L'écriture vocale de *Destiny 2*

Dans l'univers de *Destiny 2*, les personnages créés et incarnés par les joueur·se·se sont appelés les Gardien·ne·s et partagent un point commun : chaque Gardien·ne a été ressuscité par une petite entité mi-robotique mi-magique nommée un Spectre. Dans la mythologie du jeu, ce sont ces petites machines qui confèrent aux Gardien·ne·s leurs pouvoirs magiques, qualifiés dans le jeu de para-causaux. C'est donc grâce aux Spectres que les personnages des joueur·se·s peuvent déjouer tous les pronostics et réussir l'impossible.[836]

Dans le cas du·de la Gardien·ne incarné·e par chaque joueur·se de *Destiny 2*, ce Spectre est particulièrement bavard et se rapproche de l'écriture du personnage de Cortana dans la franchise *Halo*. Tout au long du jeu, le Spectre du·de la joueur·se fonctionne comme un agent de médiation entre le·la joueur·se et le monde ludique, *a fortiori* pendant les premières heures de jeu. Il explique ce que le·la joueur·se voit et entend, il lui donne des clés de compréhension de l'intrigue et du contexte dans lequel il·elle doit agir, il l'avertit d'éventuels dangers, souligne ses réussites, explicite des objectifs de mission puis confirme leur accomplissement, etc… Ainsi, en général, le Spectre s'exprime en restant invisible. Il est le plus souvent intégré à l'équipement du·de la joueur·se comme s'il était dans son sac à dos. Dans cette situation, le Spectre

836 Pour signifier cette qualité imprévisible des Gardien·ne·s, les Vex, qui sont une sorte de conscience partagée inter-dimensionnelle se manifestant sous la formes de légions de robots hostiles capables de produire des simulations qui supplante la réalité, décrivent les Gardien·ne·s comme *« celles et ceux qui manipulent ce que nous ne pouvons pas simuler. » [« Those who wield that which we cannot simulate. »]*

active de nombreuses figures vocales : la Vocalité Acoustique, le Souci, la Catalyse, Virgile, l'Acousmêtre, l'Ordre, la Boucle, et le Vous. Du fait de l'activation de ces très nombreuses figures vocales par le Spectre, ce personnage fonctionne comme un compagnon de jeu, qui fait interface entre le·la joueur·se, son personnage, le monde du jeu et les impératifs ludiques auquel il·elle doit répondre.

Occasionnellement, le Spectre est amené à se matérialiser dans l'espace du jeu. Il y a deux cas de figure principaux dans lesquels le guide robotique du·de la joueur·se est désacousmatisé pour devenir visible. Le Spectre peut apparaître dans l'espace de jeu lorsqu'il est nécessaire d'interagir avec certains objets, tels que des portes à déverrouiller ou des dispositifs technologiques à pirater. Il est d'ailleurs remarquable que, dans ces séquences de jeu, la matérialisation du Spectre amène des objectifs particuliers, dans la mesure où il faut généralement le défendre pendant qu'il effectue les opérations nécessaires. Une fois sorti du sac à dos du·de la joueur·se, le Spectre perd sa qualité d'Acousmêtre, ainsi qu'une partie des pouvoirs associés à cette figure : il devient fragile et vulnérable, ce qui justifie l'intervention du·de la joueur·se pour le protéger. Le Spectre peut aussi se matérialiser au court de cinématiques, pendant lesquelles il interagit avec les autres personnages du jeu, et s'exprime pour le personnage du·de la joueur·se, y compris lorsque les interlocuteur·rice·s du·de la Gardien·ne s'adressent explicitement à lui·elle. Pendant ces cinématiques ou pendant les discussions entre personnages hors cinématiques, le personnage du·de la joueur·se se comporte comme un témoin silencieux, qui éventuellement ponctue les échanges par des gestes ou des mimiques (lorsque le visage du·de la Gardien·ne est visible).

En développant une nouvelle écoute de *Destiny 2* grâce mon travail sur *STTTS*, cette omniprésence de mon Spectre et l'absence notoire de mon personnage dans l'espace sonore m'ont frappé comme une contradiction. Pourquoi suis-je dénué de toute possibilité d'agir pendant les échanges, alors que je dispose d'une si grande latitude en ce qui concerne l'appropriation de l'espace du jeu par le mouvement et par le combat ? Pourquoi suis-je assigné à ce rôle de pion dépourvu de parole que l'on envoie explorer des planètes hostiles et terrasser des forces cosmiques alors que l'on

vante mes capacités à déjouer le destin ? Comment expliquer le mutisme de mon avatar, alors même que tous les autres personnages s'expriment et échangent autour de moi ?

Comprendre les écritures vocales économes par l'immersion

À la lecture des travaux de Karen Collins, j'ai identifié une première façon de répondre à ces questions, à partir de l'observation par cette chercheuse de pratiques de *game design* et de réponses des joueur·se·s à ces pratiques. Dans *Playing with Sound*,[837] Collins identifie et étudie la tension entre les concepts d'immersion et d'identité, cristallisée autour des dialogues, mais aussi des vocalités des avatars. Elle indique au sujet d'avatars de jeux de rôle, dans lesquels les options de personnalisation sont encore plus vastes que dans *Destiny 2*, que « bon nombre de joueur·se·s arrivent à la conclusion que dans ce type de jeux, le fait que l'avatar possède une voix constituerait un obstacle aux effets immersifs du principe de jouer le rôle du personnage principal.[838] » Pour les joueur·se·s citées par la chercheuse, « une voix absente ne peut jamais être une “mauvaise” voix.[839] » Autrement dit, pour privilégier l'immersion du·de la joueur·se et pour faciliter l'incarnation de son personnage, un personnage mutique serait préférable à un personnage doté d'une vocalité ne correspondant pas au personnage que le·la joueur·se s'est construit.

Karen Collins développe plus longuement cette problématique dans son ouvrage, en montrant les différentes facettes de cette tension entre immersion et identité. Elle explique, en particulier, que pour certain·e·s joueur·se·s, il n'est pas question d'incarner un personnage, mais bien de jouer au jeu comme si il·elle·s étaient le personnage principal.[840] Dès lors, pour ces joueur·se·s, « la voix est perçue comme critique à l'exercice de la capacité de jouer un rôle.[841] » Dans cette tension mise en évidence par Collins, la dimension extime de la vocalité fait obstacle à

837 Collins, Karen, 2013, *op. cit.*.
838 *Ibidem*, p. 73. [*« […] with many players concluding that having a voice in these particular games would be detrimental to the immersive effects of role-playing of the main character. »*]
839 *Ibidem*, p. 73. [« *[…] an absent voice can never be the “wrong” voice[…].* »]
840 *Ibidem*, p. 76. [« *[…] rather than playing a character, some players want to feel as though they themselves are in the game. They do not want to role-play someone else but want to role-play the game with themselves as the character.* »]
841 *Ibidem*, p. 76. [« *They view voice as being critical to this ability to role-play.* »]

l'immersion des joueur·se·s et à leur identification à leur personnage. La vocalité de leur personnage n'est pas la leur, elle n'est pas produite par leur corps, et elle donne à entendre une intention potentiellement disjointe de la leur. Dans ce cas, la vocalité accentue et creuse la brèche entre le·la joueur·se et son personnage, plutôt que de faire le lien entre les deux, et empêche la formation d'une alterbiographie par le·la joueur·se : le corps dans la vocalité du personnage, qui n'est pas celui du·de la joueur·se y fait obstacle.

Pour remédier à ce problème, il serait envisageable, comme certains jeux le proposent, de personnaliser la vocalité de son avatar. Mais, alors, se poserait la question de l'intonation et des paroles à prononcer. À partir de cette problématique des vocalités des avatars dans les jeux de rôle, Karen Collins développe la tension entre personnage-joueur·se et avatar : conférer une vocalité au personnage incarné par le·la joueur·se, c'est prendre le risque d'une mise à distance, dans laquelle le·la joueur·se ne considère pas le corps de pixels qui lui est présenté comme une extension prosthétique de son corps dans l'espace de jeu.

À la lumière de ces lectures, et de cette mise en tension de l'immersion et de l'identification par la vocalité, je pouvais mettre des mots sur mon insatisfaction à l'égard du mutisme de mon personnage. Dans le contexte de ma pratique de *Destiny 2*, ce n'est pas la voix de mon personnage qui faisait obstacle à mon immersion, mais bien son absence de parole. Ballotté de planète en planète, mon avatar ne disposait visiblement d'aucun libre-arbitre, et avait pour seule option de faire parler la poudre, partout où les autres personnages jugeaient cela nécessaire. C'est à nouveau dans l'ouvrage de Karen Collins que j'ai trouvé une façon potentielle de résoudre cette tension et de négocier avec la façon d'intervenir de mon personnage.

Pour expliquer la préférence de certain·e·s joueur·se·s pour un personnage activant la figure de l'Économe jusqu'au mutisme, Collins indique que lorsque les créateur·rice·s d'un jeu n'ont pas donné de vocalité au personnage incarné par les joueur·se·s, « ceux·celles-ci peuvent construire cette voix eux·elles-mêmes, en octroyant leur propre voix à leur personnage et en lui donnant leur propre

personnalité [...].[842] »

C'est dans cette direction que j'ai choisi de m'orienter avec la dernière œuvre issue de ma pratique de recherche-création que je vais présenter.

Création d'un machinima sonore alterbiographique

J'ai conçu *The Speechless Pawn* comme une série d'œuvres dans laquelle je prête ma voix à mes différents personnages, en dehors du temps de la partie, pour faire entendre leurs réflexions sur leur sort de personnages. Par rapport aux travaux de Calleja, dans lesquels l'engagement narratif dans la phase micro est caractérisé par la production d'une alterbiographie, mon but avec *The Speechless Pawn* était d'explorer la possibilité de continuer la création de cette alterbiographie dans la phase macro. Pour le dire autrement, et en faisant cette fois référence au modèle MÉDIAL, je voulais, par cette série de machinimas sonores, prolonger mon engagement dans le Hors-Partie. Pour ce faire, j'ai choisi de mobiliser une forme métaludique particulière, celle du machinima, tout en l'adaptant à la problématique éminemment sonore de la voix. De fait, par rapport à la plupart des machinimas qui sont des œuvres audiovisuelles, j'ai conçu les œuvres de *The Speechless Pawn* comme une série de machinimas sonores.

Dans le premier épisode, *The Injection Rig*,[843] je développe une narration à la première personne, en faisant s'exprimer mon personnage d'Arcaniste (une des trois classes jouables) avec ma vocalité. Au fil de cette narration, mon personnage décrit son désabusement alors qu'elle se rend à nouveau sur Terre pour se battre contre des ennemis, les Cabals, qui continuent de se battre contre les terrien·ne·s malgré la défaite de leur meneur dans la campagne principale du jeu. Pendant son trajet sur Terre, mon personnage repousse une incursion des Cabals sur les ordres d'un personnage non-joueur, Devrim Kay. Le paysage sonore du combat est entrecoupé

842 *Ibidem*, p. 74. [« *In these instances, most of the players feel that by not being given a voice by the game's designers, they can provide that voice themselves, imparting their own voice to their character, giving the character their own personality, and increasing their role-playing ability and the immersive aspects of the game.* »]

843 Cet épisode peut être écouté ici : https://soundcloud.com/metaperi/the-speechless-pawn-part-one-the-injection-rig

par des interventions de mon personnage qui explicite, tantôt son identité en tant que guerrière immortelle, tantôt ses doutes. À l'issue de la mission, un coffre apparaît, rempli d'équipement, tandis que Devrim et le Spectre de ma Gardienne la congratulent.



Illustration 73: Capture d'écran de Destiny 2 *(2017) : Confrontation avec des Cabals.*

Au fil de l'épisode, tout ce que dit mon personnage possède un double sens,[844] puisque ce qu'elle raconte comme des éléments rationnels de sa vie sont en réalité des éléments gouvernés par des impératifs de *gameplay*. Par exemple, le coffre qui apparaît depuis un espace indéfini est une manifestation directe du système de jeu dans l'univers fictionnel, tandis que l'immortalité conférée aux Gardien·ne·s par les Spectres est une justification diégétique du système de réapparition du jeu, ayant lui-même pour enjeu d'éviter une mort permanente aussi punitive qu'incompatible avec un jeu multi-joueur dans un univers persistant. Par cette superposition de sens, avec des éléments du monde fictionnel qui sont aussi des parties mobiles du système de jeu, je peux entrelacer le réel de ma pratique en tant que joueur et la fiction créée autour de mon personnage et à partir de l'univers de *Destiny 2*. Ainsi, lorsque mon personnage énumère les 24397 ennemis qu'elle a tués depuis sa première résurrection par son Spectre, ce nombre n'est pas inventé, mais directement tiré de ma pratique. Le nombre d'ennemis vaincus fait en effet partie des statistiques suivies et fournies par le jeu dans un de ses menus, de même que certaines armes permettent de comptabiliser le nombres d'adversaires éliminés avec ces armes en particulier.

844 Le texte complet de cet épisode est disponible en Annexes, en versions anglaise et française.

Ainsi, ce nombre prononcé par mon personnage est un moyen de donner forme à une version sonore et *a posteriori* de l'alterbiographie créée au contact de *Destiny 2*, et de faire dire à mon personnage les questions que je me pose sur ma pratique de joueur.

Lorsqu'elle s'interroge, en se demandant pourquoi elle continue de répéter les mêmes missions et d'obéir inlassablement, je m'interroge à travers elle sur ce qui me motive à continuer de jouer à *Destiny 2* malgré sa structure cyclique et répétitive. De même, lorsqu'elle regrette de n'avoir que ses armes pour s'exprimer, et de ne pas pouvoir répondre, c'est bien moi qui cherche à comprendre comment je me positionne par rapport à l'absence de vocalité de mon personnage.

Donner une vocalité à mon personnage, puis me cacher derrière

Dans cet épisode, je me mets en scène sous une forme protégée, sans risque et réflexive, car je suis hybridé avec mon personnage et que cette hybridation par la vocalité me permet de nuancer les interrogations que je partage en les entrelaçant avec la fiction. Faire fusionner de la sorte mes réflexions en tant que joueur avec les réflexions que j'imagine dans l'esprit de mon personnage est un moyen de créer une troisième entité, qui est la somme de ma personne et du personnage défini par les actions que le jeu m'encourage à effectuer avec mon personnage. D'un côté, ce mode d'expression vocale est particulièrement aisé à mettre en place, précisément parce que le jeu laisse un vide énorme, dans lequel je peux loger ma vocalité afin de faire parler mon personnage. Dans le même temps, cette production vocale n'est pas réalisée pendant la partie, mais *a posteriori*, après une forme de digestion de ma partie. Pour conférer une vocalité à mon personnage, j'ai recours à une tactique d'appropriation particulière, puisque la création de mon machinima repose sur un processus de détournement par lequel j'utilise *Destiny 2* comme une source de matières sonores.

Pour donner à entendre mon personnage, j'ai choisi de conserver un ancrage dans le jeu, non pas par des prises de vue comme c'est habituellement le cas dans la plupart des machinimas, mais par des prises de son. J'ai utilisé *Destiny 2* comme un espace dans lequel j'ai déplacé des pratiques de *field recording*, pour y collecter les

sons que je souhaitais incorporer à mon montage : des sons de propulsion, quelques pas dans l'herbe, les vibrations agressives et électroniques de la barrière qui entoure la plateforme des Cabals, le son puissant d'apparition du coffre et, bien sûr, les voix qui entourent l'action de mon personnage pendant que celui-ci est contraint au silence. Autour d'un enregistrement central d'une partie, pendant laquelle j'ai participé à un événement public[845] qui correspond à la mission décrite par mon personnage, j'ai aussi intégré des sons et effectué des coupes pour contrôler le rythme de la progression de la narration à l'échelle de mon épisode. À cette première trame sonore, j'ai intégré ma vocalité, après l'avoir enregistrée et altérée suivant plusieurs logiques.

D'abord, dans mon intention de jeu, j'ai interprété mon personnage en chuchotant, pour donner une texture sifflante à sa vocalité, et pour pouvoir la rendre plus aiguë que ma propre vocalité. J'ai lu le texte que j'avais rédigé avec une certaine intensité, pour laisser transparaître un certain doute dans la vocalité enregistrée. Avec un effet de *pitch*, j'ai ensuite rehaussé la hauteur de cet enregistrement pour l'éloigner de mon timbre de voix et le rapprocher d'une voix moins clairement masculine. Si ce choix de mise en son est justifié d'une part par le fait que mon personnage est une arcaniste, il était également motivé par un besoin technique de faire se détacher ma vocalité des autres sons de la trame sonore de la partie. Les vocalités du Spectre et de Devrim présentent une puissance et une amplitude de voix parlée et diffusée par un dispositif de télécommunication, ce qui leur confère une certaine largeur dans l'espace sonore. En rendant l'enregistrement de ma vocalité plus aigu, j'ai pincé son timbre harmonique pour le rendre plus fin et faire en sorte que la vocalité de mon personnage occupe une portion restreinte du spectre audible. Une fois ces opérations effectuées et ma vocalité rendue fine et sifflante, j'ai pu travailler sur la localisation de cette vocalité dans l'espace. Par rapport aux sons enregistrés dans l'espace du jeu, exploitant toute la largeur de l'espace stéréophonique, j'ai utilisé la finesse spectrale de ma vocalité artificielle pour

845 Les événements publics sont, dans *Destiny 2*, des sortes de missions spontanées qui peuvent apparaître dans les zones d'exploration du jeu, et qui nécessitent généralement la collaboration de plusieurs joueur·se·s pour être accomplies.

complexifier son positionnement dans l'espace. D'une part, je me suis appuyé sur cette finesse pour positionner ma vocalité dans une zone relativement étroite au centre de l'espace sonore de ma création. D'autre part, j'ai utilisé des enregistrements supplémentaires de ma vocalité ainsi que des effets de délai et de réverbération pour créer des échos et des résonances rebondissant à droite et à gauche de l'espace sonore. Mon objectif, avec ces traitements sonores, était d'activer la figure vocale de Daimon et de conférer à la vocalité de mon personnage une qualité de voix intérieure. Cette voix appartient à un espace très clairement différent de l'espace sonore diégétique, dans lequel mon personnage tire à tout va et affronte l'équipage de la plateforme d'injection. Ces échos vocaux ont une texture dans l'ensemble similaire à celle de la vocalité principale, à l'exception de quelques résonances qui, elles, sont beaucoup plus graves. Dans la composition sonore de mon machinima sonore, j'ai réservé ces vocalités plus sombres et graves pour mettre en voix les réflexions que mon personnage partage avec moi, en tant que joueur. Par exemple, lorsque mon personnage affirme « j'ai une voix, mais je ne peux pas parler, » un écho sombre, en arrière-plan, laisse entendre qui s'exprime derrière le personnage.

Détourner *Destiny 2* pour le faire parler différemment

Tout au long de mon processus de création, j'ai envisagé la forme du machinima comme un moyen de faire dialoguer, grâce à la métaludicité, le ludique avec le non-ludique. En particulier, le fait d'utiliser *Destiny 2* comme un réservoir de sons, en transposant des pratiques de *field recording* depuis le réel vers l'espace fictionnel du jeu, est une opération importante pour faire communiquer le processus de création d'une œuvre métaludique avec des méthodes de productions plutôt ancrées dans les pratiques du cinéma, de la radio, ou des arts sonores. Comme dans le cas de *STTTS*, la métaludicité intervient dans un second temps, sous la forme d'une façon particulière de travailler les matières sonores collectées en jouant au jeu. Dans ce sens, il y a, dans la création de ce premier épisode de *The Speechless Pawn*, un engagement métaludique dans le Hors-Partie, qui fonctionne par la problématisation de ma relation avec mon avatar, puis par la problématisation des rapports entretenus par cette entité hybride avec le monde du jeu et avec les système de jeu. Cependant,

par rapport à *STTTS*, il y a aussi, dans le processus de création de *The Speechless Pawn,* un engagement métaludique dans le En-Partie qui est intrinsèquement lié au processus de création de l'épisode : pour enregistrer ma trame sonore et mes éléments sonores ponctuels supplémentaires, j'ai joué à *Destiny 2* d'une certaine manière, dans le but de produire ces sons dans l'espace du jeu avec mon avatar et de garantir la qualité de leur captation.

Cet enregistrement d'un jouer, ensuite inséré dans des processus de production et de post-production audiovisuelles plus classiques est ce qui me permet d'opérer une prise de distance avec la ludicité pour me rapprocher, notamment, de la radio et du cinéma. C'est donc ce départ depuis le domaine du ludique, par la captation d'un jouer, qui relie *The Speechless Pawn* à la forme du machinima.

Définir le machinima

En effet, les machinimas peuvent être définis, dans une acception large, comme « des films réalisés avec des moteurs numériques de rendu graphique 3D en temps réel,[846] » les moteurs qui sont fréquemment utilisés pour créer des machinimas sont des jeux vidéo, manipulés par des joueur·se·s pour produire des images et des sons. Toutefois, il faut souligner que certaines équipes de création de machinimas intègrent des logiciels tiers à leur processus de création, afin d'interagir plus librement avec le moteur de jeu et en faisant abstraction de certaines contraintes. Dans ce cas, ce n'est pas nécessairement une personne qui joue, et les personnages et les environnements qui sont visibles le sont grâce à la conception d'un programme dont l'exécution produit une vidéo. Pour compléter cette première définition, je vais en privilégier une seconde, proposée par Fanny Georges et Nicolas Auray, parce qu'elle fait apparaître un adjectif important : non-interactif.

Georges et Auray définissent les machinimas comme « des films non interactifs réalisés par les joueurs et utilisateurs dans les mondes virtuels (chats 3D ou jeux vidéo)[847] » et qui sont « composés de captures vidéo de sessions de jeu, ayant

846 Ng, Jenna, 2016, « Machinima, » dans Lowood Henry et Guins, Raiford (dir.) *Debugging Game History : A Critical Lexicon*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, pp. 287-295, p. 287. [« *[…] films made by real-time three-dimensional (3D) computer graphics-rendering engines]* »]

847 Georges, Fanny et Auray, Nicolas, 2012, « Approche sémiopragmatique de l'espace de

fait ou non l'objet d'une postproduction (montage vidéo, insertion d'une bande son, composition de musique, générique etc.).[848] » Cette seconde définition est plus restrictive que celle qui a été proposée par Jenna Ng, dans laquelle la notion de moteur de rendu peut aujourd'hui poser problème. En effet, à l'heure où les processus de production de séries de science-fiction, telles que *The Mandalorian,*[849] intègrent des moteurs de création de jeux comme l'Unreal Engine (notamment pour réaliser des prévisualisations des effets spéciaux directement lors du tournage), cette définition pourrait amener à qualifier cette série de machinima, ou de machinima hybride. Une telle approche poserait à mon sens problème parce qu'elle serait réductrice et rapprocherait cette série de l'industrie vidéoludique de façon excessive. Toutefois, penser *The Mandalorian* au prisme des machinimas pourrait aussi constituer une invitation très stimulante à penser cette série comme une forme métaludique et à continuer de développer les travaux déjà menés sur les interactions entre les industries cinématographiques et vidéoludiques.

Pour revenir à la définition de Georges et Auray, cette dernière me semble plus pertinente et adaptée parce qu'elle fait clairement apparaître deux critères : la non-interactivité d'une part, et la notion de session de jeu. À la lumière des précisions formulées précédemment, je précise à nouveau que ce n'est pas toujours un·e joueur·se humaine qui joue lors des sessions qui font l'objet d'une captation. Dans certains cas, c'est une entité machinique qui agit, en accord avec un comportement dans l'espace du jeu qui a été programmé ou scripté par les créateur·rice·s du machinima. Quoi qu'il en soit, ce concept de session fait apparaître la nature métaludique des machinimas : ce sont des formes audiovisuelles secondes qui résultent d'un engagement au second degré avec un jeu vidéo. À ce titre, en tant qu'œuvres produites à partir d'une œuvre première, les machinimas sont, dans le contexte artistique, des œuvres de *game art* et de postproduction. C'est précisément de cette manière que j'envisage *The Speechless Pawn*.

communication des machinima (vidéos réalisées par les joueurs de jeux vidéo) », *Revue des interactions humaines médiatisées*, vol. XIII, n° 1, pp. 3-36, p.4.

848 *Ibidem*, p.4.

849 Favreau, Jon, 2019, *The Mandalorian,* Lucasfilm, Disney.

Par ailleurs, la précision apportée par l'adjectif « non-interactif » dans la définition de Georges et Auray est aussi précieuse, dans la mesure où elle permet de définir les machinimas comme une mutation formelle de l'ergodique vers le non-ergodique. Dans la création d'un machinima, l'œuvre de postproduction qui est produite n'est pas seulement une œuvre seconde, c'est aussi une œuvre qui présente des modalités d'appropriation radicalement différentes de celles de l'œuvre première. Ce processus de mutation formelle par la pratique du jeu et par l'enregistrement de cette pratique constitue le machinima comme une forme intermédiale, à la frontière du cinéma, dont elle reprend des éléments de langage, et du jeu vidéo, dans lequel les matériaux audiovisuels sont collectés et façonnés, et dont certains codes et pratiques font l'objet d'une réactualisation.

La place des vocalités dans les processus de création des machinimas

En complément de ces deux domaines entrecroisés dans la réalisation de machinimas, Fanny Barnabé identifie un troisième ensemble de pratiques, qui constitue une nouvelle « couche sémiotique[850] » supplémentaire. Celle-ci est notamment constituée d'emprunts aux domaines « du théâtre et des arts de la performance[851] » qui ont trait à une forme de « jeu dramatique[852] » et qui prennent la forme d'une certaine expressivité avec les corps de pixels des personnages. Tenir compte de cette troisième couche sémiotique est, à mon sens, très importante, parce qu'elle n'est pas seulement mobilisée dans l'utilisation du moteur de jeu et des personnages, mais aussi dans les pratiques vocales du machinima. Nommément, si les pratiques de réutilisation de fichiers sonores et de samples vocaux relèvent de pratiques médiatiques d'assemblage et de montage, la production et l'enregistrement de nouvelles vocalités pour donner une voix aux personnages d'un machinima peuvent être pensés comme des pratiques vocales performatives ayant davantage trait aux jeux des acteur·rice·s et des comédien·ne·s.

850 Barnabé, Fanny, 2017, *op. cit.*, p. 202.
851 *Ibidem*, p. 202.
852 *Ibidem*, p. 202.

Selon l'artiste et chercheuse Isabelle Arvers, « au-delà de la performance du·de la joueur·se, qui crée les actions des films, les voix sont le versant humain des machinimas.[853] » Dans ce sens, les vocalités agissent dans le contexte des machinimas sur un mode particulier qui est celui de l'incarnation. Les vocalités apportent un semblant de vie et une consistance sonore aux personnages qui se déplacent à l'écran et dont les mouvements sont parfois troublants parce qu'à la fois proches et éloignés de mouvements humains. Si les machinimas ont à plusieurs reprises été associés au théâtre de marionnettes, l'utilisation de vocalités dans le processus de production les rapprochent également de la ventriloquie, dans le sens où les vocalités permettent d'animer les corps de pixels des personnages et de transformer, de ce fait, l'espace sonore dans lequel il se meuvent en un espace sonore partagé et habité. Comme le précise Isabelle Arvers : « les voix des acteur·rice·s de machinima "animent" les espaces virtuels. Elles donnent de la vie et une personnalité à des marionnettes numériques, qui n'étaient pas nécessairement conçues par les développeur·se·s pour dialoguer ensemble.[854] »

Par ailleurs, dans des arguments qui résonnent avec ceux qui ont été formulés plus récemment par Barnabé, Arvers affirme que la vocalité permet d'amplifier une dynamique centrale à la forme du machinima : la resémantisation. Par rapport à une opération proche, déjà présentée et qualifiée de resituation, la resémantisation n'agit pas sur le contexte de pratique ludique, mais plutôt sur la signification qui est donnée aux matériaux ludiques détournés dans le cadre de la réalisation d'un machinima.[855]

853 Arvers, Isabelle, 2010, « Cheats or Glitch ? : Voice as a Game Modification in Machinima, » dans Neumark, Lorie, Gibson, Ross et van Leeuwen, Theo (dir.),*VØICE : Vocal Aesthetics in Digital Arts & Media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, pp. 225-242. [« *Apart from the gamer's performance that creates the action in the movies, voices are the human side of machinima.* »]

854 *Ibidem*, p.234. [« *The voices of actors in machinima "animate" the virtual spaces. They give life and personality to digital puppets, which were not a priori conceived by the game developers to have dialogs with each other.* »]

855 Barnabé, Fanny, 2017, *op. cit.*, p. 173.

En rapprochant la création de machinimas de pratiques situationnistes de détournement, Arvers explique :

> *« L'utilisation d'espaces virtuels et la modification de la perspective adoptée à l'égard des jeux constituent une stratégie artistique par laquelle les machinimas permettent l'énonciation d'une critique distanciée au sujet d'un monde simulé. Les machinimas effacent les frontières entre réalité et fiction et redéfinissent le pouvoir transgressif du jeu. […] Grâce aux voix, les machinimas ajoutent un contenu artistique et théorique aux images de jeux violents, et pour cette raison, ils se rapprochent de films situationnistes tels que* La dialectique peut-elle casser des briques ?[856] *»*

La vocalité est un opérateur de resémantisation particulièrement efficace, parce qu'elle est une matière sonore relationnelle et personnelle. Du fait de son extimité, la vocalité projette une vie sur les images qui composent le machinima, et cette vie peut habiter le monde du jeu devenu monde filmique. Les contributions des vocalités aux processus de resémantisation sont d'autant plus importantes et efficaces qu'elles s'appuient sur la capacité des vocalités à produire des discours et à persuader celui ou celle qui l'écoute.

Vocalité et résonance : créer et faire entendre des liens

Dans les machinimas, la vocalité peut donc agir comme une facilitatrice de résonance, grâce à laquelle les imageries et les imaginaires vidéoludiques sont connectés avec d'autres pratiques culturelles, et grâce à laquelle les frictions entre ces différentes formes médiatiques sont atténuées. La dimension sonore et incarnée de la vocalité est particulièrement importante, dans cette dynamique, parce qu'elle compense en partie l'étrangeté des images vidéoludiques sorties du contexte habituel de la partie. La vocalité fait ainsi office de passerelle entre les différents médias mis en jeu dans un machinima. Plutôt qu'une mise en tension, la resémantisation par la

856 Arvers, Isabelle, 2010, op. cit. p. 231-232. [« *By using virtual spaces and changing the perspective as an artistic strategy, machinima allow a distanced critique of a simulated world. They tend to erase the boundaries between reality and fiction and redefine the transgressive power of the game. […]Why do I compare these machinimas to Situationist movies ? Because thanks to the voices, they add an artistic or a theoretical content to the images of violent games, and for that reason they are close to a Situationist film lile* La dialectique peut-elle casser des briques ? »]

vocalité permet de réduire les zones d'achoppement et de rupture. La vocalité guide la lecture du machinima comme un film, probablement réalisé à l'aide d'un jeu vidéo, mais qui a gagné une autonomie partielle vis-à-vis de cette œuvre première.

Total Refusal : détourner un jeu de guerre pour produire un machinima antimilitariste

Pour trouver un exemple récent d'une telle dynamique de resémantisation par la vocalité, il est possible de se tourner vers les travaux du collectif Total Refusal. En complément de leurs œuvres performatives, déjà mentionnées, ce groupe d'artistes produit également des machinimas, présentés sous la forme de films, mais aussi sous la forme d'installations. En particulier, *How to Disappear* est un court-métrage réalisé en 2020 avec le jeu *Battlefield V*.[857] Pour créer cette œuvre, le groupe d'artistes s'est saisi de ce jeu qui constitue, à l'échelle de la franchise *Battlefield*, un retour aux sources, dans le sens où le terrain de jeu qui est proposé aux joueur·se·s est composé de batailles de la Seconde Guerre Mondiale. Cependant, il n'est pas anodin de choisir cette toile de fond historique pour un jeu vidéo et de rendre jouable cette partie de l'Histoire. Avec leur machinima, ce sont précisément les processus mis en jeu par *Battlefield V* pour représenter et mettre en jeu la guerre qui intéressent les membres de Total Refusal. Le point de départ de *How to Disappear* est, à ce titre, le traitement de l'acte de désertion par le jeu de DICE.

Au cours d'une partie de ce jeu, l'exploration des joueur·se·s est limité par des seuils invisibles ayant pour but de les contraindre à rester dans la zone de guerre. Lorsqu'un·e joueur·se franchit ce seuil et dépasse une frontière invisible, un avertissement lui est transmis pour l'enjoindre de retourner au combat. Si le·la joueur·se ne s'exécute pas, il·elle est tué·e sur le champ par un tir mortel dont la source est indéterminée. Dans le court-métrage de *Total Refusal*, cette représentation de la désertion et de la sanction que le jeu réserve aux déserteur·se·s est le moteur de la production d'un discours audiovisuel antimilitariste sur la guerre, mais aussi sur sa représentation par les jeux vidéo.

857 DICE, 2018, *Battlefield V*, Electronic Arts.

Sur le plan visuel, *How to Disappear* consiste dans un premier temps en un agencement de plans longs et contemplatifs, aussi bien fixes qu'en mouvement, sur des zones de combat ou sur des soldats immobiles, parfois camouflés dans leur environnement. Cet assemblage lent et méthodique de prises de vue réalisées dans l'espace de *Battlefield V* adopte une perspective kaléidoscopique sur le monde du jeu, en se plaçant alternativement dans les points de vue de soldats, ou dans des points de vue indéterminés, à hauteur de regard ou en hauteur, dans le cadre de vastes plans d'ensemble ou de plongées vertigineuses. Tandis que les environnements se succèdent et que les personnages vont et viennent, ce qui donne de la cohérence à ce montage n'est autre qu'une vocalité, positionnée dans le *off* à la manière d'une voix *over* de documentaire. Ainsi positionnée, cette vocalité active les figures de Vocalité Acousmatique, d'Acousmêtre et de Démiurge, pour imposer aux spectateur·rice·s une lecture des images que la vocalité semble à présent nous donner à voir, et sur lesquelles elle possède, semble-t-il, un certain pouvoir. Par exemple, lorsque la narratrice présente *Battlefield V* à ses auditeur·rice·s, elle explique d'abord comment ce jeu réunit 64 joueur·se·s en ligne, qui sont réparti·e·s dans deux équipes vouées à s'affronter. Lorsqu'elle donne la raison qui motive tou·te·s ces joueur·se·s à jouer ensemble, « s'amuser[858] », les trois soldats visibles à l'écran se mettent à tirer de façon désordonnée dans toutes les directions, tandis que leurs corps bougent à une vitesse surhumaine et avec une fluidité surnaturelle. À maints égards, la vocalité de cette narratrice semble commander le montage, et structurer l'ordre dans lequel nous voyons et entendons les différentes séquences composant le film.

En complément de cette vocalité narrative acousmatique, des prises de son réalisées dans l'espace de jeu accompagnent les images, de façon synchrone, mais aussi, ponctuellement de façon asynchrone. Dans la séquence mentionnée précédemment, les tirs des trois soldats sont ininterrompus, et résonnent dans un espace immense, alors que les trois personnages rechargent régulièrement leurs armes. Cet effet de désynchronisation subtile accentue alors l'étrangeté de la scène et souligne les mouvements incongrus des personnages. Comme de nombreux

858 Total Refusal, 2020, *How to Disappear*. [*« to have fun »*]

machinimas, *How to Disappear* cultive cette incongruité qui peut naître lorsque des environnements, se voulant très proches de la réalité, sont soudainement traversés par des actions impossibles. Dans un tel contexte, c'est la matière du jeu détourné qui est mise à contribution, pour que sa manière d'être codée, ses modes de fonctionnement, soient mis au service de la réalisation audiovisuelle. Dans le machinima de Total Refusal, cette disjonction entre un discours historique sur la désertion et la manière de mettre en jeu la désertion dans Battlefield *V* est utilisée à plusieurs reprises pour créer la surprise, chercher à troubler le spectateur·rice, mais aussi faire osciller les images vues et les sons entendus entre leurs deux statuts : à la fois vidéoludiques du fait de leur contexte de production, et cinématographiques, du fait de leur insertion dans un processus de postproduction.

Ainsi, lorsque la narratrice évoque l'histoire de la désertion, et notamment le slogan « le soldat peut mourir, le déserteur doit mourir, » trois soldats tiennent en joue un quatrième soldat équipé du même uniforme et d'un minuscule marteau. Dès lors que la narratrice a fini de prononcer ce slogan, les trois soldats font pleuvoir un déluge de projectiles sur leur allié. De façon surprenante, celui-ci ne tombe pas au sol, mais reste immobile, debout, tandis que des gerbes de sang éclaboussent le sol depuis son visage et son torse. Peu après, la narratrice explique enfin les images que nous voyons : «Il n'y a pas de tir ami dans le jeu [*Battlefield V].* Le logiciel n'autorise pas que des soldats soit exécutés par leurs camarades. La peine capitale est abolie par la loi du code.[859] »

Dans cette séquence, la vocalité de la narratrice structure une oscillation entre les différentes significations que peuvent prendre ces images. Elles fonctionnent sur un régime symbolique et métaphorique, pour représenter une situation de confrontation entre un déserteur et trois autres soldats. Cependant, dans ce régime, le soldat devrait choir sous le feu de ses alliés.

Lorsque ces images sont rattrapées par leur nature d'images produites dans un jeu vidéo, avec certaines contraintes incontournables, la vocalité de la narratrice

859 *Ibidem*. [« *There is no friendly fire in the game. The software does not allow soldiers to be executed by their comrades. The capital punishment is abolished by the law of the code.* »]

restaure, en une phrase, un équilibre dans la narration cinématographique. En produisant de nouveau un discours sur le jeu *Battlefield V*, et non plus sur l'histoire de la désertion, cette vocalité nous impose une nouvelle manière de lire ce que nous voyons et entendons. Dans ce sens, cette vocalité contrôle et régit l'oscillation des matières audiovisuelles entre leur statuts d'images et de sons à la fois vidéoludiques et cinématographiques.

Par la suite, c'est aussi cette vocalité qui éloigne la réflexion proposée par le film de la question de la désertion dans l'histoire de la guerre pour aborder celle de l'édulcoration de la guerre par l'industrie vidéoludique[860] ainsi que celle de l'homogénéisation des pratiques de jeu par le recours à des stratégies disciplinaires mise en œuvre par l'intermédiaire des avatars. La narratrice décrit ceux-ci comme des machines numériques, qui ne peuvent exécuter que deux fonctions dans le contexte de Battlefield *V* : tuer ou être tué. Dès lors, ce sont « le corps derrière l'ordinateur[861] » et l'esprit du·de la joueur·se qui doivent être disciplinés, pour l'encourager à jouer, encore et encore.

Dans *How to Disappear*, la vocalité est utilisée pour faire résonner les images et les sons du jeu avec la réalité dont ils sont inspirés. Les règles du jeu sont revisitées par la narratrice qui les envisage comme des forces avec lesquelles on ne peut transiger, et qui structurent le monde, comme la gravité le fait pour notre réalité. La vocalité est ce qui structure, amorce et désamorce les déphasages et mises en phase entre les dimensions historique et métaludique de la narration. Dans la conclusion du court-métrage, ces deux dimensions sont finalement mises en résonance, pour que le discours sur la désertion soit transformé en une invitation : comment déserter dans un jeu de guerre dont le *gameplay* ne permet pas de quitter le champ de bataille ? Ne faudrait-il pas arrêter de jouer ?

860 *Ibidem*, « Pour être amusante à jouer, la guerre est rendue pratique, convenable, et esthétiquement consommable. Les situations complexes et ambivalentes, ainsi que l'incertitude morale, sont évitées à tout pris. Dans la logique du jeu, il n'y a que l'ami·e, et l'ennemi·e. Il n'y a pas d'espace pour une figure ambivalente comme le·la déserteur·se. » [« *In order to be fun to play, war is made convenient and aesthetically consumable. Complex, ambivalent situations and moral uncertainty are primarily avoided. In the game's logic, there is only friend, and foe. There is no space for an ambivalent figure, like the deserter.* »]

861 *Ibidem.* « *The body behind the computer.* »]

En tant que machinima, *How to Disappear* est un détournement de *Battlefield V* qui a pour but d'utiliser ce jeu pour produire un discours sur lui-même, mais aussi sur la thématique de ce jeu, c'est-à-dire la guerre. Ici encore, la résonance finale que le court-métrage cherche à instaurer repose sur une certaine compréhension du jeu détourné, permettant d'adapter le discours antimilitariste produit à la forme du jeu. Y compris dans la forme du texte de la narratrice, des résonances formelles sont identifiées entre le vocabulaire de la désertion et le vocabulaires des joueur·se·s, et l'équivalent d'être AWOL[862] pour une joueur·se qui voudrait déserter son jeu de guerre serait de partir AFK.[863]

Combler les béances laissées par l'écriture sonore

Avec *The Speechless Pawn*, je voulais utiliser ma vocalité pour occuper l'espace vocal laissé vacant par la narration du jeu. Mon but était de donner une voix à mon personnage, afin de produire un discours sur la vocalité et surtout sur son absence dans le contexte de *Destiny 2*. Ce discours était envisagé comme un commentaire sur le rôle assigné au·à la joueur·se, n'ayant pas d'autre choix que de faire parler la poudre pour s'exprimer dans l'espace de jeu. J'avais ainsi conçu ce machinima comme une mise en son de mon alterbiographie à la fois introspective, mais aussi critique de l'espace d'agentivité relativement restreint laissé au·à la joueur·se.

Pour adapter mon discours au dispositif détourné (*Destiny 2*), j'ai choisi une forme exclusivement sonore. Ce choix de médium constituait la meilleure façon de faire entendre l'absence de vocalité de mon personnage, puis de remplir cette absence avec ma vocalité. Par ailleurs, j'envisageais aussi le fait de travailler exclusivement avec le son comme un moyen de m'abstraire de l'interface visuelle du jeu, et donc de faciliter les déplacements d'un espace à un autre, voire pour créer des hybridations d'espaces. Travailler avec le son, et seulement avec le son, était pour moi un moyen de me défaire de l'outil du raccord, pour produire des espaces sonores complexes sans être contraint par l'image de respecter la topographie des lieux, mais aussi pour

862 AWOL est un sigle qui condense en quatre lettres l'expression *absent without official leave* qui est utilisée pour désigner les déserteur·se·s dans le jargon de l'armée états-unienne.
863 Pour *away from keyboard*.

faciliter les opérations de resémantisation. Les séquences d'action de *Destiny 2* étant denses et parfois complexes à lire sur le plan visuel, créer un machinima exclusivement sonore relevait aussi d'une logique de filtrage, grâce à laquelle je pouvais faire plus, avec moins.

Le méta-jouer rattrapé par l'évolution du méta-jeu

Cependant, après la réalisation de ce premier épisode, conçu comme un pilote pour une série de plusieurs épisodes de machinimas alterbiographiques, mon processus de création a été interrompu par une mise à jour du jeu.

À l'automne 2018, une extension, *Renégats*[864] (*Forsaken* en version originale) a été publiée. Au-delà des nouveautés apportées au *gameplay* du jeu, cette mise à jouer conséquente apportait aussi une nouvelle campagne, dont le premier acte avait pour climax la mort d'un des personnages principaux, Cayde-6, par ailleurs particulièrement apprécié des communautés de fans de la franchise *Destiny*. Dans la narration de la campagne *Renégats*, j'ai été rattrapé par le jeu, lorsque l'impact émotionnel de la mort de Cayde-6 sur mon personnage, ainsi que l'importance des ramifications narratives de cet événement, ont été signifiées par une prise de parole de mon avatar.

864 Bungie, 2018, *Destiny 2 : Forsaken*. (PC)



Illustration 74: Capture d'écran de Destiny 2 *(2017) : Une main posée sur la dépouille de Cayde-6.*

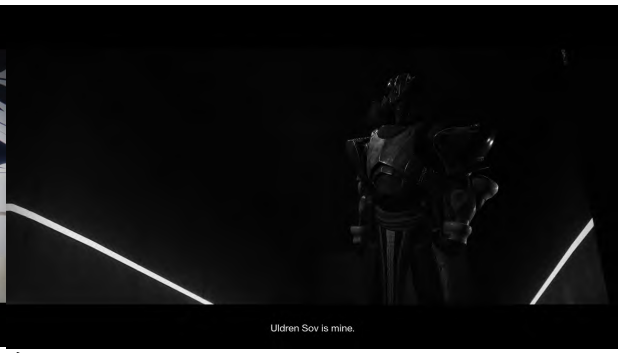


Illustration 75: Capture d'écran de Destiny 2 *(2017) : Mon avatar réagit.*

En effet, à l'issue de la veillée funéraire en l'honneur de Cayde-6, le personnage incarné par le·la joueur·se est assigné, une fois de plus, à une position de témoin, dans l'arrière-plan de la cinématique, depuis laquelle il observe les autres personnages principaux incarner la narration. Alors que la tension monte entre Ikora Rey et Zavala, les plus proches ami·e·s de Cayde-6, et que les deux chef·fe·s de guerre se déchirent quant à la réponse à apporter à la mort de leur ami, le personnage du·de la joueur·se coupe court à la discussion et affirme avec force qu'il se chargera de venger Cayde-6.

En une seule réplique, la dimension critique de *The Speechless Pawn* a été remise en question, puisqu'avec cette prise de parole, mon avatar a cessé d'être, justement, un pion sans parole.

Dans la narration de *Destiny 2*, mais aussi plus largement dans l'écriture de ce jeu, cette prise de position du personnage incarné par le·la joueur·se constitue, rétrospectivement, un point de basculement vers l'attribution d'un nouvel ensemble de rôles au personnage du·de la joueur·se. À partir de cette mise à jour, les cinématiques, dans lesquelles l'avatar du joueur·se s'exprime, se sont multipliées, dans le même temps que l'intrigue du jeu s'est peu à peu centrée sur une remise en question du manichéisme qui la caractérisait jusqu'alors. Cette réplique, prenant la forme d'un vœu de vengeance, a opéré une redistribution des rôles dans l'univers du jeu, dans le sens d'une agentivité accrue du·de la joueur·se. Cette transformation de l'écriture du jeu a mis un coup d'arrêt à mon projet de création métaludique, parce que le jeu lui-même venait d'apporter des réponses à un de mes axes de réflexion. Par

la suite, je n'ai pas réussi à trouver de direction suffisamment satisfaisante à emprunter pour revitaliser cette série de machinimas sonores et donner une suite à cet épisode pilote.

Toutefois, si cette mise à jour a mis en échec ma démarche de création métaludique, elle a considérablement alimenté ma recherche sur le plan théorique. C'est précisément avec cette mise à jour que *Destiny 2* est devenu la sorte de caisse de résonance de ma recherche présentée lors de mon étude d'*Extime de soi*. Au fil des mises à jour suivantes, le jeu a continué d'évoluer, dans la direction d'une narration sérielle semi-feuilletonnante formulaire,[865] avec l'adaptation de plus en plus réussie d'un fonctionnement par saison, depuis un modèle télévisuel vers le jeu vidéo. De même, la direction prise par l'intégration du personnage du·de la joueur·se à la narration, en tant qu'acteur et non plus seulement en tant que témoin, a été confirmée par une réécriture des premières séquences du jeu, dans laquelle le mutisme du personnage a été remplacé par une manifestation vocale d'assurance.

Par ailleurs, et de façon plus large que le seul contexte de *Destiny 2*, cette mise à jour *Renégats* a constitué un nouvel exemple de mutation d'un jeu, cette fois opérée par l'équipe de jeu elle-même. Si j'ai déjà longuement expliqué comment de nombreuses pratiques de la métaludicité reposent sur une conception du jeu vidéo comme une matière plastique, malléable, que les joueur·se·s et artistes peuvent s'approprier pour créer, les équipes de création de jeux agissent, elles aussi, sur les matériaux ludiques qu'elles mettent à la disposition des joueur·se·s. Par l'intermédiaire de mises à jour de plus en plus fréquentes et de plus en plus aisées à déployer, la plupart des jeux connaissent des modifications non seulement après leur sortie, mais aussi avant même leur sortie officielle dans le contexte de jeux en accès anticipé.

À l'heure actuelle, l'adoption de modèles économiques de saisonnalité,[866] avec

865 Cornillon, Claire, 2019, « La forme semi-feuilletonnante formulaire : l'exemple d'*Ally McBeal* », *TV/Series,* n°15, mis en ligne le 16/07/19, consulté le 19/04/22, URL : http://journals.openedition.org/tvseries/3400 ; DOI : https://doi.org/10.4000/tvseries.3400

866 Les systèmes de saison étaient déjà présents dans les jeux à caractère compétitif, tels que *League of Legends*, dans lesquels le terme de saison renvoyait plutôt à la saison sportive. Le mot saison était également usité dans des jeux épisodiques, tels que les jeux *The Walking Dead* du studio

notamment la forme du *Battle Pass* propulsée sur le devant de la scène par *Fortnite Battle Royale*, fait de la plasticité des jeux et de leur capacité à changer fréquemment et parfois drastiquement un argument de vente. Cette inscription des jeux vidéo dans des temporalités changeantes, y compris hors du contexte de jeux *live*, témoigne d'une exploitation de plus en plus poussée de la plasticité des formes ludiques par les créateur·rice·s de jeu et non plus seulement par les joueur·se·s. Les équipes de création de jeux vidéo peuvent aujourd'hui prendre connaissance des failles de leur jeux, en consultant directement leurs joueur·se·s, en arpentant les réseaux sociaux, ou en se confrontant aux jeux concurrents, puis déterminer les modifications à apporter à leur dispositif. Plus que jamais, les jeux sont pris dans des écosystèmes médiatiques qui à la fois facilitent leurs transformations, mais aussi définissent des cadres dans lesquels les jeux doivent s'inscrire pour rester à la page.[867]

La métaludicité à l'heure des *Patch Notes*

Dans cette dynamique, le méta-jeu standard anti-métaludique décrit par Boluk et Lemieux connaît également des mutations, sous la forme de tendance à l'incorporation de dispositifs de création métaludiques dans les systèmes de jeux. De la même manière que les pratiques de création de machinimas ont amené certaines équipes de création de jeu à mettre à disposition des extensions de leurs jeux prenant la forme d'outils de réalisation audiovisuelle, les pratiques de la photographie *in-game* ont été récupérées par des dispositifs de jeux, pour y être directement intégrées sous la forme de modes Photo. De même, l'apparition de boutons *Share* sur certains périphériques de jeux, tels que la manette de la Playstation 4, par exemple, est révélatrice d'une prise de conscience de la relation d'interdépendance entre les jeux et leur écosystème médiatique, dans lequel les joueur·e·s prolongent leurs engagements

Telltale, dans lesquels le terme faiasit plus directement référence à des formes sérielles télévisuelles. Avec l'émergence et le succès de *Fortnite Battle Royale*, la forme du *Battle Pass*, caractérisée par une méta-progression scindée en deux parties, l'une gratuite et l'autre payante, circonscrite dans le temps, a essaimé. Avec ces formes, la saisonnalité compétitive et la saisonnalité sérielle sont réunies dans un même dispositif qui est à la fois un modèle économique, une ossature ludique de progression constituée de récompenses extrinsèques, ainsi qu'un cadre narratif temporel facilitant l'inscription des événements dans le temps.

867 Lorsque la souplesse possible devient une souplesse requise, le risque est, à mon sens, que les formes ludiques glissent de la plasticité vers la volatilité.

dans la phase macro en interfaçant leurs jeux avec d'autres dispositifs numériques.[868]

En un sens, ce type d'ajout de fonctionnalités peut être envisagé comme une dynamique d'ouverture des jeux par l'incorporation de pratiques métaludiques. En étant plus ouverts, plus plastiques et plus ouvertement plastiques, les jeux invitent davantage les joueur·se·s à développer une relation symbiotique avec eux. Dans le même temps, lorsque l'incorporation de ces nouvelles fonctionnalités aux jeux prend une dimension stratégique, alors que les pratiques correspondantes relevaient plutôt jusqu'alors de tactiques métaludiques, il est possible de voir un envers à cette dynamique d'extension des espaces d'appropriation dans le Hors-Partie. En effet, pour reprendre et prolonger le propos de Boluk et Lemieux, cette expansion des jeux dans le Hors-Partie pourrait aussi prendre la forme d'un méta-jouer standard qui régirait la manière de prolonger son engagement avec le jeu une fois la partie terminée. En privilégiant certaines pratiques de création métaludique, en structurant les manières de partager son jouer, en encourageant l'hybridation de ses pratiques de jeu avec des pratiques de représentation de soi, voire de spectacularisation de soi, certains jeux tendent à façonner beaucoup plus directement le Hors-Partie et à brouiller les limites entre le En-Partie et le Hors-Partie.

Synthèse : intégration de l'engagement métaludique aux modèles de Calleja et de Caïra

Finalement, à partir de la forme du machinima, et de la mise à l'arrêt de ma pratique de création d'un machinima sonore alterbiographique, je peux développer ma conception de l'engagement métaludique ainsi que son intégration aux modèles de Calleja et de Caïra. Comme je l'ai expliqué plus tôt, il ne serait pas pertinent de représenter l'engagement métaludique comme une septième dimension, parce que l'engagement métaludique a toujours pour objet une forme première de la ludicité, dont le·la méta-joueur·se se saisit au second degré. Parce qu'il repose sur la

868 Sur ce point, une œuvre récente du collectif Total Refusal, *Felt Real, Might Delete Later*,consiste d'ailleurs en un retournement de cette situation en plaçant non plus les joueurs, mais des personnages de jeux vidéo dans un écosystème médiatique. L'action de Total Refusal a pris la forme d'une série de performances pendant lesquels des profils de réseaux sociaux ont été créés et animés, pendant une semaine, pour des personnages non-joueur·se.

manipulation d'une énergie potentielle qui est canalisée pour aménager, transformer, subvertir ou détourner, l'engagement métaludique relève bien davantage d'une force, que les joueur·e·s, les créateur·rice·s de jeux et les artistes peuvent exercer sur des jeux ou sur des idées de jeu. Cette force peut être centrifuge comme centripète, comme elle peut apporter l'entretien nécessaire à la stabilisation de l'oscillation du·de la joueur·e, comme dans le cas des méta-jeux au sens d'Ensslin.

Dès lors, plutôt que de représenter l'engagement métaludique comme une extension verticale ou radiale des modèles, je propose de lui donner la forme d'un ensemble de vecteurs, susceptibles de traverser les modèles de Calleja et de Caïra aussi bien dans leur profondeur que de façon circulaire. Ces vecteurs, que je nomme les vecteurs $\vec{\mu}$, s'intègrent très facilement aux deux modèles, sous la forme de flèches qui les parcourent de façon circulaire et transversale en suivant leurs lignes de construction. Dans le modèle de Caïra, l'engagement métaludique est très aisément mis en forme, puisque des flèches le traversaient déjà du centre vers la périphérie. Ces flèches transversales représentent les forces centrifuge ou centripète qui peuvent être exercées au cours de pratiques métaludiques, et constituent un premier type de vecteurs $\overrightarrow{\mu_{co}}$ que je qualifie de vecteurs de concentration. Lorsqu'ils sont orientés vers le centre du modèle, ces vecteurs représente une dynamique d'intensification de l'engagement dans le En-Partie grâce à la métaludicité. Au contraire, lorsqu'ils sont orientés vers l'extérieur du modèle, ces vecteurs symbolisent une dissipation de l'engagement, jusqu'à la sortie potentielle de la ludicité dans le cas d'une force centrifuge métaludique suffisamment importante. Par ailleurs, la nouveauté principale de cette représentation vectorielle de l'engagement métaludique tient à son intégration aux lignes de délimitation des deux phases (micro et macro, En Partie et Hors-Partie). Ceci vise à représenter le potentiel de subversion de l'engagement à partir d'une dimension, qui pourrait ensuite s'étendre aux autres dimensions et amener une reconfiguration des circulations de l'engagement du·de la joueur·se par la métaludicité. Ces vecteurs $\overrightarrow{\mu_{ci}}$, que je qualifie de vecteurs de circulation, parcourent les pourtours des deux hexagones de chaque modèle, pour représenter cette navigation potentielle, d'une dimension à l'autre, aussi bien dans le En-Partie que

dans le Hors-Partie. Combinés, ces deux types de vecteurs $\vec{\mu}$ permettent de représenter l'engagement métaludique d'une personne à un instant donné et de faire apparaître les déphasages, les mises en phase et les résonances sous cette forme.

Le schéma de synthèse ci-dessous propose une représentation de l'intégration de ces représentations vectorielles de l'engagement métaludique aux modèles de Calleja et de Caïra.

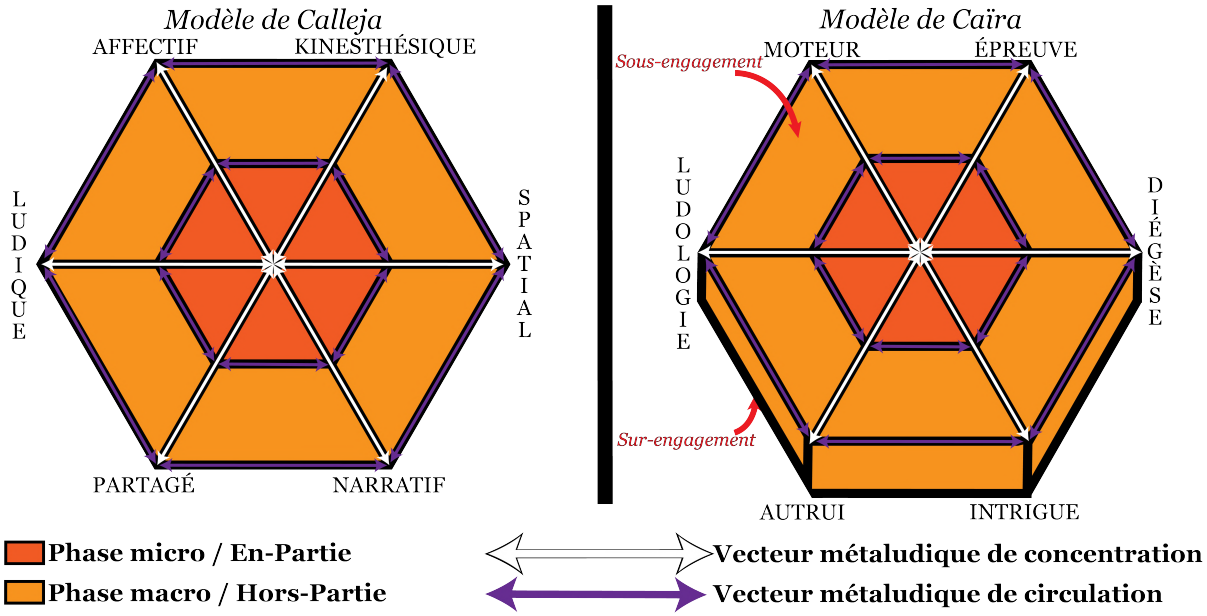


Illustration 76 : Schéma de synthèse des modèles de Calleja et de Caïra avec intégration de l'engagement métaludique.

Dans ce schéma, l'engagement métaludique est fondu dans les lignes de construction des différentes dimensions de l'engagement identifiées par Calleja puis Caïra, comme un ensemble de forces potentielles, susceptibles d'intervenir dans l'engagement d'un·e joueur·se au contact d'un jeu. Les deux types de vecteurs identifiés sur ce schéma, les vecteurs de concentration et de circulation, représentent les deux modes d'actions principaux de ces forces : par la création de focalisation ou de débordement et par la mise en place de circulation ou, au contraire, de stagnation.

Dans cette proposition de représentation des dimensions de l'engagement, j'ai également choisi de transformer les bordures extérieures du Hors-Partie, pour les représenter en pointillés. Passer ces bordures d'un trait uni à un trait segmenté a pour enjeu de mettre en évidence la porosité du Hors-Partie avec ce qui lui est extérieur, c'est à dire le non-ludique. Ceci permet, finalement, d'insister sur les potentiels centrifuge et centripète de l'engagement métaludique, susceptibles de procéder par projection hors du domaine du ludique, ou par incursion du non-ludique dans le Hors-Partie voire dans le En-Partie.

Enfin, ce modèle est très proche, dans sa mise en forme, de mon cadre d'analyse hexafonctionnel des écritures sonores vidéoludiques. En particulier, les vecteurs métaludiques de circulation et de concentration sont intégrés au modèle MÉDIAL, respectivement de la même manière que les fonctions sonores émotionnelles et métacommunicationnelles. Ce choix de représentation est volontaire, tout particulièrement pour la proximité formelle entre les représentations de la fonction métacommunicationnelle et des vecteurs de concentration. En effet, comme je l'ai expliqué plus tôt, en désignant des dynamiques métacommunicationnelles consonantes et dissonantes, la fonction métacommunicationnelle procède par mise en tension métaleptique ou par fusion transdiégétique pour façonner l'oscillation du·de la joueur·se·s entre incorporation et réflexivité en cours de partie. En définitive, la mise en évidence d'une dimension métaludique de l'engagement, considérée comme une dimension latente dans laquelle les joueur·se·s (et les méta-joueur·se·s) et les créateur·rice·s de jeu peuvent puiser pour jouer, mettre en jeu ou remettre en jeu, permet d'expliciter ma définition de la fonction sonore métacommunicationnelle. Celle-ci est intégrée à tous les pôles du modèle MÉDIAL précisément parce qu'elle a une affinité particulière avec l'engagement métaludique dans le En-Partie, et qu'elle réunit les processus de mise en son des dynamiques de concentration centripète ou de projection centrifuge.

Quant aux similitudes formelles entre la fonction émotionnelle et les vecteurs métaludiques de circulation $\overrightarrow{\mu_{ci}}$, celles-ci s'expliquent par la capacité commune des vecteurs $\overrightarrow{\mu_{ci}}$ et de la fonction sonore émotionnelle à activer les différents pôles du modèle MÉDIAL. De même, ces vecteurs et cette fonction présentent une même possibilité de débordement, de submersion ou d'engloutissement, au cours desquels la personne qui joue est happée et absorbée dans un des pôles du modèle MÉDIAL, avec la potentialité que ce pôle subsume tous les autres pôles, plus ou moins temporairement.

Toutefois, j'insiste sur une différence importante entre les vecteurs métaludiques et les fonctions sonores métacommunicationnelle et émotionnelle : ces dernières ne permettent pas d'analyser ce qui se passe dans le Hors-Partie, là où

l'engagement métaludique, représentés par ces vecteurs $\vec{\mu}$, peut prendre forme dans le Hors-Partie, y rester, amener un glissement dans le En-Partie ou, au contraire, amener le·la joueur·se à sortir du domaine de la métaludicité.

Au cours de ce chapitre, le cadre d'analyse hexafonctionnel présenté avait deux objectifs. D'abord, faire une synthèse des travaux précédents de modélisation des interfaces et des écritures sonores vidéoludiques, puis prolonger ces travaux. Ensuite, proposer une extension des modèles de Calleja et de Caïra avec l'engagement métaludique. Pour atteindre ces deux objectifs, j'ai choisi de me concentrer sur des œuvres ayant une forte composante sonore, que ce soit *Hellblade*, *Extime de soi*, *Calls of Duty*, *The Speechless Pawn* ou *How to Disappear*. Cette stratégie rédactionnelle m'a permis, je l'espère, d'amener la proposition théorique de l'engagement métaludique à partir d'une première mise en évidence des stratégies de tension et de fusion pouvant être opérées par l'intermédiaire de la fonction métacommunicationnelle.

Cette progression, depuis les écritures sonores vidéoludiques jusqu'à l'engagement métaludique dans la création de détournements artistiques de jeu vidéo, a été l'occasion de faire résonner cette fonction métacommunicationnelle avec des pratiques particulières de la métaludicité. Dans cette démarche, j'ai tâché, tout au long de ce chapitre, de nuancer les oppositions binaires entre incorporation et réflexivité, entre En-Partie et Hors-Partie ou entre jeu et non-jeu, afin de développer la modélisation des expériences vidéoludiques sous la forme d'une oscillation, et de filer la métaphore pour désigner un autre horizon expérientiel que le tout-réflexif ou le tout-immersif : la résonance.

Conclusion

Cette thèse s'est ouverte sur un événement particulier : la diffusion en direct d'une bande-annonce dans un cinéma en plein air virtuel. Simultanément pour deux publics, l'un dans le monde de *GTA Online* et l'autre sur la plateforme Twitch, l'annonce de la sortie en salle de l'ultime épisode de la série *Les Croute*, jusqu'alors diffusée sur Youtube, a constitué pour le présent mémoire de thèse un point de départ.

À partir de cet exemple d'entrelacement complexe entre notre monde et celui de *GTA Online*, j'ai identifié dans l'introduction de cette thèse deux problématiques principales au sujet des vocalités :

- Comment et à quelles fins les jeux vidéo donnent-ils à entendre des sons vocaux pour communiquer avec leurs joueur·se·s ?
- Comment et à quelles fins les vocalités peuvent-elles servir de support à des pratiques artistiques du jeu vidéo ?

Dans les trois chapitres de cette thèse, j'ai répondu à ces problématiques d'abord en m'attachant à l'étude des vocalités vidéoludiques, puis en me sur concentrant l'incorporation. Enfin, dans le but de contribuer à une conception oscillatoire des expériences vidéoludiques, j'ai articulé vocalité et incorporation pour proposer un cadre analytique des écritures sonores vidéoludiques. À partir de ce travail, j'ai défini le concept de métaludicité.

Au terme de ce mémoire de thèse, je peux finalement revenir à son introduction, et mettre en évidence le rôle de performances vocales et métaludiques de Baghera et Horty_ dans la diffusion de cette bande-annonce.

Née des performances des streameuses Baghera Jones et Horty_ pendant la courte vie du serveur de *roleplay* GTA RPZ, la série *Les Croute*, diffusée sur Youtube, était initialement conçue comme un montage des temps forts de la vie d'Antoine et Daniel Croute, qui sont deux marionnettes de pixels investies de vie grâce aux vocalités des streameuses. Pour créer un point d'orgue conclusif à leur série, Baghera

et Horty_ ont choisi d'utiliser la plateforme de streaming Twitch et le jeu vidéo *GTA Online* comme des outils communicationnels et promotionnels articulant diégétisation, adresses directes à leur public et respect des contraintes imposées par les règles du *roleplay*. Comme à chaque étape de la vie des Croute, les vocalités des deux streameuses ont été les opératrices incontournables de la médiation par laquelle du sens a été donné à cet agencement complexe de dispositifs. Twitch, *GTA Online*, les performances réglées du *roleplay* et les personnages d'Antoine et Daniel sont reliés et connectés aux deux streameuses, pour le plaisir de leur public, grâce à leurs performances vocales.

En tant que pratique d'extension de l'interface de jeu de *GTA Online* par l'intégration de microphones aux outils mis à la disposition des joueur·se·s par les équipes de développement de Rockstar Games, la pratique du *roleplay* comporte déjà une importante dimension métaludique. Qui plus est, dans la pratique du *roleplay*, les règles du jeu sont modifiées et étendues par l'intégration de la vocalité au système de jeu. En complément des règles définies par le programme du jeu, les joueur·se·s de *roleplay* définissent également des ensembles de contraintes qui régissent les performances vocales des joueur·se·s. En complément de ce premier élan de métaludicité, Baghera et Horty_ ont cultivé, tout au long de la création des personnages d'Antoine et Daniel, un humour réflexif, qui se jouait des *bugs* du jeu et des entraves incongrues parfois imposées par le jeu et par ses règles. Le tour de force des deux streameuses a été de faire revenir, avec les voix fluettes et hésitantes qu'elles ont données à leurs personnages, une insouciance face à l'adversité qui est aux antipodes de l'univers de *GTA Online*, pensé comme un miroir déformant et sarcastique de la société états-unienne.

En diffusant la bande-annonce de la conclusion de cette série métaludique, la boucle a été en quelque sorte bouclée : la conclusion des performances vocales et métaludiques des streameuses a été annoncée dans l'espace même du jeu qui les a vues naître.

Synthèse du Chapitre 1

Dans un premier temps, j'ai justifié ma démarche d'étude des jeux vidéo à partir de la vocalité. Pour ce faire, j'ai d'abord défini la vocalité, à la suite de Bruno Bossis, comme « la qualité vocale d'un événement sonore.[869] » Penser les phénomènes vocaux par la vocalité, plutôt que seulement par la voix m'a permis d'entreprendre un parcours théorique, historique et esthétique, depuis des approches philosophiques de la voix jusqu'à l'étude de la place des vocalités dans les univers vidéoludiques. Tout au long de ce parcours, j'ai identifié un ensemble de figures vocales, que j'ai définies comme des saillances formelles sonores qui constituent un ensemble de procédés d'écriture sonore reconnaissables et activables. Ces figures vocales permettent, lorsqu'elles sont incorporées aux capitaux ludiques[870] des joueur·se·s, d'accompagner ceux·celles-ci dans leur compréhension des informations sonores et en particulier vocales qui sont mises en jeu.

L'ensemble de figures que j'ai formalisé est composé de quatre catégories qui vont de figures générales, indépendantes de tout média, jusqu'à des figures plus spécifiquement associées au médium vidéoludique. Ces catégories sont les suivantes : les figures fondamentales, les figures de médiation, les figures de de médiatisation et les figures vidéoludiques. Cet ensemble, et les liens que j'ai identifiés entre les figures vocales, permettent de penser la dimension vocale des écritures sonores vidéoludiques dans la continuité de pratiques vocales pré-existantes. En particulier, je me suis plus longuement attardé sur la figure de Démiurge, que j'ai explorée et que j'ai tenté d'épuiser en créant la fiction sonore interactive *Le Démiurge*.

Plus généralement, au fil de ce chapitre, j'ai expliquer comment les vocalités vidéoludiques ont été progressivement intégrées aux écritures sonores du jeu vidéo, d'abord sous l'effet d'importantes contraintes techniques limitant l'expressivité sonore des créateur·rice·s de jeu vidéo, puis sous des formes que l'on peut positionner dans un continuum de pratiques sonores performatives, radiophoniques et cinématographiques.

869 Bossis, Bruno, 2005, *op. cit.*, p. 8.
870 En référence notamment aux travaux de Mia Consalvo : Consalvo, Mia, 2007, *Cheating : Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

Enfin, au cours de ce premier chapitre, j'ai questionné à plusieurs reprises la possibilité de relier vocalité et ludicité à l'aide du concept de réflexivité. La notion de distance a été centrale dans cette dynamique, aussi bien pour envisager l'extimité de la voix comme une distance instaurée entre soi et soi-même que pour désigner les pratiques ludiques comme fondamentalement réflexives puisque fondées sur une métacommunication et sur une conscience du·de la joueur·se à l'égard de la distance qui le·la sépare du jeu auquel il·elle joue.

De fait, utiliser sa vocalité et jouer ont été rapprochés comme deux pratiques d'aménagement d'une distance entre un sujet et un objet respectivement sonore ou ludique . Dans le même sens, les figures vocales ont été identifiées comme autant de marqueurs sonores et discursifs permettant aux joueur·se·s de mieux comprendre la distance qui les sépare de leur jeu, et de mieux décoder, grâce à des informations vocales, la marge d'appropriation que leur propose le jeu. Cette question de la réflexivité comme point de liaison entre vocalité et ludicité a amené l'enjeu central du second chapitre : l'interrogation du concept qui est fréquemment opposé à la réflexivité, c'est-à-dire l'immersion.

Synthèse du Chapitre 2

Dans le second chapitre de cette thèse, je me suis de fait éloigné du concept de vocalité, pour me concentrer sur les métaphores immersives. Dans une première approche, je me suis focalisé sur les approches de l'immersion hors du champ des *game studies*, dans le but d'identifier un ensemble de concepts très fréquemment associés à l'immersion. Plus précisément, j'ai longuement étudié l'interaction du concept d'immersion avec les notions de présence, d'illusion et de transparence, avec une attention particulière accordée à la définition de présence comme « illusion perceptuelle de non-médiation[871] » proposée par Matthew Lombard et Theresa Ditton.

À l'issue de ce premier parcours théorique, j'ai réalisé une synthèse autour d'une conception dominante de l'immersion : l'immersion comme fusion.

871 Lombard, Matthew, et Ditton, Theresa, 1997, « At the Heart of It All : The Concept of Presence, » *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 3, n°2.

Dans cet ensemble d'approches de la métaphore immersive, la fusion agit soit par la combinaison de multiples modes immersifs, dans le but de concevoir des expériences se voulant d'autant plus riches et immersives qu'elles sont multimodales, soit par l'élimination des frontières entre le sujet et le dispositif qu'il pratique. Dans cette seconde dynamique immersive fusionnelle, l'effacement des limites entre sujet et dispositif équivaut à un état d'immersion totale qui profite au sujet, pour qui l'immersion totale est envisagée comme une expérience agréable, ainsi qu'au dispositif, puisque l'immersion totale du sujet l'encourage à prolonger sa pratique. Seulement, au cours d'une étude critique de certaines théories de la relation entre présence et immersion, j'ai affirmé que lorsque l'immersion n'est plus seulement considérée comme une forme d'expérience parmi d'autres, mais comme un objectif à atteindre, l'immersion devient un horizon expérientiel idéalisé. Dans de telles dynamiques, la façon de concevoir les dispositifs est susceptible d'être pensée exclusivement par le prisme de la métaphore immersive, au risque de perdre de vue les contributions du sujet à sa propre immersion. Ainsi, lorsque l'immersion est conçue comme une fin et non plus comme un moyen, il est aisé de basculer dans une forme de déterminisme technologique.

Pour nuancer le caractère dominant de l'immersion comme fusion, j'ai envisagé la possibilité d'une immersion en tension, en m'appuyant notamment sur les travaux de Bernard Guelton.[872] Dans cette seconde tendance immersive composite, la combinaison de multiples modes immersifs n'est plus au service d'un objectif de fusion, mais sert, au contraire, à créer des frictions. Si l'immersion comme fusion joue avec les horizons expérientiels en proposant la multimodalité comme outil de création de situations d'immersions totales, l'immersion par la tension joue bien davantage avec les horizons d'attente. En creusant des sillons d'incertitude chez les sujets ou en donnant à pratiquer des dispositifs qui dysfonctionnent, font écran, ou créent des ruptures, l'immersion comme tension propose aux utilisateur·rice·s, aux spectateur·rice·s voire aux joueur·se·s de s'engager dans des relations qui ne sont plus caractérisées par la fluidité ou la transparence, mais par un besoin de se situer par rapport au dispositif pour comprendre ces relations. La mise en évidence de la forme

872 Guelton, Bernard, 2014, *op. cit.*.

de l'immersion en tension a constitué une nouvelle étape de nuance de l'opposition entre immersion et réflexivité.

Dans la continuité de ce travail, j'ai suivi les lignes de continuité qui relient les approches non-vidéoludiques de l'immersion aux développements des métaphores immersives dans le contexte des *game studies*. À cette occasion, je me suis situé dans le prolongement des critiques formulées par Gordon Calleja à l'encontre de conceptions monolithiques et réductrices de l'immersion. Plus particulièrement, j'ai étudié les arguments de ce chercheur en faveur d'une conception bidirectionnelle, dynamique et multi-dimensionnelle de l'immersion. Cela m'a amené à présenter, puis adopter la métaphore de l'incorporation, proposée par Calleja en lieu et place de la métaphore immersive. J'ai notamment expliqué comment l'incorporation se distingue des immersions au contact de dispositifs non-ergodiques. Là où ces immersions reposent sur l'intégration du dispositif non-ergodique à la conscience de la personne qui le pratique, l'incorporation dépend également d'un mouvement réciproque d'intégration au dispositif de la personne qui le pratique. Dans le cas des jeux vidéo, ce second mouvement est fréquemment cristallisé autour du personnage incarné par le·la joueur·se, qui est localisé dans le système de jeu et dont la position est actualisée dynamiquement en cours de partie.

À la suite de l'étude de la métaphore de l'incorporation, j'ai également présenté le modèle de l'engagement vidéoludique de Calleja. J'ai commenté et critiqué ce modèle à six dimensions et à deux phases à la lumière des travaux de Jean-Marie Schaeffer et d'Olivier Caïra. En particulier, j'ai insisté sur l'absence de prise en compte de la dimension réflexive du jouer dans le modèle de Calleja, alors même que certaines approches fondatrices de l'immersion vidéoludique accordent une place centrale à la réflexivité du sujet dans l'expérience qui prend forme lors de la pratique d'un dispositif non-ergodique.

Pour expliciter mes critiques du modèle de Calleja, j'ai détaillé les modifications apportées par le modèle MÉDIAL de Caïra. À la suite de ce chercheur, j'ai adopté l'intégration de l'engagement émotionnel à toutes les autres dimensions du modèle. Toutefois, j'ai critiqué la définition du pôle Ludologie du modèle MÉDIAL

par Caïra, en indiquant que l'approche de la réflexivité qui est associée à ce pôle est focalisée exclusivement sur le capital ludique des joueur·se·s, sans pour autant permettre de qualifier l'engagement des joueur·se·s dans des pratiques réflexives d'adaptation et de transformation tactiques de jeux voire dans des pratiques de détournement.

Synthèse du Chapitre 3

Enfin, dans le troisième et dernier chapitre de ce mémoire de thèse, j'ai articulé les deux parcours théoriques entrepris dans deux chapitres précédents pour interroger les fonctions assurées par les interfaces sonores et les écritures sonores dans les expériences vidéoludiques et en particulier dans la relation entre incorporation et réflexivité dans ces expériences.

Ma visée principale, dans ce chapitre, était de répondre à ma première problématique centrale (Comment et à quelle fin les jeux vidéos donnent-ils à entendre des sons vocaux pour communiquer avec leurs joueur·se·s ?) en élaborant un outil d'analyse sonore de jeu vidéo centré sur les fonctions assurées par les matières sonores vidéoludiques, et en particulier les vocalités.

Pour ce faire j'ai débuté par une synthèse de travaux théoriques de modélisation des interfaces et des écologies sonores vidéoludiques qui avaient en commun une certaine approche fonctionnelle des écritures sonores. Au cours de ce troisième parcours théorique, j'ai ainsi expliqué, à la suite notamment de Mark Grimshaw et de Kristine Jørgensen comment le double statut du jeu vidéo, entre système de règles et monde fictionnel, pouvait être mis en exergue par les écritures sonores. Tout notamment, à partir de l'étude critique de dynamiques de remise en question de l'application du concept de diégèse au jeu vidéo par Jørgensen, j'ai expliqué que les deux fonctions principales des interfaces sonores, fournir des rétroactions et instaurer par le son des espaces fictionnels, n'étaient pas contradictoires.

Au contraire, je me suis appuyé sur le concept de transdiégéticité de Jørgensen pour développer une fonction sonore métacommunicationnelle qui s'appuie sur la

coexistence de ces deux enjeux des interfaces sonores pour mettre en jeu et en son la superposition de plusieurs situations de communication qui caractérise le jouer.

Ainsi, la fonction sonore métacomunicationnelle est un outil d'étude des moyens déployés par un jeu pour rendre compte de sa dépendance vis-à-vis de son·sa joueur·se. Lorsque la fonction métacommunicationnelle est opérée par l'écriture sonore d'un jeu, celui-ci signifie au·à la joueur·se qu'il est un jeu, et qu'il a besoin de ses actions de jeu pour prendre forme. Dans ce sens, la fonction métacommunicationnelle permet d'une part de qualifier les moyens par lesquels l'interface sonore signifie au·à la joueur·se que l'espace sonore dans lequel il·elle est invité·e à prendre place est une matérialisation sonore de son espace d'appropriation, et qu'il peut de fait l'aménager à sa guise. D'autre part, cette fonction permet de décrire les stratégies d'adresse directe au·à la joueur·se grâce auxquelles l'écriture sonore est dressée comme un obstacle à l'exercice par le·la joueur de son agentivité.

En complément de cette fonction métacommunicationnelle, j'ai également mis en forme cinq autres fonctions permettant d'analyser les écritures sonores vidéoludiques : représentation spatiale, systémique, narrative, ambiantielle et émotionnelle. Ces cinq fonctions résultent de la synthèse de recherches précédentes, à la différence de la fonction métacommunicationnelle, qui constitue un nouvel apport théorique. Ensemble, ces six fonctions sonores forment un cadre d'analyse hexafonctionnel des écritures sonores vidéoludiques.

Pour que cet outil d'analyse permette l'étude de dynamiques sonores immersives comme réflexives, j'ai articulé les six fonctions sonores avec le modèle MÉDIAL de Caïra. Cela m'a permis d'insister sur le caractère multifonctionnel des interfaces et écritures sonores vidéoludiques, et d'expliquer comment un même son peut assurer plusieurs fonctions sonores et donc contribuer à l'activation de multiples pôles du modèle MÉDIAL.

À l'issue de la présentation de mon cadre d'analyse hexafonctionnel des écritures sonores vidéoludiques, je l'ai appliqué à une étude de cas. Au cours d'une analyse sonore du jeu *Hellblade : Senua's Sacrifice* concentrée sur son introduction, j'ai mis mon outil d'analyse au service de l'étude de ce jeu dans lequel les vocalités qui

entourent le·la joueur·se et son avatar structurent la rencontre du jeu et du·de la joueur·se puis orientent la partie. Pour préciser cette analyse et l'adapter aux objets sonores les plus importants du jeu étudié, c'est-à-dire ses vocalités, j'ai complété mon analyse en mobilisant des figures vocales répertoriées au cours du premier chapitre. J'ai notamment montré comment, dans ce jeu, des vocalités acousmatiques opèrent la fonction sonore métacommunicationnelle non pas pour faire obstacle au·à la joueur·se mais au contraire pour faciliter son entrée dans le monde du jeu.

Pour appuyer mon propos, j'ai conjugué mon cadre d'analyse hexafonctionnel et les figures sonores avec le modèle sémiopragmatique de la fictionnalisation développé par Roger Odin. Ceci m'a permis, au terme de mon analyse, de proposer le concept de mise en onde comme processus sonore de préparation à la mise en phase du·de la joueur·se avec le au jeu.

Dans la continuité de la définition de la mise en onde, j'ai développé ce concept, afin de contribuer à la conception oscillatoire des expériences vidéoludiques proposée notamment par Rémi Cayatte. En considérant le système jeu/joueur·se (ou expérience-cadre/procédure) comme un oscillateur harmonique, j'ai associé la relation cybernétique entre jeu et joueur·se à plusieurs régimes oscillatoires particuliers dans lesquels des oscillations entre incorporation et réflexivité sont entretenues par des cycles de rétroactions par virtualisations et actualisations successives.

En particulier, en filant cette métaphore du système jeu-joueur·se comme oscillateur harmonique j'ai envisagé un processus allant à l'encontre de la mise en phase, que j'ai nommé le déphasage.[873] Là où la mise en phase cherche à faire vibrer le·la joueur·se au même rythme que le jeu, le déphasage vise au contraire à désynchroniser jeu et joueur·se pour les placer dans des rythmicités différentes.

J'ai alors indiqué que, dans la mesure où la phase est une grandeur physique cyclique, il est aussi possible d'envisager une mise en phase par le déphasage. Un tel processus reviendrait, en quelque sorte, à choisir le décalage le plus long pour mettre en phase jeu et joueur·se.

873 À la suite de Roger Odin.

Ceci m'a permis de mettre en forme un dernier régime d'oscillation particulier des expériences vidéoludiques : la résonance. Lorsqu'il est stimulé par une force dont la fréquence correspond à sa fréquence de résonance, chaque oscillateur est susceptible d'entrer dans un état de résonance : il se met alors à vibrer et à osciller avec une amplitude si importante qu'elle peut détruire l'oscillateur si la résonance perdure. Pour expliciter l'application de cette métaphore de la résonance au jeu vidéo, je l'ai d'abord rapprochée de l'état de *flow*, parce que les phénomènes de résonance partagent avec le *flow* une certaine intensité, une forme de fugacité, mais aussi une fluidité, au sens d'absence d'amortissement. Toutefois, par rapport au *flow*, la résonance n'est pas caractérisée par une forme d'abandon du·de la joueur·se à au jeu et ni par une perte de sa réflexivité en cours de partie. Là où le *flow* happe et absorbe, la résonance perce la temporalité de la partie par une décharge énergétique abrupte. En ce sens, la résonance fonctionne comme un point d'orgue, provoqué par une mise en phase parfaite du jeu avec le·la joueur·se, à laquelle le joueur·se contribue activement au lieu de la subir.

Pour donner des exemples de situations vidéoludiques dans lesquelles la résonance est atteinte par le déphasage, je me suis concentré, dans la dernière partie de ce chapitre, sur des pratiques de détournement artistiques de jeux vidéo. J'ai ainsi étudié des œuvres de Joseph DeLappe, d'Anne-Marie Schleiner, de Calum Bowden et de Total Refusal, ainsi que trois œuvres réalisées dans le cadre de ma démarche de recherche-création.

Pour rendre les situations de jeu et de création étudiées plus explicites, je me suis attaché à définir la ludicité et la métaludicité respectivement comme la qualité ludique d'un objet, d'une pratique ou d'une situation, et comme une conjugaison de la ludicité au conditionnel. Pour arriver à cette définition de la métaludicité, je me suis appuyé d'abord sur les travaux d'Astrid Ensslin, puis sur ceux de Mary Flanagan, Anne-Marie Schleiner, Stephanie Boluk et Patrick LeMieux.

Cela m'a permis d'expliquer pourquoi la métaludicité ne saurait être limitée à la création de méta-jeux, et pourquoi les pratiques de transformation, de jouer critique, de mutation ludique ou de détournement doivent être envisagées comme

autant de formes de méta-jouer à intégrer au domaine de la métaludicité.

Les œuvres étudiées dans cette dernière partie ont en commun le fait d'être des détournement de jeux vidéo. Qui plus, *Calls of Duty* de Calum Bowden, *How to Disappear* ainsi que mes œuvres de recherche-création *(Extime de* soi, *STTTS* et *The Speechless Pawn*) sont également réunies par le rôle central des vocalités dans les opérations artistiques de détournement qui les structurent.

Dans toutes ces œuvres, les vocalités des artistes et des performeur·se·s sont utilisées soit pour transformer les oscillations des participant·e·s à une même situation de jeu, soit pour reconfigurer les relations entretenues par les artistes avec le jeu vidéo détourné. Dans ces œuvres de *game art*, le jeu vidéo n'est plus seulement utilisé pour jouer, mais pour servir de support à des créations artistiques métaludiques qui se saisissent de la ludicité comme d'un médium. Ces œuvres secondes par rapport aux jeux détournés proposent de nouvelles situations de résonance par le déphasage en décomposant les modes oscillatoires initiaux des jeux pour façonner de nouvelles manières de vibrer avec les jeux.

À l'issue de ce troisième chapitre, j'ai expliqué comment ma démarche de création d'autres épisodes de *The Speechless Pawn*, initialement conçu comme une série, a été interrompue par une mise à jour du jeu que je détournais. Cette mise à jour a amené une transformation de l'écriture sonore du jeu, et notamment un bouleversement de la position occupée par le personnage du·de la joueur·se dans l'écologie sonore de *Destiny 2*. Avec cette transformation du jeu, j'ai été rattrapé par le dispositif que je voulais détourner. Son écriture sonore a changé, provoquant une reconfiguration de l'écologie sonore de *Destiny 2* ainsi que de mon espace d'appropriation. Du fait de cette mise à jour, le discours métaludique que je souhaitais produire et inscrire dans mes machinimas sonores n'était plus d'actualité, parce que les stratégies sonores inscrites dans le jeu avaient changé. Je devais donc trouver une nouvelle manière d'interagir avec le jeu pour façonner une nouvelle situation de résonance.

Pour conclure le troisième chapitre, cet exemple m'a permis d'insister sur la plasticité non seulement des pratiques ludiques, mais aussi des objets ludiques eux-

mêmes. Les créateur·rice·s de jeux sont plus qu'auparavant en mesure de transformer leur jeux pour reconfigurer le système d'oscillation qu'il·elle·s proposent aux joueur·se·s.

Ces remarques m'ont permis, en définitive, de revenir à l'utilisation de la métaludicité dans une perspective stratégique par les créateur·rice·s de jeux, et donc de revenir à une définition étendue des méta-jeux par Ensslin. C'est grâce à ce retour au méta-jeu, après une série d'études de méta-jouer que j'ai pu réunir ces deux facettes de la métaludicité et expliciter comment une dimension métaludique de l'engagement peut être intégrée aux modèles de Calleja et de Caïra. Plus précisément, j'ai expliqué que, dans ces deux modèles, l'engagement métaludique prend la forme d'un ensemble latent, dans lequel le·la joueur·se est susceptible de puiser pour s'approprier le jeu d'une manière qui lui est propre. De même, l'engagement métaludique peut être invité par le système de jeu, sur le mode de la confrontation, lorsque la proposition ludique d'un jeu se contre-carre elle-même par déphasage. Dans les deux cas, j'ai expliqué d'une part comment l'engagement métaludique était, en tant qu'exploration au second degré de la ludicité, un moyen d'étendre l'horizon des possibles de la ludicité et de travailler les limites qui séparent le ludique du non-ludique. D'autre part, j'ai insisté, principalement par l'étude de mes productions, sur le rôle que la vocalité peut jouer pour développer des pratiques métaludiques des jeux vidéo, mais aussi pour structurer des écritures sonores du déphasage. Dans ce cas, la nature oscillatoire et relationnelle de la vocalité est mise au service d'une exploration des possibles de la métaludicité et d'une recherche de nouvelles manières de résonner avec les mondes que nous pratiquons.

Pour conclure cette synthèse des trois chapitres de cette thèse, le schéma de la page suivante propose une représentation des étapes de constructions des différentes propositions théoriques que j'ai formulées.

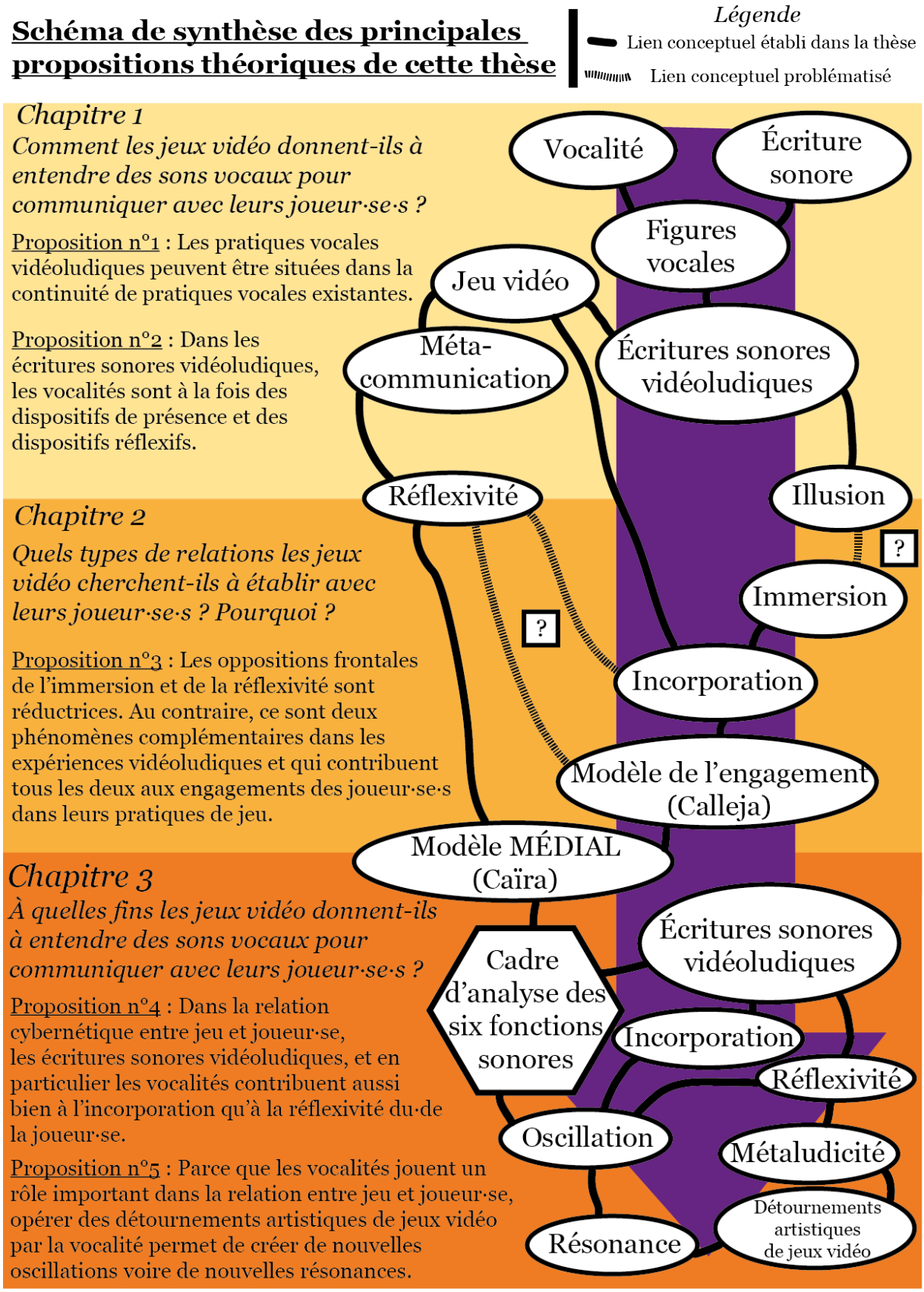


Illustration 77: Schéma de synthèse des propositions principales de cette thèse.

Limites

À l'issue de cette synthèse, je voudrais d'abord identifier d'abord les limites de mon travail, puis les perspectives qu'il est possible de tracer à partir de mes propositions théoriques et artistiques.

D'abord, le premier outil que je propose, à savoir l'ensemble des figures vocales a été présenté dans ce mémoire de thèse d'une façon qui est loin d'être exhaustive. Certaines figures n'ont pas été étudiées et mobilisées dans des analyses de la même manière et avec la même rigueur, par exemple que les figures de Vocalité Acousmatique ou de Démiurge, que j'ai très fréquemment sollicitées. C'est une première limite que j'identifie à mon travail : toutes les figures n'ont pas été appliquées à des études de cas spécifiques permettant d'appuyer leur pertinence et de justifier leur identification en tant que figures. En particulier, les figures du Chant, du Karaoké et de l'Entrelacs n'ont pas été mobilisées dans le cadre d'une analyse sonore de la même manière que j'ai pu détailler les différentes figures vocales activées dans *Hellblade* et expliciter l'articulation de ces figures aux six fonctions sonores. Pour compenser cette approche parfois très ciblée de mon ensemble des figures vocales, une explication synthétique de chaque figure peut être trouvée en annexe du présent mémoire de thèse. Le but de ces présentations est d'une part de fournir d'autres exemples de jeux dans lesquels ces figures peuvent être trouvées, et d'autre part d'indiquer des affinités entre figures et fonctions, afin de faciliter l'emploi de ces outils dans des contextes d'analyse comme de création.

Ensuite, la seconde limite que j'identifie à mon travail est liée à la forme que j'ai donnée à ma démarche de recherche-création. Si les œuvres que j'ai créées au cours de mon doctorat, puis présentées dans le présent mémoire sont bien un reflet de mon parcours de chercheur, d'artiste et de chercheur, elles sont, à mon sens, également limitées par leur portée introspective et en partie autobiographique. Ces œuvres ont fonctionné, tout au long de ma recherche, à la fois comme des caisses de résonance me permettant de prendre du recul sur ma recherche, mais aussi comme le point de départ ou le catalyseur de certaines réflexions. Cependant, du fait de cette dimension très personnelle, je crains que mon travail ne présente, pour le·la

spectateur·rice une certaine opacité, au risque de le rendre hermétique. Systématiquement, j'ai tâché dans mes présentations de *Le Démiurge*, d'*Extime de soi, de STTTS* et de *The Speechless Pawn* d'expliciter mon processus de création, mes intentions, et le dialogue que j'ai alimenté entre ma pratique de recherche plastique et ma pratique de recherche théorique. Je n'ai, à mon sens, pas assez réussi à intégrer le regard de l'autre sur mes créations ou à rendre compte des discussions que j'ai pu entretenir avec des collègues chercheur·se·s ou avec des participant·e·s à mes performances. Aussi, je n'ai pas non plus suffisamment communiquer autour de mon travail de création, ce qui a pu, il me semble, contribuer à limiter sa portée. J'entends, dans la continuité de la rédaction de ce mémoire de thèse, prolonger la vie de ces œuvres en les réactivant, ou en continuant de présenter mes travaux.

Enfin, l'ultime limite que j'identifie à ma démarche a trait aux ressources bibliographiques, ludographiques et artistiques que j'ai mobilisées dans le cadre de ma recherche. Le fait de jongler avec des œuvres et des travaux issus de plusieurs disciplines a été une source importante d'épanouissement dans ma recherche, parce qu'elle m'a permis d'explorer des champs de recherche différents que j'ai ensuite cherché à faire dialoguer de façon aussi claire que pertinente. Cette création d'une toile de références était, à mon sens, nécessaire pour articuler les concepts de vocalité et d'incorporation, mais il me semble que les parcours théoriques que j'ai entrepris à plusieurs reprises dans mon mémoire de thèse présentent le risque de tisser des liens fragmentés, plutôt qu'un réseau solide. À mon sens, un des enjeux essentiels de mon travail était de faire résonner des approches existantes des liens entre incorporation et écritures sonores vidéoludiques avec des travaux présentant d'autres ancrages disciplinaires, afin de nuancer certaines associations par défaut entre son et immersion. De fait, j'ai cherché d'une part à réaliser une thèse à l'image des réseaux de résonance potentielle qui se forment et se déforment lorsque nous jouons à des jeux, et qui nous permettent de faire communiquer nos expériences de jeux, par exemple avec nos pratiques de lecture ou d'écoute. Aussi, j'ai tâché de garder une approche réflexive à l'égard de ma démarche de recherche, aussi bien pour expliciter mon processus de recherche-création que pour justifier les liens que j'ai établis entre les différentes ressources mobilisées.

Perspectives et résonances à venir

Malgré ces trois principales limites que je viens d'identifier, le travail que j'ai mené et que j'ai présenté dans ce mémoire de thèse contient plusieurs propositions théoriques et méthodologiques novatrices, qui s'inscrivent dans des tendances récentes de création de dialogues entre études sonores et sciences du jeu.

D'abord, le fait de considérer la vocalité comme une matière sonore particulière dans les écologies sonores vidéoludiques, ainsi que dans les espaces de pratiques du jeu vidéo, offre la possibilité de penser le jeu vidéo comme faisant partie d'un réseau de pratiques vocales dense et en perpétuelle évolution. À ce titre, les outils que je propose sont pertinents et utiles pour penser deux dynamiques contemporaines qui traversent les cultures vidéoludiques.

D'une part, l'articulation du concept de métaludicité avec les six fonctions sonores et avec des figures vocales telles que l'Entrelacs peut constituer un moyen d'étudier la multiplication actuelle des jeux vidéo dont l'interface sonore est bidirectionnelle ou qui demandent l'extension de leur interface par un logiciel tiers de communication vocale. En considérant par le prisme de la métaludicité les dynamiques d'ouvertures des *gameplays* aux vocalités des joueur·se·s, il apparaît que celles-ci ont pour enjeu un transfert de la plasticité des vocalités aux systèmes de jeu. Offrir la possibilité aux joueur·se·s de jouer avec leurs voix est ainsi un moyen de modifier le méta-jeu standard en laissant aux joueur·se·s le choix des pratiques vocales qu'il·elle·s incorporent à leurs pratiques de jeux, et de faciliter le développement de pratiques vocales métaludiques.

D'autre part, les propositions que j'ai formulées en étudiant des performances métaludiques de détournement artistique de jeu vidéo par la vocalité pourraient être appliquées aux pratiques, en plein essor, du *streaming*. À ce titre, s'il ne se préoccupe pas directement des pratiques vocales des *streameur·se·s*, mon travail résonne avec des questionnements méthodologiques récents liés à l'étude des performances réalisées sur des plateformes de *streaming* telles que Twitch. Par exemple, dans le cadre de sa thèse de doctorat, Fanny Barnabé réalise plusieurs études de *let's play* dans lesquelles les pratiques vocales des créateur·rice·s permettent à la chercheuse

d'identifier un ensemble de figures de détournement du jeu pratiqué. Dans les analyses de cette chercheuse, ces figures permettent de penser les dynamiques d'autonomisation[874] et de réconciliation de l'œuvre seconde par rapport à l'œuvre première qui est détournée. Par ailleurs, dans sa proposition d'une méthode de retranscription de sessions de *streaming*, Daniel Recktenwald[875] représente les changements d'intonation du·de la streameur·se quand celui·celle-ci rapporte les propos d'un·e membre du public par une mise entre guillemets du texte. À mon sens, l'intégration des outils que je propose (les figures vocales, les fonctions sonores et le concept de métaludicité) à des méthodes d'analyse des performances de *streameur·se·s* pourrait permettre, par exemple, de qualifier le caractère métaludique d'une production vocale en évaluant la distance qu'elle instaure entre le·la joueur·se et son jeu. De même, ces outils pourraient permettre de faciliter la description des événements sonores qui interviennent dans l'écologie sonore du jeu auquel le·la streameur·se joue, en les associant à des figures à des fonctions sonores. Ensuite, la confrontation des résultats de ce processus de qualification avec la retranscription des paroles du·de la streameur·se pourrait faciliter l'identification, par exemple, de liens de causalité entre les sons entendus et les réactions de la personne qui streame.

Une autre perspective de développement des outils que je propose pourrait consister en leur intégration à des méthodes d'analyse sonore de jeu. À partir de mon analyse de *Hellblade*, mais aussi à partir de mon analyse de *Horizon Zero Dawn* par l'intermédiaire de la marche sonore, j'ai montré qu'une approche à la croisée des études sonores et des sciences du jeu pouvait amener à la production d'analyses riches des stratégies sonores déployées par les jeux vidéo. Alors que le champ de la ludomusicologie est de plus en plus sédimenté, avec plusieurs groupes de recherche et plusieurs publications spécialisées, ces questionnements d'ordre méthodologiques sont toujours plus d'actualité. De même, les outils que je propose, et en particulier les six fonctions sonores et les figures vocales pourraient aisément être intégrées à des dynamiques d'études qualitatives de jeux inscrites dans le contexte des humanités numériques.

874 Barnabé, Fanny, 2017, *op. cit.*, p. 149.
875 Recktenwald, Daniel, 2017, « Toward a transcription and analysis of live streaming on Twitch, » *Journal of Pragmatics*, n°115, pp. 68-81, p. 74-75.

Par exemple, de la même manière que la base de données *Game Sound*[876] s'appuyait sur le modèle IEZA de Sander Huiberts pour encoder des informations au sujet des différents fichiers sonores constituant la base de données, il serait envisageable d'utiliser les six fonctions sonores et les figures vocales pour qualifier respectivement les rôles assurés par des objets sonores vidéoludiques et les activations stratégiques de figures par des sons vocaux. Dans le même sens, les travaux réalisés par les équipes du projet de recherche Histoire internationale du jeu vidéo[877] (SHAC), dirigé par Carl Therrien, sont un exemple très stimulant d'analyse quantitative et qualitative de matériaux ludiques par la création de protocoles d'analyses collaboratives et d'encodage des analyses. Ces travaux constituent des modèles pour une éventuelle extension de mes outils d'analyse à d'autres jeux que ceux que j'ai étudiés.

Aussi, les dispositifs artistiques que j'ai conçus pour réaliser *Extime de soi* et *STTTS*, c'est-à-dire respectivement un méthode de verbalisation pendant une session de jeu et un outil de collecte de données sonores et de saisie en cours de partie, me semblent constituer deux directions prometteuses pour concevoir de nouveaux protocoles d'analyse de pratiques de jeu. Du fait de la proximité de ces dispositifs avec des outils et des méthodes de recherche existantes, des collaborations avec des chercheur·ses spécialistes de ces pratiques de recherche pourraient être très riches pour développer de nouvelles démarches de recherche-création, et pour faire résonner ma recherche avec les travaux de collègues.

Une autre perspective ouverte par mon travail réside dans l'extension de la métaphore oscillatoire des expériences vidéoludiques par l'identification des régimes de l'oscillation libre, de l'oscillation amortie et de la résonance. Développer cette métaphore en mettant en évidence deux boucles de rétroactions réunissant jeu et joueur·se et en proposant de modéliser la situation de jeu comme une oscillation

876 Iantorno, Michael, 2020, « GameSound, Quantitative Games Analysis, and the Digital Humanities, » *Digital Studies/Le champ numérique*, vol. 10, n°1, pp. 1–17. DOI: https://doi.org/10.16995/dscn.319

877 Therrien, Carl, 2017, « From Video Games to Virtual Reality (and Back). Introducing HACS (Historical-Analytical Comparative System) for the Documentation of Experiential Configurations in Gaming History, » *DiGRA '17*, vol. 14, n° 1. Actes du colloque *2017 DiGRA International Conference,* juillet, Melbourne, Digital Games Research Association.

entre incorporation et réflexivité permet à la fois de positionner mon travail dans la continuité de travaux précédents, dont ceux de Genvo et de Cayatte, mais aussi de nuancer l'opposition fréquente entre immersion et réflexivité. La métaphore filée de l'oscillation des jeux et des joueur·se·s que je propose décrit une circulation d'énergies potentielle de virtualisation et d'énergie cinétique d'actualisation. Mettre en forme cette circulation d'énergie facilite la mise en évidence d'alternance de postures réflexive et immersive qui ne sont pas systématiquement pensées comme contradictoires. Au contraire, ce développement de la métaphore oscillatoire des expériences vidéoludiques permet une prise en compte encore plus fine des phénomènes de frictions contre-immersives ou de contre-poussée. Pour rapprocher encore plus explicitement le système jeu-joueur·se d'un oscillateur harmonique, je me suis appuyé sur le modèle sémiopragmatique de Roger Odin. L'intégration des processus de mise en phase ainsi que de déphasage à la métaphore oscillatoire se place aussi, à ce titre, dans la continuité d'approches sémiopragmatiques des expériences vidéoludiques.

Dans le contexte de mon travail, j'ai principalement utilisé ce rapprochement pour nourrir le cadre d'analyse hexafonctionnel des écritures sonores vidéoludiques. Celui-ci peut, à ce titre, être envisagé comme un modèle sémiopragmatique des écritures sonores vidéoludiques, permettant d'analyser les stratégies sonores déployées par un dispositif vidéoludique pour se signifier en tant que jeu vidéo auprès de son·sa joueur·se. Au-delà des écritures sonores vidéoludiques, il serait, à mon sens, possible d'étendre ce rapprochement de la métaphore oscillatoire des expériences vidéoludiques avec les travaux d'Odin pour formaliser un modèle sémiopragmatique de la ludicisation. Grâce à un tel modèle, il serait possible de mettre en forme ce qui est au jeu vidéo ce que le mode de lecture fictionnalisant est aux œuvres de fiction, et de développer un outil d'analyse des objets vidéoludiques qui se concentrerait sur les stratégies discursives et médiatiques mises en jeu par un dispositif sans présumer de leur réussite.

Enfin, l'apport principal du rapprochement que j'ai effectué entre la métaphore oscillatoire et le modèle sémiopragmatique d'Odin réside dans la proposition de la

métaphore de la résonance comme cas particulier de mise en phase. Par rapport aux formes précédentes de la métaphore oscillatoire des expériences vidéoludiques, le développement que je propose la rend d'autant plus ouverte sur l'extérieur de la situation ludique qu'elle incorpore la possibilité d'interactions métaludiques.

Au terme de mon travail, la métaphore de la résonance apparaît comme compatible avec les métaphores de l'immersion et de l'incorporation, dont elle serait un cas particulier particulièrement intense et fusionnel. Mais dans la mesure où les processus qui permettent d'atteindre l'état de résonance sont susceptibles de relever aussi bien de la mise en phase que du déphasage et aussi bien d'un apport d'énergie cinétique d'actualisation que d'un apport d'énergie potentielle de virtualisation, la résonance n'apparaît pas seulement comme un cas particulier d'immersion comme fusion. Elle correspond aussi à une forme d'activité réflexive dont l'intensité suscite une prise de recul importante de la personne en résonance par rapport à la situation dans laquelle elle se trouve et révèle les tensions qui traversent cette situation. La distance ainsi créée permet à la personne de prendre conscience des relations qu'elle entretient avec l'œuvre avec laquelle elle résonne, ainsi que des moyens qui ont été mis en œuvre pour créer ces relations. Ainsi, la prise de recul occasionnée lorsque la résonance est atteinte par réflexivité permet à la personne en résonance de prendre conscience, plus largement, de la situation occupée par le système résonant qu'elle forme avec une œuvre dans un réseau de formes plus large, que j'ai qualifié de réseau de résonance potentielle. À ce titre, les détournements artistiques de jeux vidéo que j'ai étudiés dans le troisième chapitre de cette thèse ont constitué plusieurs exemples de recherche de création de résonances par le déphasage, en faisant sortir les joueur·se·s d'une situation exclusivement ludique pour les inviter, grâce à la métaludicité, à s'aventurer hors du domaine de la ludicité et de reconfigurer leurs idées du jeu.

Dans la perspective de continuer de développer et de travailler cette métaphore de la résonance, je propose d'interroger la possibilité de la considérer comme un horizon expérientiel, au même titre que le *flow* ou l'immersion totale. Toutefois, par rapport à ces deux états que j'ai étudiés et à plusieurs reprises

critiqués, la résonance serait une métaphore plus riche et plus complexe, justement parce qu'elle ne serait pas limitée à la fusion. Parce qu'elle engloberait les dynamiques fusionnelles du *flow* et de l'immersion totale, tout en offrant la possibilité de penser d'autres manières de vibrer en jouant, la métaphore de la résonance pourrait permettre d'identifier d'autres sources d'expériences esthétiques des jeux vidéo que la fusion avec l'œuvre. En particulier, cette métaphore pourrait contribuer aux recherches qui portent sur l'étude des pratiques métaludiques en considérant le déphasage comme un outil de création d'expériences esthétiques du jeu vidéo par la transformation voire la profanation de dispositifs vidéoludiques. En restant concentré sur l'étude des pratiques métaludiques, continuer de travailler cette métaphore pourrait ainsi permettre de reformuler la question posée par Stephanie Boluk et Patrick Lemieux : pourquoi sommes-nous tou·te·s des méta-joueur·se·s ?

Aussi, il serait intéressant d'interroger la pertinence d'une application de cette métaphore à d'autres pratiques que celles de la ludicité et de la métaludicité. À mon sens, questionner la possibilité et les enjeux d'une telle généralisation de la métaphore de la résonance pourrait amener à envisager la recherche de la résonance comme une motivation à se confronter à des œuvres, voire comme une source de plaisir esthétique. Dès lors, dans la perspective des artistes, la création de résonances, ou du moins de réseaux de résonance potentielle pourrait aussi être envisagée comme un enjeu de création. *Dream House*, dont j'ai proposé une analyse dans le deuxième chapitre de mémoire de thèse, est à ce titre un exemple remarquable d'œuvre dont la forme dépend de la participation active du public à des résonances sonores et lumineuses. Par l'intermédiaire de son écoute en déplacement dans l'espace de l'œuvre, la personne qui se meut dans la *Dream House* écoute l'œuvre dans le même temps qu'elle la crée, si bien que la forme de l'œuvre de Young et Zazeela est justement celle d'un réseau résonant de personnes qui transforment collectivement le bain d'oscillations dans lequel elles évoluent.

En définitive, plus encore que les autres propositions formulées dans cette thèse, cette métaphore de la résonance est un résultat important de ma démarche heuristique de recherche-création, parce qu'elle en est un écho. C'est une métaphore

qui a pris forme grâce au dialogue que j'ai instauré entre mes lectures théoriques, les œuvres que j'ai créées et les travaux d'autres artistes. C'est en faisant résonner ensemble toutes ces productions que j'ai abouti à cette métaphore qui a à la fois stimulé et relié toutes les formes de mon travail de recherche-création. En mettant le point final à ce mémoire de thèse, je mesure à quel point cette métaphore de la résonance a traversé, traverse, et traversera certainement mon travail, dont elle est à la fois un résultat et un reflet. Tout au long de ce travail doctoral, la résonance a été un moyen pour faire de la recherche de la même manière que je suis touché par les œuvres auxquelles je me confronte et de la même manière que je crée : en créant des liens.

Références

Bibliographie

Ouvrages

Aarseth, Espen, 1997, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature,* Baltimore, Maryland, The Johns Hopkins University Press.

Agamben, Giorgio, 2014 [2006], *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, Paris, Payot et Rivages, Collection Rivages poche - Petite Bibliothèque n°569.

Artaud, Antonin, 2014 [1964], *Le théâtre et son double*, Paris, Gallimard, Collection Folio Essais, n°14.

Barthes, Roland, 1980 *La chambre claire : Notes sur la photographie*, Paris, Éditions de l'Étoile, Gallimard, Seuil, Cahiers du Cinéma.

Bazin, André, 2010, *Qu'est-ce que le cinéma ? - Dix-neuvième édition*, France, Édition du Cerf, Collection Septième Art, n°60.

Bianchini, Samuel, et Verhagen, Erik (dir.) 2016. *Practicable : From Participation to Interaction in Contemporary Art*. Cambridge, Massachusetts, MIT Press, Collection Leonardo.

Blanchet, Alexis, 2009, *Des Pixels à Hollywood*. Paris, Pix'n Love.

Blanchet, Alexis (dir.), 2016, *Jeux vidéo/Cinéma - Perspectives théoriques*, Paris, Questions Théoriques, Collection Lecture Play.

Bolter, Jay David et Grusin, Richard, 1998, *Remediation : Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

Boluk, Stephanie, et LeMieux, Patrick, 2017, *Metagaming : Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making and Breaking Videogames*, Minneapolis, Minnesota, University of Minnesota Press, Collection Electronic Mediations, n°53.

Bossis, Bruno, 2005, *La voix et la machine : La vocalité artificielle dans la musique contemporaine*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, Collection Aesthetica.

Bourriaud, Nicolas. 2003. *Postproduction : La culture comme scénario : comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Dijon, Les presses du réel, Collection Documents sur l'art.

Caillois, Roger, 1967, *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige,* Paris, Gallimard, Collection Folio essais, n°184.

Calleja, Gordon, 2011, *In-Game : From Immersion to Incorporation,* Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

Cavarero, Adriana, 2005 [2003], *For more than one voice : Towards a philosophy of vocal expression*, Stanford, Californie, Stanford University Press. [Première édition en italien en 2003].

Chion, Michel, 2010 [2003], *Un art sonore, le cinéma : histoire, esthétique, poétique,* Paris, Cahiers du cinéma.

Collins, Karen, 2008, *Game Sound : An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design,* Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

Collins, Karen, 2013, *Playing with Sound : A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games,* Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

Consalvo, Mia, 2007, *Cheating : Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

Consalvo, Mia et Paul, Christopher, 2019, *Real Games : What's Legitimate and What's Not in Contemporary Videogames*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

De Certeau, Michel, 1990, *L'invention du quotidien 1 : Arts de faire*, Paris, Gallimard. Collection Folio essais, n°146.

De Simone, Cristina, 2018, *Proféractions ! : poésie en action à Paris (1946-1969)*, Dijon, Les Presses du réel.

Darsel, Sandrine, 2009, *De la musique aux émotions : Une exploration philosophique*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, Collection Aesthetica.

Debord, Guy (dir.), 1959, *Internationale Situationniste*, n°3.

Deshays, Daniel, 1999, *De l'écriture sonore,* Marseille, Éditions entre/vues.

Deshays, Daniel, 2006, *Pour une écriture du son*, Paris, Klincksieck, Collection 50 Questions.

Dolar, Mladen, 2006, *A Voice and Nothing More*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, Collection Short Circuits.

Duflo, Colas, 1997, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses Universitaires de France, Collection Pratiques théoriques.

Flanagan, Mary, 2009, *Critical Play : Radical Game Design*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

Fried, Michael. 1990 [1980]. *La place du spectateur : Esthétique et origines de la peinture moderne*, Paris, Gallimard, Collection Folio Essais, n°627.

Guelton, Bernard (dir.), 2014, *Les figures de l'immersion*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, Collection Arts Contemporains.

Grau, Oliver, 2002, *Virtual Art : From Illusion to Immersion*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, Collection Leonardo.

Huizinga, Johan, 1951, *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, Collection Les essais.

Juul, Jesper, 2005, *Half-real ; Video Games between Real Rules and Fictional Worlds,* Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

Kassabian, Annahid, 2001, *Hearing Film : Tracking Identification in Contemporary Hollywood Film Music*, New York & Londres, Routledge.

Kozloff, Sarah, 1988, *Invisible Storytellers : Voice-Over Narration in American Fiction Film*, Oakland, University of California Press.

LaBelle, Brandon, 2015, *Background Noise : Perspectives on Sound Art - Second Edition*, New York, Bloomsbury Academic.

Lévy, Pierre, 1995, *Qu'est-ce que le virtuel ?,* Paris, La Découverte.

Manovich, Lev, 2010. *Le langage des nouveaux médias*, Saint-Étienne, Les Presses du réel, Colelction Perceptions.

Murray-Schafer, Raymond, 2010 [1977] *Le paysage sonore : le monde comme musique*, France, Wildproject.

Neumark, Norie, Gibson, Ross, et Van Leeuwen, Theo (dir.) 2010. *VØ1CE : Vocal Aesthetics in Digital Arts and Media*, Cambridge, Massachussetts, MIT Press.

Ong, Walter, 2012, *Orality and Literacy ; The technologizing of the word , 30th anniversary edition with additional chapter by John Hartley*, Nex York, Routledge.

Paveau, Marie-Anne, 2017, *L'analyse du discours numérique : Dictionnaire des formes et des pratiques*, Paris, Hermann.

Pieraccini, Roberto, 2012, *The Voice in the Machine : Building Computers that Understand Speech*, Cambridge, Massachussetts, MIT Press.

Rancière, Jacques, 2008, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique.

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

Schiller, Friedrich, 1992 [1795], *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme,* Paris, Gallimard.

Schleiner, Anne-Marie, 2017, *The Player's Power to Change the Game : Ludic Mutation*, Amsterdam, Amsterdam University Press, Collection MediaMatters.

Serres, Michel, 1997 [1980] *Le Parasite*, Paris, Hachette Littératures.

Sharp, John, 2015, *Works of Game : On the Aesthetics of Games and Art*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, Collection Playful Thinking.

Sicart, Miguel, 2014, *Play Matters,* Cambridge, Massachusetts, MIT Press, Collection. Playful Thinking.

Singer, Hélène, 2012a, *Expressions du corps interne : La voix, la performance et le chant plastique*, Paris, L'Harmattan, collection Arts et Sciences de l'Art.

Sterne, Jonathan, 2015, *Une histoire de la modernité sonore*, Paris, Éditions La Découverte / Philharmonie de Paris – Cité de la Musique. [Traduction par Boidy, Maxime, publication originale en langue anglaise en 2003 sous le titre *The Audible Past. Cultural origins of sound reproduction*.]

Suits, Bernard, 1978, *The Grasshopper : Games, Life and Utopia*, Toronto, University of Toronto Press.

Ter Minassian, Hovig ; Berry, Vincent ; Boutet, Manuel ; Colòn de Carvajal, Isabel ; Coavoux, Samuel ; Gerber, David ; Rufat, Samuel ; Triclot, Mathieu ; Zabban, Vinciane, 2021, *Fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien*, Tours, Presses Universitaires François Rabelais.

Triclot, Mathieu, 2011, *Philosophie des jeux vidéo,* Paris, La Découverte, Zones.

Winnicott, Donald Woods, 1975 [1971], *Jeu et Réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, Traduction par Pontalis, Jean-Bertrand.

Chapitres d'ouvrage

Amato, Étienne Armand, 2014, « L'immersion par le jeu vidéo : Origine et pertinence d'une métaphore significative, » dans Guelton, Bernard (dir.) *Les figures de l'immersion*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, Collection Arts Contemporains, pp. 39-60.

Arsenault, Dominic et Picard, Martin, 2008, « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique, » Actes du colloque *HomoLudens. Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué*. Congrès de l'ACFAS.

Bianchini, Samuel, Verhagen, Erik, 2016, « Introduction : Practicable – Art in the Conditional, » dans Bianchini, Samuel, Verhagen, Erik (dir.), *Practicable : From Participation to Interaction in Contemporary Art,* Cambridge, Massachusetts, MIT Press, Collection Leonardo, pp. 1-22.

Brophy, Philip, 2010, « Vocalizing the Posthuman, » in Neumark, Lorie, Gibson, Ross et van Leeuwen, Theo (dir.),*VØICE : Vocal Aesthetics in Digital Arts & Media*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, pp. 361-382.

Caïra, Olivier. 2014. « L'expérience fictionnelle : de l'engagement à l'immersion, » dans Guelton, Bernard (dir.) *Les figures de l'immersion*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, Collection Arts Contemporains, pp. 61-76.

Carpenter, Edmund, McLuhan, Marshall, 1960, « Auditory Space » dans Carpenter, Edmund et McLuhan, Marshall (dir.) *Exploration in Communications,* Boston, Beacon Press.

Courchesne, Luc, 2014, « De l'obscurité à la projection sphérique: L'immersion comme posture et manière d'être au monde. ». Dans *Figures de l'immersion*. Cahier ReMix, n° 4, Montréal, Université du Québec à Montréal : Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. URL : http://oic.uqam.ca/fr/remix/de-lobscurite-a-la-projection-spherique-limmersion-comme-posture-et-maniere-detre-au-monde (consulté le 25 avril 2022)

Delbouille, Julie ; Barnabé, Fanny et Dozo, Björn-Olav, 2019, « Immersion et réflexivité. L'avatar au coeur de la construction de la posture vidéoludique, » dans Audet, René et Xanthos, Nicolas (dir.) *Ce que le personnage contemporain dit à la critique*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, Collection Fiction Non-Fiction, n°XXI, pp. 107-120.

Grimshaw, Mark et Garner, Tom, 2014, « Embodied Virtual Acoustic Ecologies of Computer Games », dans Collins, Karen, Kapralos, Bill et Tessler, Holly (dir.), *The Oxford Handbook of Interactive Audio*, Oxford, Oxford University Press, pp. 181-195.

Guelton, Bernard, 2014, « Modes immersifs : entre fusion et tension, » dans Guelton, Bernard (dir.) *Figures de l'immersion*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, Collection Arts Contemporains, pp. 77-107.

Hwang, Gilhwn et al., 2019, « It Sounds Like a Woman : Exploring Gender Stereotypes in South Korean Voice Assistants » dans *Extended Abstracts of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, pp. 1-6, https://doi.org/10.1145/3290607.3312915.

Jørgensen, Kristine, 2011, « Time for New Terminology ? Diegetic and Non-Diegetic Sound in Computer Games Revisited », dans Mark Grimshaw (dir.), *Game Sound Technology and Player Interaction : Concepts and Developments*, Hershey, IGI Global, pp. 78-97.

Lopes, Maria da Conceição, 2008, « Ludicity. A theoretical horizon for understanding the concepts of fame, game-playing and play, » dans Conolly, Thomas et Stansfield, Mark (dir.) *Proceedings of the 2nd European Conference on Games Based Learning*, (Barcelone, Espagne, 16-17 Octobre 2008), Academic Conferences Ltd, Reading, pp. 275-284.

McMahan, Alison, 2003, « Immersion, Engagement, and Presence : A Method for Analyzing 3-D Video Games, » dans Wolf, Mark et Perron, Bernard (dir.) *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, Taylor and Francis Group, pp. 67-86.

Meyer, Charles, 2020b, « Le jeu vidéo comme média situé, » dans Guelton, Bernard (dir.), *Médias situés et mobilités partagées*, Paris, Hermann, pp. 99-116.

Morsillo, Sandrine, 2014, « Dans le *white cube* : le spectateur exposé aux risques de l'immersion, »dans Guelton, Bernard (dir.) *Figures de l'immersion*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, Collection Arts Contemporains, pp. 141-158.

Ng, Jenna, 2016, « Machinima, » dans Lowood Henry et Guins, Raiford (dir.) *Debugging Game History : A Critical Lexicon*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, pp. 287-295.

Pettitt, Thomas, 2013 « Media Dynamics and the Lessons of History : The 'Gutenberg Parenthesis' as Restoration Topos, » dans Hartley, John, Burgess, Jean et Bruns, Axel (dir.) *A Companion to New Media Dynamics*, Blackwell Publishing, pp. 53-72

Singer, Hélène, 2012b, « Le chant magnétique : une pratique vocale d'immersion dans la masse. À propos d'une performance au musée Paul-Belmondo », dans Bouko, Catherine & Bernas, Steven (dir.), *Corps & immersion*, Paris, L'Harmattan, collection Champs Visuels, pp. 139-149.

Sutherland, Ivan E, 1965 «The Ultimate Display, » in *Proceedings of IFIP Congress,* p.506-508.

Therrien, Carl, 2017, « From Video Games to Virtual Reality (and Back). Introducing HACS (Historical-Analytical Comparative System) for the Documentation of Experiential Configurations in Gaming History, » dans *DiGRA '17*, vol. 14, n° 1. Actes du colloque *2017 DiGRA International Conference,* juillet, Melbourne, Digital Games Research Association.

Articles publiés dans des revues à comité de lecture

Adjiman, Rémi, 2018, « Les usages des ambiances sonores dans les films de fiction, » *Communications*, 102, pp. 137-151. https://doi.org/10.3917/commu.102.0137

Backe, Hans-Joachim et Thon, Jan-Noel, 2019, « Playing With Identity : Authors, Narrators, Avatars and Players in *The Stanley Parable* and *The Beginner's Guide,* » *DIEGESIS*, vol. 8, n°2, URL : https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/357 (consulté le 25/04/2022)

Barnabé, Fanny et Delbouille, Julie, 2018, « Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », *Sciences du jeu*, n°9, URL : http://journals.openedition.org/sdj/958 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.958 (consulté le 22 mars 2022)

Bateson, Gregory, 1955, *« A theory of play and fantasy »*, in *Psychiatric Research Reports*, n°2, pp. 39-51.

Bonenfant, Maude, 2008, « Des espaces d'appropriation », *Médiamorphoses*, n°22, pp. 63-67.

Bonenfant, Maude. 2013. « La conception de la “distance” de Jacques Henriot : un espace virtuel de jeu », *Sciences du jeu*, n°1, URL : http://journals.openedition.org/sdj/235 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.235 (consulté le 08 mars 2022)

Bonenfant, Maude et Philipette, Thibault, 2018, « Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification, » *Sciences du jeu*, n°10, mis en ligne le 30 octobre 2018, URL : http://journals.openedition.org/sdj/1422 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.1422 (consulté le 13/04/2022)

Boutet, Manuel. 2012. « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques. » dans *Réseaux* 2012/3 (173-174), pp. 207-234.

Brangé, Mireille, 2009, « Pourquoi le cinéma devrait-il parler ?, » *Nouvelle revue d'esthétique*, n°4, pp. 97-104, DOI : 10.3917/nre.004.0097, URL : https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2009-2-page-97.htm (consulté le 25/04/2022)

Caïra, Olivier. 2018. « Les dimensions multiples de l'engagement ludique, » *Sciences du Jeu,* n°10, mis en ligne le 28 octobre 2018, URL : http://journals.openedition.org/sdj/1149 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.1149 (consulté le 25/04/2022)

Cayatte, Rémi, 2018a, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu*, n°9, mis en ligne le 31 mai 2018, URL : http://journals.openedition.org/sdj/936 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.936 (consulté le 08/03/2022)

Chen, Jenova, 2007, « Flow in Games (and Everything Else), » *Communications of the ACM*, vol. 50, n°4, pp. 31-34.

Coavoux, Samuel, Zabban, Vinciane et Boutet, Manuel, 2017, « What We Know About Games: A Scientometric Approach to Game Studies in the 2000s, » *Games and Culture*, vol. 12, n°6, pp. 563-584, DOI : 10.1177/1555412016676661

Collins, Karen, 2016, « Game Sound in the Mechanical Arcades : An Audio Archaeology », *Game Studies*, Volume 16, n°1, url : http://gamestudies.org/1601/articles/collins (consulté le 25/04/2022)

Conway, Steven, 2010, « Hyper-Ludicity, Contra-Ludicity, and the Digital Games, » *Eludamos Journal for Computer Game Culture,* vol. 4, n°2, pp. 135-147.

Cornillon, Claire, 2019, « La forme semi-feuilletonnante formulaire : l'exemple d'*Ally McBeal* », *TV/Series,* n°15, mis en ligne le 16/07/19, URL : http://journals.openedition.org/tvseries/3400, DOI : https://doi.org/10.4000/tvseries.3400 (consulté le 19/04/22)

Cruz-Neira, Carolina, Sandin, Daniel J., DeFanti, Thomas A., Kenyon, Robert V., et Hart, John C., 1992, « The CAVE : audio visual experience automatic virtual environment ». *Communications of the ACM* 35(6), pp. 64-72.

De Simone, Cristina, 2019 « La recherche du dernier Artaud et le développement à Paris de la poésie en action », in *Revue Sciences/*Lettres, n°6, mis en ligne le 27 mai 2019, URL : https://journals.openedition.org/rsl/2373 DOI : https://doi.org/10.4000/rsl.2373] (consulté le 25/04/2022)

Deslongchamps-Gagnon, Maxime, 2019, « Amour et haine de la marche : Évolution et cristallisation discursives sur le *walking simulator*, » *Kinephanos*, Montembeault Hugo, Morin-Simard, Andréane, Ray, Jean-Charles, Thériault, Pascale et Perron Bernard (dir.) Numéro Spécial *Splendeur(s) et misère(s) des genres vidéoludiques,* pp. 137-164, URL : https://www.kinephanos.ca/2019/amour-et-haine-de-la-marche-evolution-et-cristallisation-discursives-sur-le-walking-simulator/ (consulté le 09/04/22)

Djilé, Donald, 2020, « Décentrer l'énonciation numérique. De l'acception universelle aux pratiques africanisées du trolling et du « grammar nazisme, » » *Communication & langages*, vol. 205, n°3, pp. 57-75 DOI : https://doi.org/10.3917/comla1.205.0057

Ekman, Inger, 2005,« Meaningful Noise : Understanding Sound Effects in Computer Games » in *Proceedings of the Digital Arts & Culture Conference,* Université de Copenhague (01-03/12/2005)

Eskelinen, Markku, 2001, « The Gaming Situation », *Game Studies,* vol. 1, n°1, URL : http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/ (consulté le 25/04/2022).

Feine, Jasper et al., 2020, « Gender Bias in Chatbot Design » dans Følstad et al. (dir.) *Chatbot Research and Design. CONVERSATIONS 2019,* Lecture Notes in Computer Science, vol. 11970. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-39540-7_6

Fisher, Scott S., 1991, « Virtual Environments, Personal Simulation, & Telepresence » dans Helsel, Sandra et Roth, Judith (dir.), *Virtual Reality: Theory, Practice and Promise*, Meckler Publishing.

Gandolfi, Enrico, 2016, « To watch or to play, it is in the game: The game culture on Twitch.tv among performers, plays and audience, » *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, vol. 8, n°1, pp. 63-82.

Gardner, Daniel L. et Tanenbaum Theresa J., 2021, « At the Edge : Periludic Elements in Game Studies, » *Game Studies*, vol. 21, n°4, URL : http://gamestudies.org/2104/articles/gardner_tanenbaum (consulté le 12/04/2022)

Genvo, Sébastien et Pignier, Nicole, 2011, « Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo », *Communication*, vol. 28, n°2, mis en ligne le 27 juillet 2011, URL :http://journals.openedition.org/communication/1845 ; DOI :https://doi.org/10.4000/communication.1845 (consulté le 25/04/2022)

Genvo, Sébastien, 2013a, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, n°1, mis en ligne le 01 octobre 2013, URL : http://journals.openedition.org/sdj/251 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.251 (consulté le 25/04/2022)

Genvo, Sébastien, 2013b, « Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation », *Nouvelle revue d'esthétique*, n° 11, pp. 13-24. DOI : 10.3917/nre.011.0011. URL : https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2013-1-page-13.htm (consulté le 25/04/2022)

Genvo, Sebastien, 2016, « Defining and Designing Expressive Games : the Case of *Keys of a Gamespace,* » *Kinephanos*, Genvo, Sébastien et Therrien, Carl (dir.) Numéro Special *Exploring the Frontiers of Digital Gaming : Traditional Games, Expressive Games, Pervasive Games,* pp. 90-116, URL : https://www.kinephanos.ca/2016/defining-and-designing-expressive-games/ (consulté le 25/04/2022)

Georges, Fanny, 2012, « Avatars et identité, » *Hermès*, n°62, pp. 33-40.

Georges, Fanny et Auray, Nicolas, 2012, « Approche sémiopragmatique de l'espace de communication des machinima (vidéos réalisées par les joueurs de jeux vidéo) », dans *Revue des interactions humaines médiatisées*, vol. XIII, nº 1, pp. 3-36.

Giner, Esteban, 2019, « Analyse et qualifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo : Le cas de la récession de Possum Springs, » *Émulations – Revue de sciences sociales*, n°30, mis en ligne le 3 septembre 2019, pp. 93-110, DOI : 10.14428/emulations.030.07URL :https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/view/giner (consulté le 13/04/22)

Held, Richard et Durlach, Nathaniel, 1992, « Telepresence ». *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 1, n°1, pp. 109-12. https://doi.org/10.1162/pres.1992.1.1.109.

Iantorno, Michael, 2020, « GameSound, Quantitative Games Analysis, and the Digital Humanities, » *Digital Studies/Le champ numérique*, vol. 10, n°1, pp. 1–17. DOI: https://doi.org/10.16995/dscn.319

Juul, Jesper, 2001, « Game telling stories ? » *Game Studies,* vol. 1, n°1, URL : http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/ (consulté le 25/04/2022)

Lacasse, Germain, Sabino, Hubert et Scheppler, Gwenn, 2013, « Le doublage cinématographique et vidéoludique au Québec : théorie et histoire, » *Décadrages : Cinéma, à travers champ*, n°23-24, mis en ligne le 10 avril 2014, URL : http://journals.openedition.org/decadrages/697 ; DOI : https://doi.org/10.4000/decadrages.697 (consulté le 25/04/2022)

Lavigne, Michel, 2016, « Jeu et non-jeu dans les *serious games,* » *Sciences du jeu*, n°5, mis en ligne le 01 mars 2016, URL : http://journals.openedition.org/sdj/648 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.648 (consulté le 04/04/2022)

Lombard, Matthew et Ditton, Theresa, 1997. « At the Heart of It All : The Concept of Presence ». *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 3, n°2.

Malabou, Catherine, 2005, « La plasticité en souffrance, » *Sociétés & Représentations*, n°20, pp. 31-39, DOI : https://doi.org/10.3917/sr.020.0031

Malaby, Thomas, 2007, « Beyond Play: A New Approach to Games ». *Games and Culture*, vol. 2, n°2, pp. 95-113.

Meyer, Charles, 2020a, « Incorporation et écologie sonore vidéoludiques : la marche sonore comme outil d'analyse, » *Kinephanos*, Patoine, Pierre-Louis, Therrien, Carle et Tremblay-Gaudette, Gabriel (dir.), Numéro spécial Écologies de l'Immersion, Mars 2020. URL : https://www.kinephanos.ca/2020/incorporation/ (consulté le 25/04/2022)

Minsky, Marvin. 1980. « Telepresence ». *OMNI*, vol. 2, n°9.

Pettitt, Thomas, 2012, « Bracketing the Gutenberg Parenthesis » in *Explorations in Media Ecology*, vol. 11, n°2, pp. 95-114

Picard, Martin. 2016. « Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique et interactivité ». *Sciences du jeu*, n° 6 (octobre). https://doi.org/10.4000/sdj.712.

Recktenwald, Daniel, 2017, « Toward a transcription and analysis of live streaming on Twitch, » *Journal of Pragmatics*, n°115, pp. 68-81.

Sheridan, Thomas B., 1992, « Musings on Telepresence and Virtual Presence, »*Presence : Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 1, n°1, pp. 120-126, https://doi.org/10.1162/pres.1992.1.1.120.

Slater, Mel, Usoh, Martin et Steed, Anthony, 1994, « Depth of Presence in Virtual Environments, » *Presence : Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 3, n°2, pp. 130-144.

Slater, Mel, et Wilbur, Sylvia, 1997, « A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE) : Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments, » *Presence : Teleoperators and Virtual Environments,* vol. 6, n°6, pp. 603-616.

Slater, Mel, 2003, « A Note on Presence Terminology, » *Presence-Connect,* vol. 3, n°3.

Stenros, Jaakko, 2016, « The Game Definition Game : A Review », *Games and Culture*, vol. 12, n°6, p. 1-22, DOI : 10.1177/1555412016655679.

Steuer, Jonathan, 1992, « Defining Virtual Reality : Dimensions Determining Telepresence, » *Journal of Communication*, vol. 42, n°4.

Trépanier-Jobin, Gabrielle, 2016, « Differentiating Serious, Persuasive and Expressive Games » *Kinephanos*, Genvo, Sébastien & Therrien, Carl (dir.) *Special Issue - Exploring the Frontiers of Digital Gaming : Traditional Games, Expressive Games, Pervasive Games*, pp. 107-128, URL : https://www.kinephanos.ca/2016/differentiating-serious-persuasive-and-expressive-games/ (consulté le 25/04/2022)

Tuters, Marc, 2012, « From mannerist situationism to situated media, » *Convergence*, vol. 18, n°3, pp. 267-282.

Witmer, Bob G., et Singer, Michael J., 1998, « Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire, » *Presence : Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 7, n°3, pp. 225-240, DOI : https://doi.org/10.1162/105474698565686

Communications dans le cadre de colloques et de journées d'étude

Brown, Emily et Cairns, Paul, 2004, « A Grounded Investigation of Immersion in Games, » Communication dans le cadre du colloque international *Conference on Human Factors in Computing Systems*, Vienne, du 24 au 29 avril 2004.

Cayatte Rémi, 2018b, « Jeux vidéo "lovecraftiens" : appropriation et "genrification" du "mythe de Cthulhu," » *Congrès Assises de la recherche Cultures populaires et médiatiques. Approches critiques des fictions médiatiques : enjeux, outils, méthodes*, Université de Paris-Nanterre, Paris, France, Octobre 2018 . ⟨hal-01885996⟩

Cayatte, Rémi, 2018c, « Le "non-jeu" : une pratique à interroger, » Communication dans le cadre du colloque *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Liège Game Lab (Université de Liège, Belgique), Liège, Belgique, Octobre 2018 . ⟨hal-01886183⟩ url : https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01886183 (consulté le 08/10/2021)

Delbouille, Julie, 2018, « Jouer à travers l'autre : jeu "secondaire", jeu par procuration et médiation du plaisir ludique », communication donnée dans le cadre de la journée d'étude *Appropriation, pratiques et usages : en/jeux*, Université du Québec à Montréal, 18 mai 2018.

Ermi, Laura et Mäyrä, Frans, 2005, « Fundamental Components of the Gameplay Experience : Analyzing Immersion, » Communication dans le cadre du collocue internationl *DIGRA 2005 : Changing Views : Worlds in Play*, Vancouver, du 16 au 20 juin 2005.

Thèses

Amato, Étienne Armand. 2008. *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseaux.* Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Saint-Denis, Université Paris 8.

Arsenault, Dominic, 2011, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, Thèse de doctorat en Études Cinématographiques, Université de Montréal.

Barnabé, Fanny, 2017, *Rhétorique du détournement vidéoludique : Le cas de Pokémon*, Thèse de doctorat en Langues et Lettres, Université de Liège, Liège.

De Simone, Cristina, 2016, *Proféractions ! : poésie en action à Paris (1946-1969)*, Thèse de doctorat en Études Théâtrales, Université Paris Nanterre (Paris 10).

Delbouille, Julie, 2019, *Négocier avec une entité jouable : les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, Thèse de doctorat en sciences sociales et comportementales, Université de Liège.

Genvo, Sébastien, 2006, *Le game design de jeux vidéo : une approche communicationnelle et interculturelle,* Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université Paul Verlaine - Metz.

Genvo, Sébastien, 2013c, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, Mémoire d'habilitation à diriger les recherches, Université de Lorraine.

Grimshaw, Mark, 2007. *The Acoustic Ecology of the First-Person-Shooter*, Thèse de doctorat en philosophie, Université de Waikato.

Huiberts, Sander, 2010, *Captivating Sound : The role of audio for immersion in computer games,* Thèse de doctorat, École des Arts d'Utrecht et Université de Portsmouth.

Klevjer, Rune, 2007, *What is the Avatar ? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et Études Médiatiques, Université de Bergen.

Singer, Hélène, 2005, *Expressions du corps interne*, Thèse de doctorat en Arts et Sciences de l'art, Arts Plastiques, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne.

Therrien, Carl, 2011, *Illusion, idéalisation, gratification. L'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo*, Thèse de doctorat en Sémiologie, Université du Québec à Montréal.

Romans et recueils de nouvelles ou de poèmes

Borges, Jorge Luis, 1983 [1951], *Fictions*, Paris, Gallimard, Collection Folio.

Lovecraft, Howard Philips, 2014 [1917], *Dagon*, dans Klinger, Leslie (dir.) *The New Annotated H.P. Lovecraft*, New York, Liveright Publishing Corporation, p. 3-10.

Lovecraft, Howard Philips, 2014 [1936a], *At the Mountains of Madness*, dans Klinger, Leslie (dir.) *The New Annotated H.P. Lovecraft*, New York, Liveright Publishing Corporation, p. 457-572.

Lovecraft, Howard Philips, 2014 [1936b], *The Shadow Out of Time*, dans Klinger, Leslie (dir.) *The New Annotated H.P. Lovecraft*, New York, Liveright Publishing Corporation, p. 711-778.

Queneau, Raymond, 1961, *Cent mille milliards de* poèmes, Paris, Gallimard.

Sitographie

Auteur·rice inconnue, *Milker Corporation,* https://milker.org/jenniferwalsheworklist, date de mise en ligne inconnue (consulté le 25/04/2022)

Auteur·rice inconnu·e, « Journal of Sound and Music in Games, » *University of California Press,* https://online.ucpress.edu/jsmg/ (consulté le 25/04/2022)

Auteur·rice inconnu·e, « Studies in Game Sound and Music, » *Intellect Books*, *https://www.intellectbooks.com/studies-in-game-sound-and-music* (consulté le 25/04/2022)

Auteur·rice inconnu·e, *Society for the Study of Sound and Music in Games,* https://www.sssmg.org/wp/ (consulté le 25/04/2022)

Auteur·rice inconnu·e, americasarmy.com, 2022, *America's Army : Proving Grounds. Mission Success, Time to Withdraw,* mis en ligne le 7 février 2022, URL : https://news.americasarmy.com/americas-army-proving-grounds-mission-success-time-to-withdraw/ (consulté le 05/04/2022)

Akten, Memo, « ULTRACHUNK, » *Memo.tv, https://www.memo.tv/works/ultrachunk/* (consulté le 20/05/2021.)

Baghera Jones, 2021, « LES CROUTE : L'AVENTURE -EP01- » *Baghera Jones*, [Youtube], https://youtu.be/0ckvcg_cVr4, mis en ligne le 27 mai 2021, consulté le 25/04/2022.

Baghera Jones, 2022, « Ils sont de retour : Les CROUTE, » [Twitch (Rediffusion)] *BagheraJones*, https://www.twitch.tv/videos/1454929444, mise en ligne le 13 avril 2022, consulté le 25/04/2022.

Randomstuff91 (Bowden, Calum), 2016, « Calls of Duty – PROMO, » *Randomstuff91* [YouTube], mise en ligne le 28 juin 2016, URL : https://youtu.be/TU5z72zbZ1I, consulté le 25/04/22.

Carson, Don, 2000, « Environmental Storytelling : Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned From the Theme Park Industry, » *Gamasutra*, mis en ligne le 01/03/2000, URL : https://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php (consulté le 25/04/2022.)

Comer, Stuart et Cheng, Ian, 2019, « Ian Cheng's Emissaries, » *Moma.org,* mis en ligne le 5 mars 2019,URL:https://www.moma.org/magazine/articles/40?utm_source=social&utm_medium=bitly&utm_campaign=Magazine&utm_content=newtomoma_iancheng (consulté le 25/04/2022)

Debatty, Régine, 2016 « Entertainment for Times of Suspicion and Uncertainty, » *we-make-money-not-art.com*, mis en ligne le 6 juillet 2016, URL : https://we-make-money-not-art.com/entertainment-for-times-of-suspicion-and-uncertainty/ (consulté le 13/04/22)

DeLappe, Joseph, *delappe.net*, URL : http://www.delappe.net/project/dead-in-iraq/ (consulté le 05 avril 2022)

HortyUnderscore, 2021, « LES CROUTE : L'AVENTURE -EP02- » *HortyUnderscore*, [Youtube],https://youtu.be/9YviIDSqbsk , mis en ligne le 3 juin mai 2021, consulté le 25/04/2022.

HortyUnderscore, 2022, « LES CROUTE -EP24- » *HortyUnderscore*, [Youtube], https://youtu.be/1_mUL6H3yMQ mis en ligne le 24 mars 2022, consulté le 25/04/2022.

Catalogues d'exposition

Young, La Monte, Zazeela, Marian, 2004, « La Monte Young & Marian Zazeela, » dans Duplaix, Sophie, et Lista Marcella (dir.), *Sons & Lumières : Une histoire du son dans l'art du XXe siècle*. Paris, Éditions du Centre Pompidou, Exposition à Paris, Centre Pompidou, du 22/09/2004 au 03/01/2005.

Œuvres

Abramovic, Marina, 1976, *Freeing the Voice*, Performance.

Artaud, Antonin, 1947-1948, *Pour en finir avec le jugement de Dieu*, Dramatique sonore, environ 40 min.

Blast Theory, 2001, *Can You See Me Now*, Jeu en réalité mixte.

Blast Theory, 2011, *A Machine to See With*, Film localisé.

Bowden, Calum, 2016, *Calls of Duty*, Performances.

Buttendorf, Nadja, *Soft Nails ~ ♥[ASMR] Kleincomputer Robotron KC87 ♥*, 2018, Vidéo HD, Sonore, 13 minutes et 14 secondes.

Cage, John, 1952, *4'33"*, Composition sonore.

COLL.EO, 2013, *Following Bit*, Performances.

David, Jacques-Louis, 1780, *Bélisaire demandant l'aumône*, Huile sur toile, 288x312cm, Palais des Beaux-Arts de Lille.

DeLappe, Joseph, 2006-2011, *Dead in Iraq*, Performance.

Desmoineaux, Chloé, 2017, *Lipstrike*, Performance en ligne.

Krueger, Myron, 1974, *The Videoplace*, Dispositif interactif.

Lucier, Alvin, 1969, *I am sitting in a room*, Composition sonore.

Mattes, Eva et Mattes, Franco, 2010, *Freedom*, Installation.

Migone, Christof, 2000, *Evasion, or how to perform a tongue escape in public*, Performance.

Migone, Christof, 2002, *South Winds*, Compositions sonores

Migone, Christof, 2002, *Snow Storm*, Performance.

Schleiner, Anne-Marie, 2004, *Operation Urban Terrain*, Performance.

Singer, Hélène, 2000, *Performance en seize tableaux*, Performance.

Singer, Hélène, 2003, *Télé-commande*, Performance.

Singer, Hélène et Naked Tears, 2012, *Crash Jung*, Performance, La Rotonde.

Singer, Hélène et Naked Tears, 2014, *The Queen Mary is dead*, Performance, École Nationale Supérieure Louis lumière.

Singer, Hélène et Mathevet, Frédéric, 2016, *Let's Eat a Voyager Golden Record (#Cum Vox Sanguinis Mix)*, Performance, Nuit Blanche, Les Nautes.

Singer, Hélène et Mathevet, Frédéric, 2018, *Hunteress*, Performance, Vernissage de l'exposition La Louve, 11 janvier, Centre d'art contemporain Aponia.

Snow, Michael, 1971, *La région centrale*, Film Sonore, Canada, 180min.

Tanenbaum, Ed, 1981, *Recollections*, Dispositif interactif.

Total Refusal, 2020, *How to Disappear*, Machinima, environ 20 min.

Total Refusal, 2021a, *Hardly working*, Machinima, environ 20 min.

Total Refusal, 2021b, *Red Redemption*, Performance.

Turrell, James, 1995, *Red Shift*, Installation lumineuse.

Turrell, James, 2011, *Apani*, Installation lumineuse.

Walshe, Jennifer et Akten, Memo, 2018, *ULTRACHUNK*, Performance.

von Werner, Anton, 1883, *La bataille de Sedan*, Panorama.

Young, La Monte & Zazeela, Marian, *Dream House*, 1969, installation sonore et lumineuse.

Œuvres de recherche-création

Meyer, Charles, 2018a, *STTTS – Mercury 326 inputs*, Composition sonore générative, Stéréo, 8min 27sec. URL : https://soundcloud.com/metaperi/sttts-mercury-326-inputs

Meyer, Charles, 2018b, *The Speechless Pawn – Part 1 : The Injection Rig*, Machinima sonore, Stéréo, 4min 22sec. URL : https://soundcloud.com/metaperi/the-speechless-pawn-part-one-the-injection-rig

Meyer, Charles, 2021a, *Le Démiurge*, Fiction sonore interactive. URL : https://metaperi.itch.io/le-demiurge

Références - Œuvres

Meyer, Charles, 2021, *Extime de soi*, Série de sept performances en ligne :

- Performance du 20/09/2021 - URL : https://youtu.be/y7XYpJFxRI4
- Performance du 21/09/2021 - URL : https://youtu.be/trGgKSHDzVU
- Performance du 22/09/2021 - URL : https://youtu.be/pvCq53Dcp8Y
- Performance du 23/09/2021 - URL : https://youtu.be/6mtn5Q4eMag
- Performance du 24/09/2021 - URL : https://youtu.be/LyCA1Jvxw00
- Performance du 25/09/2021 - URL : https://youtu.be/1SeoZjdzh1M
- Performance du 26/09/2021 - URL : https://youtu.be/bmxxbAmRMl4

Filmographie

Abrams, Jeffrey Jacobs, 2019, *Star Wars, épisode IX : L'Ascension de Skywalker,* États-Unis, Lucasfilm, Bad Robot, Walt Disney Pictures.

Favreau, Jon, 2019, *The Mandalorian*, [Série], États-Unis, Lucasfilm, Fariview Entertainment, Golem Creations.

Forster, Marc, 2006, *Stranger than Fiction*, États-Unis, Columbia Pictures, Mandate Pictures, Three Strange Angels.

Godard, Jean-Luc, 1965, *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*, France, Italie, Chaumiane Productions, Filmstudio.

Hitchcock, Alfred, 1960, *Psychose*, États-Unis, Shamley Productions.

Kubrick, Stanley, 1968, *2001, l'Odyssée de l'espace*, États-Unis, Royaume Uni, Metro Goldwyn Mayer.

Lucas, Georges, 1977, *Star Wars, épisode IV :Un nouvel espoir*, États-Unis, Lucasfilm.

Time, Inc., 1935-1951, *The March of Time*, [Série] États-Unis.

Viénet, Renet, 1973, *La Dialectique peut-elle casser des briques*, France, Hong Kong.

Ludographie

2K Boston & 2K Australia, 2007, *Bioshock*, 2K Games. (XBOX 360)

Advanced Microcomputer Systems, Cinematronics, 1983, *Dragon's Lair*. (Arcade)

Blizzard-Activision, 2012, *Diablo III* (PC).

Blizzard Entertainment, 2002, *Warcraft III : Reign of Chaos*. (PC)

Blizzard Entertainment, 2004, *World of Warcraft* (PC)

Bungie puis 343 Industries, 2001, *Halo*, [Série] Xbox Game Studios (PC)

Bungie, 2017, *Destiny 2* (PC)

Campo Santo, 2016, *Firewatch* (PS4)

Capcom, 1996, *Resident Evil*. (PS1)

Crowther, William et Woods, Don, 1976, *Adventure* (PC).

Cyan Worlds, 1993, *Myst*, Brøderbund Software. (PC)

DICE, 2002, *Battlefield*, [Série] Electronic Arts (PC)

DICE, 2018, *Battlefield V*, Electronic Arts.

Digital Pictures, SEGA, 1992, *Night Trap*. (PC)

DigixArt, 2021, *Road 96*. (PC)

Douglas, Alexander Sandy, 1952, *OXO* (EDSAC)

Fox, Toby, 2015, *Undertale* (PC)

Galactic Cafe, 2013, *The Stanley Parable*. (PC)

Giant Sparrow, 2017, *What Remains of Edith Finch* (PC)

Guerrilla Games, 2017, *Horizon Zero Dawn*, Sony Interactive Entertainment. (PS4)

Higinbotham, William, 1958, *Tennis for Two* (Donner Analog Computer)

Infinity Ward, Treyarch, Sledgehammer Games, 2003, *Call of Duty,* [Série] Activision, (PC)

Infogrames, 1992, *Alone in the Dark*. (PC)

InnerSloth, 2018, *Among Us* (PC).

Kinetic Games, 2020, *Phasmophobia*. (PC)

Konami, 1998, *Metal Gear Solid*. (PS1)

Mattel Electronics, 1982, *Bomb Squad*. (Intellivision)

Ninja Theory, 2017, *Hellblade : Senua's Sacrifice* (PC)

Nintendo, 1986, *The Legend of Zelda*. (NES)

Nintendo, 1986, *Kid Icarus*. (NES)

Nintendo, 1998, *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* (N64)

Nintendo, 2000, *The Legend of Zelda : Majora's Mask* (N64)

Origin Systems, 1994, *Wing Commander III : Heart of the Tiger*. (PC)

Pajitnov, Alexey, 1984, *Tetris* (PC)

Playdead, 2016, *INSIDE* (PS4)

Red Hook Studios, 2016, *Darkest Dungeon* (PC)

Remedy Entertainment, 2017, *Control*, 505 Games. (Xbox One et PC)

Rockstar North, 2013, *Grand Theft Auto Online*, Rockstar Games (PC).

Russell, Steve, 1962, *Spacewar* (PDP-1)

Sega, 1983, *Astron Belt*. (Arcade)

Sierra, 1995, *Phantasmagoria*. (PC)

Sony Online Entertainment, 2003, *Planetside*. (PC)

Stern Electronics, 1980, *Berzerk*, (Arcade)

Tamsoft, Takara et Sony Entertainment, 1995, *Battle Arena Toshinden*. (PS1)

The Chinese Room, 2012, *Dear Esther* (PC)

The Fullbright Company, 2013, *Gone Home* (PC)

Références - Ludographie

TOSE, Bandai, 1987, *Karaoke Studio*. (NES)

US Army, 2002-2022, *America's Army*, [Série] (PC)

Valve Corporation, 2000, *Counter Strike*, [Série] (PC)

Valve Corporation, 2007, *Portal.* (PC)

Yacht Club Games, 2014, *Shovel Knight* (PC)

Glossaire

Détournement

À la suite des travaux des situationnistes, le détournement peut être défini, dans le contexte artistique, comme « le réemploi dans une nouvelle unité d'éléments artistiques préexistants.[878] »

Hors du champ de l'art, le détournement devient plus difficile à saisir, parce que sa dimension tactique n'est plus nécessairement guidée par une démarche de création artistique ni par une logique de subversion. De fait, dans le cadre de l'étude de pratiques de détournement moins singulières que les détournements artistiques, ce terme peut être défini de la manière suivante : c'est la transformation d'un dispositif par la reconfiguration, par son utilisateur·rice, des usages et des significations initialement inscrits dans le dispositif. Ainsi, dans un sens plus large et moins intrinsèquement associé au concept de subversion que le détournement artistique, le détournement résulte d'un engagement au second degré avec le dispositif détourné, dans le sens où l'utilisateur·rice qui détourne dispose d'une connaissance première du dispositif (et de ses significations et usages inscrits) qu'il·elle met en action pour identifier ce qui permet de détourner le dispositif puis d'opérer le détournement.

Écriture Sonore (Vidéoludique)

Tel qu'il a été proposé par Daniel Deshays,[879] le concept d'écriture sonore désigne les processus codifiés de conception des manières d'être sonores d'une œuvre ou d'un médium. Dès lors, le concept d'écriture sonore vidéoludique désigne les stratégies spécifiquement sonores qui sont déployées par un jeu vidéo pour se présenter au·à la joueur·se en tant que jeu vidéo.

878 Debord, Guy (dir.), 1959, *Internationale Situationniste*, n°3, p. 10.

879 Dans ses ouvrages *De l'écriture sonore* (Deshays, Daniel, 1999, Marseille, Éditions entre/vues) ou encore *Pour une écriture du son* (Deshays, Daniel, 2006, Paris, Klincksieck, Collection 50 Questions).

Glossaire

L'écriture sonore d'un jeu vidéo réunit l'ensemble des matières sonores de ce jeu (son design sonore comme sa musique) mais décrit aussi, et surtout, les moyens mis en œuvre pour faire entendre ces matières au·à la joueur·se par l'intermédiaire de l'interface de jeu.

À ce titre, les écritures sonores vidéoludiques désignent les stratégies d'articulation de l'interface sonore vidéoludique avec toutes les autres composantes des expériences vidéoludiques : sa narration, son système de règles, ses manières de faire référence à d'autres œuvres, la marge de manœuvre qu'il laisse au·à la joueur·se pour jouer, etc...

Engagement

Dans une première approche, l'engagement peut être défini comme « un état psychologique éprouvé comme la conséquence de la concentration de l'énergie et de l'attention d'un individu sur un ensemble cohérent de stimuli ou d'activités et d'événements associés de façon signifiante.[880] »

En complément de cette définition, dans laquelle l'engagement est un état qui décrit une forme d'absorption dans une pratique, l'engagement peut être envisagé comme un effort interprétatif focalisé sur le décodage de schémas, « entendus comme étant des structures codifiées productrices de sens,[881] » dont l'interprétation est nécessaire à un épanouissement dans la pratique en question.

880 Witmer, Bob G., et Michael J. Singer. 1998. « Measuring Presence in Virtual Environments : A Presence Questionnaire ». *Presence : Teleoperators and Virtual Environments*, vol.7, n°3, pp. 225-240, p. 227.[*« Involvement is a psychological state experienced as a consequence of focusing one's energy and attention on a coherent set of stimuli or meaningfully related activites and events. Involvement depends on the degree of significance or meaning that the individual attaches to the stimuli, activities, or events. »]*

881 Bonenfant, Maude et Philipette, Thibault, 2018, « Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification, » *Sciences du jeu*, n°10, mis en ligne le 30 octobre 2018, URL : http://journals.openedition.org/sdj/1422 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.1422 (consulté le 13/04/2022)

Figure Vocale

Une figure vocale est un élément discursif remarquable qui est à la fois le substrat et le produit de cristallisations discursives et dont l'enjeu principal est de définir ou de problématiser le phénomène de la voix ainsi que les pratiques de la vocalité.

À ce titre, une figure vocale constitue une saillance formelle[882] potentiellement intermédiale, qui est susceptible d'être redéployée, retravaillée, reconfigurée, réactualisée, pour faire appel ou référence à certaines propriétés connues et identifiées des vocalités, à certains usages codifiés de la vocalité, voire à des manières reconnaissables d'intégrer les vocalités aux écritures sonores médiatiques.

Dans le cadre de cette thèse, vingt-deux figures vocales ont été identifiées. Leurs descriptions sont égrenées tout au long du premier chapitre de cette thèse, mais aussi compilées dans quatre tableaux de synthèse disponibles en Annexes.

Immersion

Au sens littéral, l'immersion désigne à la fois l'état d'une entité plongée dans un liquide et l'action de plonger dans un liquide. Sous sa forme métaphorique, l'immersion conserve ces deux dimensions : à la fois action et état second. Cependant, les très nombreuses utilisations de ce concept, dans des champs disciplinaires parfois très distincts, rendent l'entreprise de définition de la métaphore de l'immersion particulièrement ardue.

Pour tenter, malgré tout, de formuler une définition à la fois synthétique et tenant compte des nombreuses propositions théoriques ayant déjà été formulées, l'immersion peut être définie comme l'implication active, mais pas nécessairement consciente ni contrainte, d'une personne dans son passage d'une situation première à une situation seconde.

882 En référence au travail de Fanny Barnabé (Barnabé, Fanny, 2017, *Rhétorique du détournement vidéoludique : Le cas de Pokémon,* Thèse de doctorat en Langues et Lettres, Université de Liège, Liège)

Tendue entre état second et action, la métaphore de l'immersion peut, selon Gordon Calleja, être séparée dans le contexte vidéoludique en deux grandes tendances théoriques : l'immersion comme absorption et l'immersion comme transport. La première décrit des phénomènes de concentration attentionnelle sur une activité, en l'occurrence vidéoludique, tandis que la seconde désigne l'état d'une personne se sentant présente dans l'espace proposé par le média qu'elle pratique, ici un jeu vidéo. Ces deux conceptions principales de la métaphore immersive dans le contexte vidéoludique ne sont pas incompatibles. Elles sont au contraire complémentaires et leur étude conjointe par Calleja a amené ce chercheur à formaliser une seconde métaphore, selon lui plus adaptée au contexte vidéoludique : l'incorporation.

Incorporation

L'incorporation est définie par Gordon Calleja comme une métaphore plus adaptée que la métaphore immersive pour rendre compte des expériences vidéoludiques. En particulier, telle que l'incorporation est définie et conçue, c'est une métaphore qui est intrinsèquement liée à l'ergodicité du médium vidéoludique.

L'incorporation est définie par Calleja comme un double-mouvement « d'absorption d'un environnement virtuel au sein de la conscience du·de la joueur·se, qui suscite un sentiment d'appartenance, et qui va de pair avec l'entretien systémique de l'incarnation du·de la joueur·se en une localisation unique, représentée par l'avatar.[883] »

L'incorporation est donc un phénomène qui est bidirectionnel et composé de deux processus simultanés et réciproques, à la différence de la métaphore immersive qui n'intègre qu'un seul de ces deux processus : le développement de la présence du dispositif pratiqué à son utilisateur·rice. Selon Calleja, l'ergodicité fonde l'incorporation, comme métaphore plus spécifique que celle de l'immersion, parce

883 Calleja, Gordon, 2011, *In Game : From Immersion to Incorporation*, Cambridge, Massachussetts, MIT Press, p. 169 [« The absorption of a virtual environment into consciousness, yielding a sense of habitation, which is supported by the systematically upheld embodiment of the player in a single location, as represented by the avatar. »]

qu'elle est ce qui permet le calcul et la détermination de la situation du·de la joueur·se dans le jeu, aussi bien sur le plan spatial que sur les plans ludique et narratif.

Jeu vidéo

Les jeux vidéo sont des supports d'expériences partagées, dont les pratiques sont socialement et spatialement situées, et qui mobilisent une interface informatique pour engendrer, grâce aux actions des joueur·se·s, des mondes praticables.

Cette définition, conçue pour opérer une synthèse de plusieurs approches définitionnelles préalables, est plus longuement commentée dans le premier chapitre de cette thèse.

Ludicité

La ludicité est la qualité ludique d'un objet, d'une pratique ou d'une situation. C'est une qualité qui peut être associée à un objet par conception et inscrite dans un dispositif, comme elle peut être évanescente lorsqu'elle est attribuée, le temps de jouer, à un objet ou à une situation par des joueur·se·s.

La ludicité forme, à ce titre, une forme d'engagement au second degré avec le réel, dans lequel elle ouvre une brèche flottante, dans lequel jeu et jouer peuvent prendre forme.

La ludicité constitue, de fait, une ensemble virtuel qui contient tous les objets, toutes les pratiques et toutes les situations ludiques qui pourraient prendre forme grâce à une actualisation par des joueur·s. À ce titre, la ludicité réunit les jeux en tant qu'artefacts de ludicité comme le jouer, en tant que pratiques de la ludicité, pour qualifier un rapport au monde et aux choses.

Machinima

Pour leur donner une première définition synthétique, les machinimas sont des créations audiovisuelles non-jouables réalisées à partir de parties de jeux vidéo dans lesquelles le·la joueur·se n'est pas nécessairement humain·e.

Dans le champ des *game studies* Jenna Ng définit les machinimas comme « des films réalisés avec des moteurs numériques de rendu graphique 3D en temps réel.[884] » Dans cette définition, les jeux vidéo sont présents par l'intermédiaire des « moteurs numériques de rendu graphique 3D en temps réels. »

Dans le cadre d'une approche sémiopragmatique et communicationnelle des machinimas, Fanny Georges et Nicolas Auray les définissent comme « des films non interactifs réalisés par les joueurs et utilisateurs dans les mondes virtuels (chats 3D ou jeux vidéo)[885] » et qui sont « composés de captures vidéo de sessions de jeu, ayant fait ou non l'objet d'une postproduction (montage vidéo, insertion d'une bande son, composition de musique, générique etc.).[886] »

À ce titre, les machinimas font parties des œuvres réalisées grâce au détournement d'un jeu vidéo, ou d'un outil de création vidéoludique.

Métaludicité

La métaludicité est une mise au conditionnel de la ludicité.

Pour le dire autrement et d'une façon plus explicite, la métaludicité procède par un engagement au second degré avec la ludicité par lequel les contours de l'ensemble virtuel formé par tous les objets, pratiques et situations ludiques sont remis en jeu, problématisés, voire redéfinis.

---

884 Ng, Jenna, 2016, « Machinima, » dans Lowood Henry et Guins, Raiford (dir.) *Debugging Game History : A Critical Lexicon*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, pp. 287-295, p. 287. [« *[…] films made by real-time three-dimensional (3D) computer graphics-rendering engines]* »]

885 Georges, Fanny et Auray, Nicolas, 2012, « Approche sémiopragmatique de l'espace de communication des machinima (vidéos réalisées par les joueurs de jeux vidéo) », *Revue des interactions humaines médiatisées*, vol. XIII, n° 1, pp. 3-36, p.4.

886 *Ibidem*, p.4.

La métaludicité offre la possibilité de créer des objets et des pratiques qui sont ancrées dans la ludicité mais qui tendent à s'en échapper pour aller toucher d'autres domaines.

De la même manière que la ludicité englobe le jeu et le jouer, la métaludicité englobe aussi bien les objets métaludiques, les méta-jeux, que les pratiques métaludiques, les méta-jouer.

Oscillation

Un système est dit en oscillation lorsqu'il évolue, de façon périodique ou pseudopériodique, entre deux états alternatifs. Les oscillations sont caractérisées principalement par un temps, une période, à partir de laquelle il est possible d'identifier la fréquence de l'oscillation, c'est-à-dire le nombre d'alternances entre les deux états du système dans une unité de temps donnée.

Plus spécifiquement, en mécanique ou en électronique, les oscillateurs harmoniques sont des systèmes particuliers, tels que les pendules, les systèmes masse-ressort ou les circuits résistance-bobine-condensateur (RLC) qui sont décrits par des modèles d'équations. Ceux-ci permettent d'identifier plusieurs comportements typiques des oscillateurs harmoniques.

Appliqués au jeu vidéo sous une forme métaphorique, les modèles des oscillateurs harmoniques permettent de concevoir les expériences vidéoludiques comme une oscillation entre le système de jeu et le·la joueur·se qui est instaurée puis entretenue au fil de la partie, mais aussi autour de celle-ci. Cette conception oscillatoire des expériences vidéoludiques a d'abord été proposée par Rémi Cayatte sous la forme d'une oscillation entre l'expérience-cadre proposée par le jeu, et la procédure mise en place par le·la joueur·se.

Dans le cadre de ce mémoire de thèse, cette métaphore a été filée pour être étendue par l'intégration au modèle de comportements typiques des oscillateurs harmoniques, qui correspondent à autant de régimes d'expérience particuliers.

Ainsi le modèle de l'oscillation libre correspond à une situation de jeu idéale, au cours de laquelle le système jeu-joueur·se oscille sans aucun apport d'énergie, dès lors que le système est constitué. Ceci relève d'avantage de l'expérience de pensée que de la réalité, et ce régime peut être rapproché de certaines conceptions de l'immersion ou de l'incorporation vidéoludiques qui font preuve de formes de déterminisme technologique. L'oscillation libre correspond en effet à un horizon expérientiel idéal dans lequel la personne qui joue serait immergée dès le début de sa pratique et indépendamment de ses dispositions préalables.

Le modèle de l'oscillation amortie est bien plus fidèle à la réalité, parce qu'il décrit un régime d'expérience dans lequel les déperditions d'énergie, d'oscillation en oscillation, sont prises en compte. Ainsi, de la même manière que les modèles physiques et électroniques de l'oscillation amortie permettent d'évaluer les amortissements occasionnés par des frottements ou par une dissipation d'énergie dans un circuit électronique, leur application à la métaphore oscillatoire des expériences vidéoludiques permet d'envisager comment la relation cybernétique entre jeu et joueur·se peut être, éventuellement, mise à l'arrêt par un excès de friction.

De même, l'application de ce modèle à la métaphore oscillatoire des expériences vidéoludiques permet d'envisager les moyens de compenser ces amortissements par des apports externes d'énergie, aussi bien par actualisation que par virtualisation de la situation de jeu.

Dans la continuité de la métaphore de l'oscillation amortie, et des apports énergétiques qu'elle peut permettre de penser, il est possible d'identifier un dernier régime particulier, qui s'installe si l'apport d'énergie est parfaitement calibré par rapport au système jeu-joueur·se. Alors, de la même manière qu'un oscillateur harmonique stimulé à une fréquence qui correspond à sa fréquence fondamentale, jeu et joueur·se oscillent avec une amplitude importante.

Ce dernier régime, la résonance, fait l'objet d'une entrée de glossaire à part entière.

Réflexivité

La réflexivité est un concept complexe qui peut aussi bien renvoyer à la conscience qu'un sujet peut avoir de lui-même et de ses actions qu'à des dynamiques d'autoréférentialité par lesquels un objet, un média ou une œuvre peut se saisir de lui-même ou d'elle-même comme son propre objet.

Dans le contexte du jeu, la réflexivité est à ce titre essentielle à la mise en forme d'une situation ludique, dans la mesure où elle permet la prise de conscience, par les joueur·se·s, de leur distances respectives les un·e·s par rapport aux autres, mais aussi et surtout par rapport au jeu qui va être joué.

La réflexivité est constitutive de l'attitude ludique des joueur·se·s et contribue, de ce fait, à l'instauration de la métacommunication ludique pendant laquelle les personnes qui jouent échangent, des séries de messages qui sont superposés à leurs actions de jeu et qui confirment qu'elles sont bien en train de jouer.

Dans le contexte encore plus spécifique du jeu vidéo, lorsque les parties prenantes de la situation ludique sont un·e ou des joueur·se·s, mais aussi un dispositif de jeu, la métacommunication ludique n'est plus seulement entretenue par les joueur·se·s, mais aussi par le système de jeu qui contribue, lui aussi, à la superposition de plusieurs situations de communication en cours de partie.

De fait, il est possible que, au même titre que les joueur·se·s, le système de jeu modifie la distance qui le sépare d'eux·elles. Ce jeu sur la distance peut aussi bien prendre la forme d'un illusion d'absence de métacommunication qui proposerait aux joueur·se·s d'accepter de se défaire temporairement de leur réflexivité, que la forme, au contraire, d'une amplification de la métacommunication réflexive au détriment des actions de jeu. Cette seconde opération pourrait s'apparenter, par exemple, au procédé de la distanciation brechtienne ou à des figures de style métaleptiques.

Remédiation

Défini dans un premier temps par Grusin et Bolter comme « la représentation d'un médium dans un autre médium,[887] » le concept de remédiation peut toutefois désigner d'autres processus qui ne consistent pas simplement en un processus de représentation.

À la lecture des travaux de Grusin et de Bolter et notamment des études de cas qu'ils proposent, il est ainsi possible de développer cette première définition de la remédiation pour qualifier ces processus plus complexes. À la suite de Fanny Barnabé, la remédiation peut être envisagée comme un processus de « [transposition] et [d'adaptation] d'un produit médiatique donné sur un autre médium.[888] »

Ainsi définie, la remédiation devient un outil qui permet d'étudier les dynamiques intermédiales de représentation certes, mais aussi d'emprunt, de citation, voire de reconfiguration d'un médium vis-à-vis d'un autre.

Résonance

La résonance est un régime très particulier des oscillateurs harmoniques. Lorsqu'un tel système est stimulé à une fréquence précise, qui approche de la fréquence fondamentale caractéristique de ce système voire correspond à cette fréquence, l'amplitude des oscillations augmente considérablement, jusqu'à potentiellement menacer l'intégrité du système.

Appliqué au jeu vidéo sous une forme métaphorique, le modèle de la résonance permet d'envisager un régime d'expérience vidéoludique particulier, dans lequel les apports d'énergie au système jeu-joueur sont parfaitement adaptés à la relation cybernétique qui connecte les deux parties constitutives du système. Celui-ci est alors pris d'une oscillation dont l'amplitude est si importante qu'elle peut amener l'implosion comme l'explosion de la situation de jeu.

887 Bolter, Jay David et Grusin, Richard, 1998, *Remediation : Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, p. 45. [« *We call representation of a medium in another medium remediation.* »]

888 Barnabé, Fanny, 2017, *op. cit.*, p. 217.

Dans le premier cas, la résonance résulte d'un apport important d'énergie d'actualisation, par exemple au cours d'une séquence de jeu nécessitant une concentration importante et une exécution rigoureuse par le·la joueur·se. Cette énergie d'actualisation est dépensée par le·la joueur·se dans le système, qui lui fournit en retour des rétro-actions permettant au·à la joueur·se de prolonger son engagement jusqu'à la fin de la séquence de jeu. La résonance implosive par actualisation est à rapprocher du modèle du *flow*, dans la mesure où elle procède par une série d'actualisations successives qui nécessite une concentration importante jusqu'à atteindre une situation finale, souvent la réussite ou l'échec des actions entreprises par le·la joueur·se·s ou par les joueur·se·s dans le cas d'un jeu multi-joueur·se.

Dans le cas de l'explosion du système par résonance, l'apport d'énergie qui amène cet état explosif est principalement composé d'énergie de virtualisation. Dans ce cas de figure, l'énergie est dissipée vers l'extérieur du système jeu-joueur·se plutôt qu'absorbée par celui-ci. Cette dissipation d'énergie a pour effet de re-virtualiser de façon abrupte la situation de jeu, notamment pour faire apparaître ses manières de s'interfacer avec le domaine du ludique, mais aussi en dehors de celui-ci. La résonance explosive par virtualisation révèle ainsi le réseau de résonance potentielle dans lequel le système jeu-joueur·se est situé, et fait vibrer ce réseau pour faire apparaître les connexions du système jeu-joueur·se avec ses différents nœuds.

Enfin, la création d'une situation de résonance par un dispositif de jeu peut faire l'objet de développements stratégiques, pour tenter de façonner un moment mémorable, une expérience singulière.

Toutefois, l'état de résonance ne peut être instauré à coup sûr par un dispositif, dans la mesure où la nature et la forme des apports d'énergie nécessaires dépendent aussi bien du jeu que du·de la joueur·se. Puisque tou·te·s deux contribuent à la définition de la fréquence de résonance du système jeu-joueur·se, il est tout à fait possible que les efforts déployés par l'équipe de création d'un jeu n'atteignent pas leur but du fait de la situation du·de la joueur·se.

Au contraire, il est possible qu'un·e joueur·se fasse l'expérience de la résonance au contact d'un jeu sans que celui-ci ne déploie de stratégie particulière. Dans un tel

cas, c'est bien la personne qui joue qui apporte, elle-même, l'énergie au système qu'elle forme avec le jeu pour atteindre la résonance.

En définitive, la résonance est une métaphore des expériences vidéoludiques qui permet de penser un horizon expérientiel différent de l'immersion totale ou du *flow*. Comme ces deux concepts, la résonance décrit un moment ludique singulier et souvent mémorable, mais la possibilité de la résonance explosive par virtualisation permet de penser les expériences de jeu de la rupture, là où le *flow* et l'immersion totale sont seulement gouvernés par un impératif de continuité.

Vocalité

Selon Bruno Bossis, la vocalité est « la qualité vocale d'un événement sonore.[889] » Parler en termes de vocalité plutôt que simplement en terme de voix offre la possibilité de distinguer les vocalités naturelles, c'est-à-dire les voix, ou, pour le dire encore autrement, les sons produits par un organe phonatoire, des vocalités artificielles, qui réunissent, elles, tous les sons vocaux produits par des processus de fixation, de manipulation ou de simulation de la voix humaine.

Dans le contexte de l'étude du jeu vidéo, cette distinction entre voix et vocalité est particulièrement précieuse parce que les seules voix qu'un·e joueur·se est susceptible d'entendre au cours d'une partie sont la sienne et celles des personnes qui se trouvent physiquement dans le même espace que lui·qu'elle. Les autres vocalités entendues par les joueur·se·s en cours de partie sont toutes des vocalités artificielles, que ce soient les vocalités des personnages ou les vocalités des autres personnes avec lesquelles le·la joueur·se échange au cours de sa partie.

Parce qu'elle permet de mettre en évidence une omniprésence de la vocalité artificielle dans les expériences vidéoludiques, la distinction voix/vocalité donne également l'occasion d'identifier une illusion centrale aux écritures sonores vidéoludiques et qui s'apparente à une remédiation de la ventriloquie : lorsque nous

889 Bossis, Bruno, 2005, *La voix et la machine : La vocalité artificielle dans la musique contemporaine*. Rennes, Presses Universitaires de Rennes, Collection Aesthetica, p. 8.

entendons un personnage parler dans un jeu vidéo, tout est fait pour nous faire oublier le corps qui a produit la vocalité naturelle qui a été fixée, puis manipulée pour enfin nous être transmise par l'intermédiaire d'un personnage vocal.

Ainsi, penser le jeu vidéo par la vocalité permet de mettre en évidence une illusion sonore importante dans les expériences vidéoludiques et d'envisager les dispositifs de jeux comme autant de ventriloques numériques qui détachent les vocalités naturelles de leur corps d'origine pour les réincarner dans les corps de pixels et de sons des personnages.

Index

absorption……371, 378, 387, 400, 402 sv, 405, 407, 410, 426, 428, 433 sv, 439, 450, 453 sv, 456, 458 sv, 482 sv, 496, 779, 781

Acousmêtre…..128, 132 sv, 137 sv, 144, 220 sv, 290 sv, 294, 296 sv, 303, 324, 332, 334, 479, 513, 578, 580 sv, 585, 587, 608 sv, 660, 705, 719, 811, 813

appropriation….3 sv, 10, 13, 47, 53 sv, 66, 84, 100, 107, 157 sv, 174 sv, 204, 226 sv, 251, 260 sv, 266, 285, 291, 305, 324, 329, 438, 441, 461, 466 sv, 472 sv, 488 sv, 492 sv, 503, 523 sv, 527, 538, 540, 544, 547, 561, 574 sv, 589 sv, 602, 611, 613 sv, 618, 620, 623, 627, 630, 633 sv, 638, 661 sv, 665, 669 sv, 674, 683, 687, 691, 695, 703, 705, 710, 715, 727, 735, 739, 742

Autre……97, 99, 102, 124 sv, 127, 139 sv, 237, 317, 332, 609, 811

Boucle……189 sv, 197, 215 sv, 220, 250, 265, 277, 284, 332, 608, 705, 815

Catalyse……190 sv, 194, 197, 209, 215, 220, 250, 269, 288, 300, 332, 581, 587, 609, 705, 812

Chant……143, 213, 332, 578, 587, 745, 812

Daimon……141, 220, 240 sv, 264, 284 sv, 287, 298, 300, 332, 582, 712, 810

Démiurge……50 sv, 56, 128, 134 sv, 142 sv, 178, 206, 219 sv, 241, 291, 297 sv, 309 sv, 314 sv, 319, 321 sv, 329 sv, 334 sv, 479, 560, 582 sv, 587, 608, 638, 719, 734, 745 sv, 812

déphasage……53, 469, 591 sv, 611, 616 sv, 629, 649, 651 sv, 656, 674 sv, 678, 682, 684, 688, 721, 728, 740 sv, 750 sv

design sonore……31, 183, 189, 510, 528, 536 sv, 652, 779

détournement……3 sv, 9 sv, 46 sv, 53 sv, 84, 160, 169, 177, 455, 472 sv, 488, 495, 500, 544, 593, 607, 611 sv, 633, 636, 638, 643, 659, 669 sv, 683, 686, 695, 701, 710, 717, 722, 731, 738, 741 sv, 747 sv, 751, 778

diégèse…..129 sv, 137 sv, 174 sv, 221, 231, 263, 266, 271, 273, 279, 285, 293, 296 sv, 303, 306 sv, 311, 316, 324 sv, 330 sv, 335, 363, 373, 425, 427 sv, 430 sv, 434 sv, 467, 477, 495 sv, 505 sv, 509, 512 sv, 518, 520 sv, 524 sv, 547, 550 sv, 565, 575 sv, 581, 589, 599 sv, 610, 686, 738

diégétisation……477, 552, 555, 579 sv, 582, 585, 587, 589, 733

écologie sonore….58, 60, 218, 243, 271 sv, 276 sv, 281 sv, 297, 506 sv, 511 sv, 530, 542, 546 sv, 550 sv, 556 sv, 561, 565, 567, 570 sv, 608, 643, 688, 690 sv, 693 sv, 696 sv, 703, 742, 748, 814

Économe.....198, 203, 208, 215 sv, 250, 332, 703, 707, 814

écriture sonore.....30 sv, 33, 42, 52 sv, 86, 144, 181 sv, 184, 192, 218 sv, 221, 226, 232, 243, 245, 260, 263, 277 sv, 283 sv, 291, 300 sv, 329, 505 sv, 528, 548, 555, 559, 575, 577, 580, 582, 588, 590, 604, 610, 703, 722, 734, 739, 742, 778 sv

engagement....11, 47, 52, 166, 177, 225, 338, 361 sv, 370 sv, 378, 391, 408, 411, 419, 421, 428 sv, 441 sv, 449 sv, 454, 458 sv, 461 sv, 470 sv, 479 sv, 485, 488 sv, 500, 511, 520, 534 sv, 541 sv, 544, 554, 558 sv, 616 sv, 626 sv, 636, 665, 676, 678 sv, 684 sv, 695, 701 sv, 708, 712 sv, 726 sv, 737 sv, 743, 778 sv, 782 sv, 788

Entrelacs.....210 sv, 215 sv, 332, 745, 747, 814

ergodique 34 sv, 44, 172 sv, 305, 312, 328, 335, 413 sv, 427 sv, 458, 464, 474, 483 sv, 487 sv, 503, 518 sv, 523, 675 sv, 690, 694 sv, 715, 737

Expansif.....250, 264 sv, 284, 332, 506, 815

Extime...54, 82, 91, 94, 104, 111 sv, 116 sv, 120 sv, 123, 128, 141, 157, 225, 370, 475, 604, 639, 643 sv, 647, 651, 655 sv, 659 sv, 668 sv, 677, 691, 700, 706, 724, 731, 742, 746, 749, 816, 818

extimité.....49, 92 sv, 100 sv, 110 sv, 114, 116 sv, 120 sv, 123, 644, 656, 717, 735

Fiction. 24, 28 sv, 50, 52, 56, 60, 62, 64, 66, 68, 75 sv, 80, 101, 126, 129 sv, 133 sv, 137 sv, 151 sv, 159, 161, 164, 167, 204, 213, 219, 221, 231, 255, 262, 264, 291, 301, 303 sv, 306, 312 sv, 322 sv, 331, 334, 339, 348, 353 sv, 363, 373, 381 sv, 387, 392, 405 sv, 408, 413, 416, 422 sv, 428, 434 sv, 450, 452, 456, 460, 463, 466, 477, 479, 483 sv, 512, 515, 521 sv, 529, 531, 533, 543, 552, 559 sv, 562, 568, 571, 574 sv, 580 sv, 585 sv, 593, 628 sv, 638 sv, 671, 673 sv, 686 sv, 691, 709 sv, 712, 714, 717, 734, 738, 740, 750, 812 sv

figure vocale.....10, 50, 56, 70, 73, 82 sv, 85 sv, 89, 102, 111, 124, 127 sv, 132 sv, 136, 138 sv, 144, 188 sv, 198, 205, 208, 210, 213, 215, 219, 226 sv, 229, 238, 251, 267, 269, 291, 298, 302, 307, 323 sv, 479, 549 sv, 583, 608, 638, 703, 712, 780

flow.....437 sv, 446 sv, 450, 453, 457, 606 sv, 650 sv, 741, 751 sv, 788 sv

game art.....14, 54, 177, 498, 675 sv, 686 sv, 702, 714, 742

illusion.....38, 43 sv, 51, 100, 131, 143, 155, 225, 273, 289, 300, 305, 307, 316, 327 sv, 334 sv, 356, 364 sv, 375 sv, 380 sv, 387 sv, 395, 403, 405, 407, 410, 427, 431, 451, 516 sv, 556, 637, 735, 786, 789 sv

immersion5, 9 sv, 12 sv, 44, 51 sv, 56, 186, 202, 219, 272, 323, 328, 336 sv, 349, 352, 354 sv, 358 sv, 365, 369 sv, 375 sv, 381 sv, 399, 401 sv, 416 sv, 433 sv, 440, 448 sv, 460 sv, 465, 482, 484 sv, 493 sv, 497, 523, 528, 535 sv, 555, 563, 591, 596, 606, 706 sv, 735 sv, 746, 750 sv, 780 sv, 785, 789

incorporation…5 sv, 9 sv, 43 sv, 46, 48, 50, 52, 56, 219, 336 sv, 344, 369, 381, 411, 413, 448 sv, 455, 458 sv, 464, 466, 469, 473, 482 sv, 489, 494, 497, 501, 517, 523, 526, 541, 546, 562, 574 sv, 577, 589, 595 sv, 601 sv, 606, 616 sv, 646, 726, 730 sv, 737 sv, 740, 746, 750 sv, 781, 785

Inextime.....123 sv, 127, 139, 142 sv, 252 sv, 280, 284, 317, 332, 813

Irruption.....188 sv, 215, 220, 297, 300, 325, 332, 581, 585, 587, 609, 814

jouer critique.....620, 630 sv, 662, 741

Karaoké.....212 sv, 332, 745, 813

Lecture.....205 sv, 215, 291 sv, 300, 324, 332, 814

Log.....219, 266 sv, 284, 293, 300, 332, 506, 549 sv, 608, 815

ludicité.....53, 413, 494, 612 sv, 620 sv, 629 sv, 633, 636 sv, 661 sv, 668, 670, 676, 679, 683, 685, 702, 713, 727 sv, 735, 741 sv, 751 sv, 782 sv

Machinima.....783

méta-jeu14, 54, 177, 498, 612, 619 sv, 623 sv, 629 sv, 634, 637 sv, 660 sv, 675 sv, 683 sv, 686 sv, 702, 714, 723, 726 sv, 741 sv, 747, 784

méta-jouer…612, 620 sv, 630, 633 sv, 660, 663 sv, 669, 677 sv, 684 sv, 691 sv, 723, 727, 742 sv, 784

métacommunication…3, 10, 45, 48, 53, 55, 153 sv, 160 sv, 295, 304, 334 sv, 435, 464, 499, 514, 519 sv, 522, 526 sv, 534, 537, 539, 542, 558 sv, 565, 575, 582, 585, 587 sv, 604, 607, 611, 619, 623, 625, 730 sv, 735, 738 sv, 786

métaludicité5, 9, 47, 53, 497, 500, 611 sv, 614 sv, 623, 629, 636 sv, 655, 660, 663 sv, 666 sv, 670, 676, 678 sv, 683, 685 sv, 698, 702 sv, 712, 725 sv, 728, 731 sv, 741 sv, 747 sv, 751 sv, 783 sv

métaludique…53 sv, 495, 497 sv, 500, 611, 615 sv, 627 sv, 630, 633, 635 sv, 638, 655 sv, 659 sv, 663, 667 sv, 672 sv, 677 sv, 691, 695, 697, 699 sv, 708, 712 sv, 721, 724, 726 sv, 742 sv, 747 sv, 751 sv, 784

mutation ludique.....473, 488, 498, 620, 630, 633 sv, 638, 656, 661, 677 sv, 690, 694, 698, 741

narration..23, 31, 50, 107, 134 sv, 139, 143, 146, 175, 180, 198, 201, 203 sv, 220 sv, 228, 230, 241, 246, 251, 254, 256, 266, 278 sv, 284 sv, 293, 296, 298 sv, 309 sv, 315 sv, 319, 322, 324 sv, 329 sv, 333, 413, 420 sv, 425, 445 sv, 467 sv, 471, 476, 479, 496, 521, 524, 542 sv, 549 sv, 552, 581, 587, 608, 617, 638 sv, 642, 649, 708, 711, 721 sv, 779

Ordre.....220, 226 sv, 229, 242, 268, 273, 277, 284, 303, 332, 609, 705, 815

oscillation.....4 sv, 9 sv, 12 sv, 46 sv, 51, 53 sv, 336, 399, 405, 410 sv, 448, 468 sv, 494, 497, 499, 501, 524, 549, 588, 593 sv, 601 sv, 610, 612, 617, 646 sv, 650, 655 sv, 659 sv, 668 sv, 674, 677, 682 sv, 701, 720 sv, 727, 730 sv, 740 sv, 749 sv, 752, 784 sv, 787

plasticité....10, 39 sv, 42 sv, 48, 64, 67 sv, 88, 94, 111, 124, 325, 499, 524, 530, 570, 635, 656, 667, 699, 702, 725, 742, 747

praticable.....33 sv, 38, 42 sv, 49, 51, 165, 169, 172 sv, 218, 284, 381, 404, 513, 598, 618, 782, 815

présence. .7 sv, 43 sv, 46, 51, 59 sv, 75 sv, 81 sv, 85 sv, 88, 97 sv, 106, 124, 146, 179, 190, 202, 210, 212, 228, 242, 245 sv, 273 sv, 277, 281 sv, 287, 289, 293 sv, 297 sv, 322, 328, 338, 344 sv, 348 sv, 358 sv, 382 sv, 387, 402 sv, 407 sv, 410, 416, 419 sv, 424, 428 sv, 434 sv, 444, 448, 451 sv, 454 sv, 460, 465, 474, 477, 479, 487, 496 sv, 505, 516 sv, 536, 571, 581 sv, 589, 601 sv, 615, 624, 646, 649 sv, 655 sv, 659, 692, 699, 702, 705, 735 sv, 781, 789, 817

recherche-création.....3, 5, 9 sv, 46 sv, 50, 54, 161, 301, 638, 643 sv, 657, 679, 687 sv, 703, 708, 741 sv, 745 sv, 749, 752 sv

réflexivité 5, 9 sv, 46, 48 sv, 52 sv, 336, 372, 379, 383 sv, 389 sv, 396, 409 sv, 418 sv, 426 sv, 431, 434 sv, 447, 450, 473, 486 sv, 493 sv, 497, 540, 561, 565, 577, 588, 595 sv, 612, 616, 618 sv, 646, 650, 655, 730 sv, 735, 737 sv, 740 sv, 750 sv, 786

remédiation...3, 10, 40 sv, 56, 205, 215, 220, 222, 291 sv, 300, 324, 334, 366, 369, 616, 787, 789, 814

résonance. 3, 11, 40, 46, 53, 62, 100, 112 sv, 117, 121 sv, 233, 317, 394, 404, 469, 498, 509 sv, 595, 605 sv, 611 sv, 617 sv, 629 sv, 635, 637, 643 sv, 650 sv, 656, 674 sv, 678 sv, 684, 712, 717, 721 sv, 724, 728, 731, 741 sv, 745 sv, 749, 751 sv, 785, 787 sv

rétroaction.....88, 93, 117, 143, 187, 189 sv, 209, 211, 216, 250, 277, 319 sv, 323, 333, 341 sv, 345, 348, 359, 402, 439 sv, 487, 505, 515, 531, 533, 541, 547 sv, 580, 597, 599 sv, 608, 650, 653, 666, 693, 738, 740, 749

S'Entendre-Parler.....75, 79 sv, 87, 89, 92, 102, 128, 139 sv, 143, 332, 810

Souci.....269, 273, 277, 284, 332, 506, 582 sv, 587 sv, 607, 705, 812

transport.....223, 355, 384, 420, 424, 426, 428 sv, 434 sv, 458, 460, 482 sv, 496, 517, 781

Ventriloque.....101 sv, 139, 142 sv, 326, 332, 812

Virgile.....250 sv, 264 sv, 270, 273, 277, 284 sv, 332, 506, 582 sv, 587 sv, 607, 705, 813

vocalité. 3, 5 sv, 9 sv, 36, 38 sv, 53 sv, 64 sv, 82 sv, 86 sv, 92 sv, 96 sv, 102 sv, 105 sv, 111, 114, 116 sv, 120 sv, 139 sv, 146, 157, 185 sv, 188 sv, 194 sv, 197 sv, 200, 202 sv, 205 sv, 211 sv, 215 sv, 218, 220 sv, 223, 225 sv, 229, 231 sv, 234, 238 sv, 255, 257 sv, 264, 266 sv, 273, 276 sv, 285, 287 sv, 290 sv, 298, 300 sv, 306 sv, 309 sv, 313, 316 sv, 320 sv, 323 sv, 367, 370, 455, 475, 477 sv, 483, 497, 506, 511, 520, 526, 538, 542, 549 sv, 552 sv, 556 sv, 560 sv, 568, 570 sv, 578, 580 sv, 587 sv, 604, 607 sv, 612, 638, 644, 646 sv, 650 sv, 655, 659 sv, 678, 680, 683 sv, 687 sv, 691, 693, 697, 699 sv, 702 sv, 710 sv, 715 sv, 732 sv, 738 sv, 742 sv, 745 sv, 780, 789 sv, 810 sv, 823

vocalité acousmatique. . .128 sv, 132, 134, 139, 141 sv, 225, 239 sv, 255, 287, 298, 300, 310, 316, 324 sv, 332, 578, 580, 582, 587, 608, 659, 719, 745, 811, 813

Vous.....238 sv, 242, 284, 291, 297, 300, 310, 325, 332, 582 sv, 587, 705, 815

Index des noms propres

Aarseth.....35, 170, 172 sv, 413 sv, 488

Abramovic.....103 sv, 109 sv

Agamben.....342, 471, 634

Akten.....55, 117 sv, 121 sv

Amato.....9, 12, 338 sv, 379, 411

Arsenault.....37, 83, 456 sv, 468

Artaud.....108 sv, 111 sv, 116

Auray.....576, 713 sv, 783

Baghera Jones.....22 sv, 27 sv, 38, 732

Barnabé.....41, 83 sv, 87, 138, 472, 494, 561 sv, 670 sv, 675, 679, 686, 715 sv, 747, 787

Barthes.....120, 380, 606

Bateson.....154 sv

Bazin.....383

Bianchini.....34 sv, 381

Blanchet.....7

Blast Theory.....405 sv, 408 sv

Bolter.....41, 328, 349, 351, 357, 365 sv, 369, 427, 787

Boluk.....660 sv, 670, 679, 702, 726 sv, 741, 752

Bonenfant.....7, 156 sv, 162, 173, 175, 228, 432 sv, 488 sv, 493 sv, 524, 574 sv, 592

Borges.....414

Bossis.....38 sv, 49, 55, 64 sv, 71, 124, 127, 143, 734, 789

Bourriaud.....676 sv

Bowden.....46, 62, 160, 672, 680 sv, 741 sv

Brophy.....124 sv, 143

Brown.....449 sv, 456 sv, 463

Buttendorf.....180

Cage.....394 sv

Caillois.....150 sv, 159, 439, 613, 622

Caïra 9, 12, 52, 339, 379, 413, 433, 490 sv, 499, 534, 540, 554, 616, 618, 665, 678 sv, 685, 702, 727 sv, 731, 737 sv, 743

Cairns.....448 sv, 456 sv, 463

Calleja.9, 12, 44, 52, 177, 338, 344, 362 sv, 369 sv, 372, 384, 411, 413, 415, 424, 428 sv, 433 sv, 436 sv, 440, 447 sv, 453 sv, 458 sv, 470 sv, 480 sv, 486 sv, 495 sv, 517, 520, 523, 534 sv, 574, 596, 601, 616, 618 sv, 678 sv, 685, 702, 708, 727 sv, 731, 737, 743, 781

Carpenter.....401

Carson.....421

Cavarero.....79 sv, 86, 89, 225, 370

Cayatte.....11, 13, 120, 415, 468 sv, 486, 496, 524, 591, 595, 602, 665, 740, 750, 784

Chen.....443

Cheng.....475 sv

Chion.....125 sv, 128 sv, 132 sv, 137 sv, 144, 513

COLL.EO....684

Collins....9, 12, 184 sv, 188 sv, 193, 196, 207, 224, 517, 706 sv

Conway....171, 613 sv, 620

Crowther....414, 834

David....41, 328, 386, 840

De Certeau....163, 380, 471

De Simone....108

Debatty....680

DeLappe....627 sv, 635 sv, 681, 684, 741

Delbouille....494, 561 sv

Deshays....30 sv, 42, 778

Deslongchamps-Gagnon....83

Ditton....328, 364 sv, 378, 383, 429, 431, 735

Dolar....89, 92, 94 sv, 98 sv, 128, 225, 240 sv, 326, 370, 816

Douglas....108, 127, 836

Dozo....494

Durlach....346, 353, 355

Ermi....449, 452 sv, 458, 463, 535

Eskelinen....430

Fisher....347 sv, 350 sv

Flanagan....630 sv, 636, 662, 679, 741

Forster....133 sv, 137 sv

Fox....836

Fried....381 sv, 477, 485

Garner....272 sv, 506

Genvo....9, 12, 38, 120, 226 sv, 460 sv, 576, 601, 750, 816

Georges....576, 713 sv, 783

Godard....126

Grau....375 sv, 385, 387, 389 sv, 450, 485, 493, 517

Grimshaw....9, 12, 60, 272 sv, 501, 506 sv, 516, 528, 530, 534, 540, 738

Grusin....41, 328, 349, 351, 357, 365 sv, 369, 427, 787

Guelton....7, 9, 12, 405 sv, 411, 436, 736

Held....346, 353, 355

Higinbotham....836

Huiberts....9, 12, 272, 501, 528 sv, 535 sv, 555, 557, 749

Huizinga....149 sv, 153 sv, 439, 515, 613, 668

Jørgensen....9, 12, 175, 272, 501, 513 sv, 524 sv, 528 sv, 533 sv, 540, 559 sv, 738

Juul....430, 443, 515, 522 sv

Kassabian....131

Klevjer....101, 386, 515, 521 sv, 524 sv

Krueger....374

Kubrick....126

LaBelle....104 sv, 117, 121, 140, 394 sv, 398, 401 sv

Lavigne....7, 622 sv, 636

LeMieux....660 sv, 741

Lombard....328, 364 sv, 378, 383, 429, 431, 735

Lopes....613, 620

Lovecraft....205, 291 sv, 300, 830

Lucier.....55, 105, 117 sv, 121 sv

Malabou.....39

Malaby.....474

Manovich.....467

Mathevet.....115

Mäyrä.....449, 452 sv, 458, 535

McLuhan.....74, 401

McMahan.....9, 12, 428 sv, 434 sv

Migone.....105 sv, 115

Minsky.....345, 348, 350 sv, 353, 465

Morsillo.....7 sv, 389 sv

Murray-Schafer.....274

Naked Tears.....115

Ng.....714

Ong.....72 sv, 78, 81

Pajitnov.....839

Paul.....7, 34, 113, 448 sv, 452

Philipette.....432 sv

Picard.....456 sv

Pignier.....9, 12, 460 sv

Queneau.....414

Rancière.....250

Ray.....206

Recktenwald.....748

Russell.....167, 840

Schaeffer.....128, 339, 379, 395 sv, 413, 485 sv, 502 sv, 737

Schiller.....149 sv, 613

Schleiner.....46, 160, 473, 630, 633 sv, 636, 661, 672 sv, 677 sv, 684, 741

Serres.....634

Sharp.....675 sv

Sheridan.....352 sv, 355, 420

Singer.....55, 110 sv, 116, 128, 143, 360 sv, 368, 370 sv, 420, 430, 432 sv, 435, 450

Slater.....355 sv, 358 sv, 365, 368 sv, 379, 386, 402, 407, 420, 429, 484

Snow.....105, 408 sv

Steed.....355

Sterne.....71 sv, 78, 85 sv, 112

Steuer.....357, 429

Suits.....155, 173

Therrien.....9, 12, 370, 386, 392, 457, 517, 576, 749

Time.....136, 208, 308, 324, 514, 525, 838 sv

Total Refusal.....46, 718, 720, 741

Triclot.....164, 167 sv, 187 sv, 190, 652

Turrell.....388 sv

Usoh.....355

Verhagen.....34 sv

Walshe.....55, 117 sv, 121 sv

Wilbur.....356, 358 sv, 365, 368 sv, 402, 420

Winnicott.....153 sv, 157, 460 sv

Witmer.....360 sv, 368, 370 sv, 420, 430, 432 sv, 435, 450

Woods.....153, 414, 834

Young.....51, 393 sv, 752

Zabban.....170

Zazeela.....51, 393, 397 sv, 401 sv, 752

Index des illustrations

Illustration 1: Une bande-annonce projetée sur un parking vide.....21

Illustration 2: Schéma de Synthèse de l'agencement de dispositifs dans le cadre d'une session de roleplay de GTA Online, diffusée en ligne par la streameuse Baghera Jones sur la plateforme Twitch.....26

Illustration 3: La même scène, cette fois-ci entourée de l'interface de Twitch.....28

Illustration 4: Schéma de représentations de quatre situations de jeu.....57

Illustration 5: Premier schéma de synthèse des figures vocales.....145

Illustration 6: Capture d'écran du jeu Berzerk (1980).....194

Illustration 7: Première rencontre avec le squelette Sans dans Undertale (2015). Les paroles de Sans apparaissent en Comic Sans.....199

Illustration 8: Capture d'écran d'un des (nombreux) écrans de mort du protagoniste de Dragon's Lair (1983).....202

Illustration 9: Capture d'écran de la séquence du trombone dans Road 96 (2021).....214

Illustration 10: Second schéma de synthèse des figures vocales.....217

Illustration 11: Capture d'écran de Myst (1993) : un exemple de communication par l'intermédiaire d'un livre.....222

Illustration 12: Capture d'écran de Control (2017) : Apparition du titre du jeu en surimpression. La rigueur de composition de ce cadre est emblématique de l'esthétique visuelle proposée par le jeu.....229

Illustration 13: Capture d'écran de la cinématique d'introduction de Control (2017).....233

Illustration 14: Capture d'écran de la cinématique d'introduction de Control (2017) : Zachariah Trench.....235

Illustration 15: Capture d'écran de la cinématique d'introduction de Control (2017) : Dylan Faden.....236

Illustration 16: Capture d'écran de Control (2017) : Après la cinématique, les premiers pas du·de la joueur·se dans l'espace du jeu en tant que Jesse.....237

Illustration 17: Capture d'écran de Control (2017) : Jesse verbalise son besoin d'être guidée. 244

Illustration 18: Capture d'écran de Control (2017) : Première rencontre avec Ahti..... 247

Illustration 19: Capture d'écran de Control (2017) : Dans l'ascenseur..... 248

Illustration 20: Capture d'écran de Control (2017) : Polaris se manifeste à nouveau..... 249

Illustration 21: Capture d'écran de Control (2017) : Découverte du corps de Trench..... 252

Illustration 22: Capture d'écran de Control (2017) : Premier contact avec le Comité..... 253

Illustration 23: Capture d'écran de Control (2017) : Darling vidéo-projeté..... 254

Illustration 24: Capture d'écran de Control (2017) : Un exemple de manifestation fantomatique de Trench..... 256

Illustration 25: Capture d'écran de Control (2017) : Première confrontation avec le Hiss.... 258

Illustration 26: Capture d'écran de Control (2017) : Représentation abstraite du Hiss..... 259

Illustration 27: Capture d'écran de Control (2017) : Jesse subit l'assaut du Hiss..... 259

Illustration 28: Capture d'écran de Horizon Zero Dawn (2017) : Positionnement de la caméra en combat. Aloy est dans le coin inférieur gauche de l'écran et occupe une place limitée pour faciliter la lecture de la situation..... 261

Illustration 29: Capture d'écran de Horizon Zero Dawn (2017) : Premiers pas d'Aloy dans la grotte..... 265

Illustration 30: Capture d'écran de Horizon Zero Dawn (2017) : Un message audio révélé par le Focus..... 267

Illustration 31: Capture d'écran de Horizon Zero Dawn (2017) : Rost apprend à Aloy (et au·à la joueur·se) à se soigner..... 268

Illustration 32: Capture d'écran de Horizon Zero Dawn (2017) : Rost explique le comportement des Veilleurs et introduit les premières mécaniques de jeu liées à la furtivité. 271

Illustration 33: Sonographie de Meridian (Horizon Zero Dawn (2017)) réalisée à la suite d'un processus de marche sonore dans l'espace du jeu..... 275

Illustration 34: Capture d'écran de Horizon Zero Dawn (2017) : Cérémonie solaire au temple de Meridian..... 276

Illustration 35: Capture d'écran de Control (2017) : L'incantation du Hiss comme message de bienvenue..... 280

Illustration 36: Capture d'écran de Control (2017) : Décomposer la présence sonore du Hiss. 281

Illustration 37: Capture d'écran de Darkest Dungeon (2016) : L'Ancêtre en train de rédiger une missive..... 287

Illustration 38: Capture d'écran de Darkest Dungeon (2016) : L'Ancêtre souligne un coup critique annihilateur..... 289

Illustration 39: Capture d'écran de Darkest Dungeon (2016) : Rencontre avec la forme fantomatique de l'Ancêtre..... 296

Illustration 40: Capture d'écran de Darkest Dungeon (2016) : L'attaque du Cœur des Ténèbres..... 297

Illustration 41: Schéma de synthèse final de l'ensemble des figures vocales..... 333

Illustration 42: Schéma de synthèse des composantes du Flow selon Csikszentmihalyi..... 440

Illustration 43: Schéma de synthèse du PIFF² mis en forme par Takatalo et al. 445

Illustration 44: Schéma détaillé de la mobilisation en cours de partie des composantes du PIFF². (Takatalo et al.,)..... 446

Illustration 45: Modèle de l'immersion en trois types et trois degrés par Arsenault et Picard (2008)..... 457

Illustration 46: Modèle de l'engagement du·de la joueur·se selon Gordon Calleja (2010).... 462

Illustration 47: Schéma de synthèse du modèle MÉDIAL d'Olivier Caïra (2018)..... 491

Illustration 48: Proposition par Mark Grimshaw d'un modèle basique d'écologie sonore vidéoludique. (Grimshaw, 2007, p. 11)..... 507

Illustration 49: Cadre conceptuel créé par Mark Grimshaw pour modéliser l'écologie sonore d'un jeu de tir à la première personne pendant une partie avec plusieurs joueur·se·s. (Grimshaw, 2007, p. 272) Certains concepts ont été surlignés par mes soins..... 508

Illustration 50: Représentation du modèle IEZA. Huiberts, Sander, 2010, op. cit., p.25. 531

Illustration 51: Schéma de synthèse du cadre hexafonctionnel d'analyse des écritures sonores vidéoludiques..... 545

Illustration 52: Schéma de synthèse du cadre hexafonctionnel d'analyse des écritures sonores vidéoludiques..... 563

Illustration 53: Capture d'écran de Hellblade : Senua's Sacrifice (2017) : Senua prend la tête de Dillion dans ses mains..... 566

Illustration 54: Capture d'écran de Hellblade : Senua's Sacrifice (2017) : Senua vogue dans la brume.....569

Illustration 55: Capture d'écran de Hellblade : Senua's Sacrifice (2017) : Premiers pas sur la berge.....570

Illustration 56: Capture d'écran de Hellblade : Senua's Sacrifice (2017) : Intégration du générique dans l'environnement du jeu.....577

Illustration 57: Capture d'écran de Hellblade : Senua's Sacrifice (2017) : Senua repousse son embarcation de fortune.....580

Illustration 58: Capture d'écran de Hellblade : Senua's Sacrifice (2017) : Senua tourne son regard vers la caméra.....584

Illustration 59: Schéma de synthèse : Trois exemples de relations de phase entre deux signaux.....594

Illustration 60: Schéma de synthèse des expériences vidéoludiques sous la forme d'une double boucle de rétroaction.....598

Illustration 61: Capture d'écran de Hellblade : Senua's Sacrifice (2017) : Dialogue avec Druth. 609

Illustration 62: Capture d'écran de Hellblade : Senua's Sacrifice (2017) : Zynbel tourmente Senua.....609

Illustration 63: Capture d'écran de Hellblade : Senua's Sacrifice (2017) : Senua affronte Zynbel sous sa forme monstrueuse.....610

Illustration 64: Capture d'écran de Destiny 2 (2017) : Un instant de combat intense.....640

Illustration 65: Capture d'écran de Destiny 2 (2017) : Selfie d'un Chasseur.....641

Illustration 66: Capture d'écran de Destiny 2 (2017) : Selfie d'une Arcaniste.....641

Illustration 67: Capture d'écran de Destiny 2 (2017) : Selfie d'un Titan.....641

Illustration 68: Capture d'écran de Destiny 2 (2017) : Début de la mission Présage lors de la performance du 26 septembre 2021.....646

Illustration 69: Capture d'écran de Destiny 2 (2017) : L'arc responsable du crépitement....653

Illustration 70: Schéma synoptique de synthèse du dispositif de composition de STTTS - Mercury 326 Inputs.....689

Illustration 71: Capture d'écran de l'interface de Twitch pendant la performance de STTTS du 6 avril 2018.....691

Index des illustrations

Illustration 72: Capture d'écran de Destiny 2 (2017) : Vue du ciel de Mercure.....700

Illustration 73: Capture d'écran de Destiny 2 (2017) : Confrontation avec des Cabals.....709

Illustration 74: Capture d'écran de Destiny 2 (2017) : Une main posée sur la dépouille de Cayde-6.....723

Illustration 75: Capture d'écran de Destiny 2 (2017) : Mon avatar réagit.....723

Illustration 76 : Schéma de synthèse des modèles de Calleja et de Caïra avec intégration de l'engagement métaludique.....729

Illustration 77: Schéma de synthèse des propositions principales de cette thèse.....744

Annexes

1) Ensemble des figures vocales

a) Figures vocales fondamentales

b) Figures vocales de médiation

c) Figures vocales de médiatisation

d) Figures vocales vidéoludiques

2) *Extime de soi* : Carnet de bord

3) *The Speechless Pawn* : Texte prononcé par la vocalité

4) Description synthétique des jeux vidéo étudiés

a) Principaux jeux vidéo analysés

b) Autres jeux vidéo cités

Ensemble des figures vocales

Figures vocales fondamentales

Nom	*Définition*	*Défini dans la partie*	*Affinité avec les Fonctions sonores*	*Exemples*
S'Entendre-Parler	Figure fondée sur l'expérience étrange d'entendre sa propre voix lorsque l'on s'exprime ou que l'on se parle à soi-même. Cette figure désigne d'une part le fait qu'entendre sa propre voix peut contribuer à la conscience de soi par l'écoute d'une projection de soi hors de soi-même. D'autre part, le S'Entendre-Parler désigne le trouble que l'on peut ressentir quand on entend un enregistrement de sa propre voix, et que celui ne correspond pas à la perception que l'on a, usuellement, de sa propre voix.	Chapitre 1 Partie 1.B.a et 1.B.B	Méta-communicationnelle Émotionnelle Narrative	Dans *Kuzco, l'empereur mégalo*,[890] lorsque l'antagoniste principale est transformée en chatte, sa vocalité est altérée et rendue plus aiguë. Alors qu'elle essaye d'invectiver avec vigueur les protagonistes, elle s'étonne « C'est ma voix, ça? » La figure du S'Entendre-Parler est ici activée comme un ressort humoristique.
Daimon	Figure de voix intérieure. Susceptible de correspondre à une voix qui guide comme à une voix qui commande ou encore qui réprimande, cette figure désigne une forme de conscience morale avec laquelle il serait impossible de débattre.	Chapitre 1 Partie 3.A.a	Méta-communicationnelle Émotionnelle Narrative Systémique	Jesse dans *Control*. Max Payne dans la franchise éponyme.

890 Dindal, Mark, 2000, *Kuzco l'empereur mégalo*, Walt Disney Pictures.

Vocalité Acousmatique	Désigne une vocalité qui peut être entendue sans que sa source soit visible. Des propriétés particulières sont fréquemment associées vocalités acousmatiques : le panoptisme, l'ubiquité, l'omniscience, l'omnipotence. Du fait de ces propriétés, une vocalité acousmatique est une vocalité qui tend à commander et à exercer une emprise sur ceux·celles qui l'entendent.	Chapitre 1 Partie 1.C.d	Méta-communicationnelle Émotionnelle Narrative Ambiantielle	Qualifie les vocalités radio-phoniques. Dans les jeux vidéo, la Vocalité Acousmatique est surtout activée au travers de la figure de l'Acousmêtre, qui en est une déclinaison dans un contexte audiovisuel.
L'Autre	Désigne une vocalité qui donne à entendre une altérité radicale, par une texture vocale ou une manière de s'exprimer qui est particulièrement distante d'une vocalité humaine. Cette figure est principalement mobilisé pour signifier le caractère non-humain d'une entité, qu'elle soit fantastique, monstrueuse, magique, divine, extra-terrestre, etc...	Chapitre 1 Partie 1.C.a	Émotionnelle Narrative Ambiantielle Systémique	Les vocalités des Covenants dans la franchise *Halo*. Au fil des opus, les Covenants se sont rapprochés des humain·e·s et se sont mis à parler anglais (dans la VO). Il est remarquable que, dans le cadre de l'épisode « retour aux sources » de la franchise, *Halo Reach*, conçu pour être plus sombre et dur, les Covenants se soient remis à parler dans un langage extra-terrestre.

Figures vocales de médiation

Nom	*Définition*	*Défini dans la partie*	*Affinité avec les fonctions sonores*	*Exemples*
Chant	Désigne les pratiques vocales de chant, ou les voix chantées.	Chapitre 1 Partie 1.C.d	Ambiantielle, Émotionnelle, Narrative.	Le thème *Snake Eater* entendu en montant une échelle dans *Metal Gear Solid 3 : Snake Eater*.[891] Les chants de combat des Patapons dans les jeux de rythme de la franchise éponyme.
Souci	Désigne les vocalités qui donne à entendre des formes d'empathie voire d'inquiétude pour une autre entité.	Chapitre 1 Partie 3.A.a et 3.A.b	Émotionnelle, Narrative, Méta-communicationnelle	Rost dans *Horizon Zero Dawn*. Cortana dans la franchise *Halo*.
Démiurge	Désigne une vocalité instauratrice de mondes qui semble possède une maîtrise totale sur celui-ci. C'est une vocalité qui commande, qui ordonner et régit.	Chapitre 1 Partie 1.C.d	Émotionnelle, Narrative, Systémique, Ambiantielle, Méta-communicationnelle	Le Narrateur de *The Stanley Parable*. Karen Eiffel dans *Stranger than Fiction*.
Catalyse	Désigne une vocalité qui charge d'émotion une situation par des ponctuations énergiques qui accompagnent l'action.	Chapitre 1 Partie 2.B.a	Émotionnelle, Systémique, Ambiantielle	Vocalités de commenta-teur·rice·s de jeux de sport ou d'annon-ceur·se·s de jeu de combat.
Ventriloque	Désigne la projection d'une vocalité dans un corps jusqu'alors inanimé.	Chapitre 1 Partie 1.C.a	Représentation spatiale, Méta-communicationnelle	Peut qualifier la façon d'octroyer des vocalités aux personnages de jeu vidéo

891 Konami CE Japan, 2004, *Metal Gear Solid 3 : Snake Eater*, Konami (PS2)

Inextime	Prolonge la figure de l'autre par une exploration des limites extrêmes de l'altérité. Les vocalités de l'Inextime sont si distantes de vocalités humaines qu'il devient difficile d'affirmer qu'elles sont toujours les vocalités d'un être. Dans le même temps, puisqu'une vocalité tend à toujours suggérer un corps, l'Inextime correspond à un horizon idéalisé de la vocalité, qui est difficilement atteignable.	Chapitre 1 Partie 1.C.b	Narrative, Émotionnelle, Ambiantielle	

Figures vocales de médiatisation

Nom	*Définition*	*Défini dans la partie*	*Affinité avec les fonctions sonores*	*Exemples*
Karaoké	Donne à entendre, représente ou remédie la pratique du karaoké.	Chapitre 1 Partie 2.B.d	Systémique, Narrative, Ambiantielle, Émotionnelle.	La franchise *Singstar* ou le jeu *Road 96*.
Virgile	Désigne une vocalité de guide conçue pour accompagner la progression dans un paysage de signe. Vocalité qui facilite les processus interprétatifs.	Chapitre 1 Partie 3.A.b	Systémique, Narrative, Ambiantielle, Méta-communicationnelle	Rost dans *Horizon Zero Dawn*. Jesse dans *Control*. Cortana dans la franchise *Halo*.
Acousmêtre	Déclinaison de la figure acousmatique dans un contexte audiovisuel. Les pouvoirs de la vocalité acousmatique sont renforcés parce que l'Acousmêtre est sans cesse en instance d'apparaître.	Chapitre 1 Partie 1.C.d	Narrative, Représentation Spatiale, Ambiantielle, Émotionnelle, Méta-communicationnelle	Karen Eiffel dans *Stranger than Fiction*. Cortana dans la franchise *Halo*. Atlas dans *Bioshock*.

Lecture	Désigne une vocalité produite dans le cadre de pratiques performatives de lecture à voix haute. Peut permettre la remédiation de formes vocales théâtrales et/ou littéraires.	Chapitre 1 Partie 2.B.c	Narrative, Ambiantielle, Émotionnelle.	L'Ancêtre dans *Darkest Dungeon*. Le Narrateur dans *The Stanley Parable*.
Irruption	Désigne une vocalité qui crée une rupture dans une continuité pré-établie. Cette irruption peut être provoquée par un changement de texture, d'intensité,	Chapitre 1 Partie 2.B.a	Systémique, Émotionnelle, Représentation Spatiale	S'applique par exemple aux *jump scares* mis en son par des cris dans les jeux horrifiques.

Figures vocales vidéoludiques

Nom	*Définition*	*Défini dans la partie*	*Affinité avec les fonctions sonores*	*Exemples*
Entrelacs	Désigne les jeux vidéo qui intègrent un microphone à l'interface de jeu, dans le but d'incorporer la vocalité du·de la joueur·se au *gameplay*.	Chapitre 1 Partie 1.C.d	Systémique	Jeux qui intègrent des outils de reconnaissance vocales ou qui reposent sur une communication vocale entre joueur·se·s : *Among Us, Tom Clancy's EndWar,*[892] *Seaman.*[893]
Économe	Qualifie les avatars vidéoludiques qui s'expriment peu ou pas, et qui prennent principalement part à l'écologie sonore du jeu par des sons non-verbaux.	Chapitre 1 Partie 2.B.a	Narrative, Systémique	Link dans la fanchise *The Legend of Zelda*

892 Ubisoft Shanghai, 2008, *Tom Clancy's EndWar*, Ubisoft (XBOX 360)
893 Vivarium, Jellyvision, 1999, *Seamen*, Sega (Dreamcast)

Expansif	Qualifie les avatars vidéoludiques qui s'expriment très fréquemment et qui verbalisent la plupart de leurs pensées.	Chapitre 1 Partie 3.A.b	Narrative, Systémique, Méta-communicationnelle	Jesse dans *Control*. Aloy dans *Horizon Zero Dawn*.
Ordre	Désigne une vocalité vidéoludique qui commande au·à la joueur·se d'exécuter une action. Même si cette vocalité peut être adressée à un personnage dans le monde du jeu, son but est bien de fournir un impératif d'action au·à la joueurs·se.	Chapitre 1 Partie 3.A.a	Systémique, Narrative, Méta-communicationnelle	Jesse dans *Control*. Rost dans *Horizon Zero Dawn* Atlas et Andrew Ryan dans *Bioshock*.
Log	Désigne des vocalités qui sont entendus suite à la découverte d'éléments collectibles ou suite au franchissement de certains seuils. Procède par la projection d'une vocalité dans un espace praticable, généralement produite dans une temporalité révolue.	Chapitre 1 Partie 3.A.a	Narrative, Ambiantielle, Représentation Spatiale, Émotionnelle	Franchise *System Shock*, Franchise *Bioshock*, *Horizon Zero Dawn*, *Control*.
Boucle	Désigne une vocalité qui a pour fonction principale de transmettre une rétro-action à la personne qui joue. Peut être associée à une dynamique de gratificaion pour encourager le·la joueur·se à continuer de jouer.	Chapitre 1 Partie 2.B.a	Systémique, Émotionnelle	Figure très présente dans les écritures sonores des jeux d'arcade, ou dans les jeux de combats, pour sonifier les coups portés.
Vous	Se dit d'une vocalité qui s'adresse directement et sans détour au·à la joueur·se. Vocalité qui transperce la situation de jeu pour révéler la méta-communication.	Chapitre 1 Partie 3.A.a	Narrative, Émotionnelle, Méta-communication	Le Narrateur dans *The Beginner's Guide*, Andrew Ryan dans *Bioshock*

Extime de soi : Carnet de bord

Jour 1 – 20 septembre 2021

Classe : Arcaniste
Doctrine : Stase
Équipement :
Arme cinétique – Sceptre d'Ager
Arme Énergétique - Bottom Dolar
Arme Lourde - Tarantula
Armure – Bannière de Fer avec Ahamkara

Notes

La mission s'est bien passée jusqu'au boss de fin. Je suis mort un peu bêtement sur le dernier tiers de l'affrontement, mais j'ai pu garder mon calme pour ne pas mourir à nouveau immédiatement après.

J'ai eu l'impression de surtout parler du jeu pour les spectateurs et spectatrices, mais pas forcément sous la forme d'un flux de paroles décrivant mes actions et ce qui les motive.

Par contre, j'ai été beaucoup plus concentré sur le jeu que ce à quoi je m'attendais. Il y a eu beaucoup moins de divagations que prévu. Seulement une petite parenthèse-référence à Genvo et à l'impératif d'action.

Peut-être que ça viendra avec l'expérience de cette situation. Peut-être que je pourrais un peu plus lâcher prise demain, ou après-demain, ou les jours suivants.

Le public était adorable, principalement un public de chercheurs et de chercheuse, mais tout le monde était très encourageant.

Jour 2 – 21 septembre 2021

Classe : Titan
Doctrine : Solaire Sunspot avec changement vers ARC Thundercrash
Équipement :
Arme cinétique – False Promises avec changement vers arc cinétique
Arme Énergétique – Coriolis Force avec changement vers Sojourner's Tale
Arme Lourde – Heir Apparent
Arme Lourde – Empyréen avec Phoenix Cradle Cuirasse avec changement vers plastron Thundercrash

Notes

Comme prévu, plus de difficultés avec le Titan qu'avec l'Arcaniste. Je joue ce personnage comme si j'étais beaucoup plus résistant. Je suis trop agressif et imprudent et ça me joue des tours.

En plus de ça, ce qui ressort de cette deuxième session, c'est que je suis moins performant en parlant pendant que je joue. J'anticipe mal les actions des ennemis, et je suis moins vigilant.

Ceci a tendance à me frustrer, et je suis un peu moins concentré sur ce que je dis. Il y a plus d'interruptions dans le flux de ma parole, aussi parce que je meurs beaucoup plus. Plus souvent en tout cas.

J'ai dû changer d'équipement pour gagner du temps. J'avais mal évalué les dégâts causés par les ennemis et j'ai perdu bêtement plusieurs fois.

Je me demande à quel point est-ce que la présence de public transforme ma façon de jouer et de parler. Je veux essayer d'être davantage concentré sur la description de mes actions.

Jour 3 – 22 septembre 2021

Classe : Chasseur
Doctrine : Void Bottom Tree
Équipement :
Arme cinétique – Riiswalker
Arme Énergétique – Ticuu's Divination
Arme Lourde – Tarentula
Armure – Lightkin avec Orpheus Rig

Notes

Beaucoup moins de spectateur·rice·s ce soir. Deux au maximum. De fait, moins d'interactions avec le chat et moins de déviation de mon flux de parole par rapport à l'action.

C'était la bonne session, parce que le Chasseur est très fluide et agréable à jouer, donc j'ai apprécié le fait de pouvoir me concentrer sur l'énumération de mes actions.

Esteban est passé et a parlé de rythmanalyse pour faire écho à Extime de soi. Je n'y avais pas du tout pensé. Pour STTTS, le parallèle est plus direct, et c'est une chose à laquelle j'avais pensé. Pour Extime de soi, je n'avais pas fait le rapprochement. C'est un peu dommage.

Je suis allé beaucoup plus vite sur la première partie de la mission, en profitant de l'agilité du Chasseur. Je suis arrivé plus tôt que les jours précédents dans la salle du boss, mais malheureusement, je suis mort par imprudence. Ou alors, c'est le bouton LB de ma manette qui m'a joué des tours, et je me suis retrouvé aux pieds du boss de fin qui n'a eu qu'à me liquider en un coup de flambeau.

Ouille.

Le combat final peut être très punitif. Il faut que je le garde à l'esprit.

En changeant de personnage à chaque session, je n'ai pas vraiment de sentiment de redondance, mais j'appréhende déjà un peu la deuxième session avec le Titan, parce que je sais que je vais galérer.

Jour 4 – 23 septembre 2021

Classe : Arcaniste
Doctrine : Arc Chaos reach
Équipement :
Arme Cinétique – Witherhoard
Arme Énergétique – Ticuu's Divination
Arme Lourde – Tarentula
Armure – Bannière de fer avec Geomag Stabilizers

Notes

Chose incroyable, j'ai réussi à finir la mission en trente minutes, sans mourir une seule fois. Je n'avais jamais réussi à terminer Présage sans mourir.

C'est comme si le fait de devoir parler pour dire tout ce que je fais et expliquer ma logique de jeu m'avait rendu un peu plus vigilant et concentré.

Ce soir aussi, peu de public. Au maximum 4, mais plus souvent 2 personnes.

Aucune interaction à part un bravo en fin de mission.

Le build était très puissant, Witherhoard a rendu la mission très facile, à faire des dégâts de zone infects pendant que je cours un peu partout.

J'ai pour la première fois éprouvé un espèce de lassitude due à la répétition dans la salle jaune des deux abominations (avant-avant-dernière salle). Je ne sais pas si ça s'est entendu, mais le côté levier fusible spore montre ses limites.

Le boss de fin ne m'a pas fait trop de blagues, mais j'ai eu quelques frayeurs qui m'ont amené à me taire.

Il y a quand même des sortes de pointes de concentration pendant lesquelles je n'arrive plus à parler en jouant.

Encore une fois, avec peu de public, ma concentration sur mes actions de jeu étaient encore plus forte. J'en ai un peu parlé. Je m'attendais à ce que mon esprit divague un peu plus.

Je pense que j'ai un peu envie de performer, pour finir la mission vite, et donc je me concentre beaucoup plus que ce que j'anticipais. Il faudrait peut-être que

j'essaie d'être un peu moins compétitif, ou alors que je m'autorise à un peu plus divaguer.

Le flux de parole ne diverge pas tant que ça par rapport aux actions de jeu, cela me surprend. Un effet de la mise en spectacle.

Jour 5 – 24 septembre 2021

Classe : Titan
Doctrine : Void Bubble
Équipement :
Arme Cinétique – Sweet business
Arme Énergétique – Empty Vessel
Arme Lourde – Bad Omens
Armure – Lightkin avec Icefall Mantle.

Notes

J'appréhende avant même que ça commence. Je crains d'avoir des difficultés et de faire ça pour rien.

J'avais raison d'appréhender, le Titan m'a encore joué des tours. Il faut dire que j'étais aussi plus distrait. Le cœur y était un peu moins ce soir, mais les personnes présentes dans le public m'ont adorablement accompagné dans cette mission.

Il y a eu à plusieurs reprises des bugs sonores qui ont fait disparaître les sons de mon arme. C'était assez surprenant et amusant, et ça a bel et bien fait dévier mon flux de parole de mes actions de jeu vers une écoute du système de feedback sonore de Destiny 2.

Le Titan est vraiment le personnage avec lequel je suis le moins à l'aise. Je m'amuse un peu moins avec donc j'ai peut-être un peu plus dévié de la description de l'action. J'ai échoué en boucle dans le compacteur de déchets. C'est aussi quelque chose qui m'a fait rire. Je me suis un peu déridé et j'ai quitté mon ton très calme et posé.

Je m'étais un peu posé la question du ton, je voulais garder cette voix très détachée, un peu anti-spectaculaire par rapport aux codes de Twitch. Je me demande à quel point l'expérience serait différente en changeant de façon de parler. Ceci résonne beaucoup avec les remarques de mon directeur.

Jour 6 – 25 septembre 2021

Classe : Chasseur
Doctrine : Solaire Golden Gun
Équipement :
Arme Cinétique – Epitaph
Arme Énergétique – Eriana
Arme Lourde – Crowd Pleaser
Armure – Solstice avec Celestial Hawk.

Notes

Session un peu fastidieuse à cause de deux choses : le combat de fin pendant lequel je suis mort à plusieurs reprises ; une lassitude croissante à l'égard de cette mission.

Je commence à connaître la mission presque par cœur, et la dimension très mécanique et répétitive devient un peu frustrante.

C'est dans les moments où le jeu est le plus fragmenté et discontinu que mon flux de parole dévie par rapport au jeu.

Dans l'ensemble, mon esprit vagabonde beaucoup moins que ce à quoi je m'attendais, que ce que j'avais prévu initialement.

Jour 7 – 26 septembre 2021

Classe : Arcaniste
Doctrine : Void Nova Bomb
Équipement :
Arme Cinétique – Fusil à pompe stase
Arme Énergétique – Goule Trinitaire
Arme Lourde – Rocket Solaire Cabal
Armure – Pathfinder avec Gants qui augmentent les Scatter Grenades.

Notes

Après un premier accident de chute, la mission s'est très bien passée. C'était une belle conclusion à cette semaine de stream.

Le public était peu présent, et il y a eu un problème de son au départ, mais après cela, j'étais plutôt à l'aise.

C'était une façon sympathique de finir ce premier cycle de performances.

Je suis plus à l'aise avec l'arcaniste, donc j'ai pu parler un peu plus librement et parler un peu plus du jeu.

J'ai apprécié cette dernière run. Je dois beaucoup à la goule trinitaire qui est vraiment une arme très efficace. Toujours pas de nouvelle de la cache de contrebandier suivante. Il est probable que seule une cache puisse être découverte par semaine.

J'ai dû en trouver une lundi et une mardi, le jour du reset hebdomadaire.

À suivre les semaines suivantes, mais ce sera hors stream !

The Speechless Pawn : Texte prononcé par la vocalité

Version originale, en anglais

Earth… I last went there months ago. Our home has been a warzone for years. No matter how hard I try, it seems there's nothing I can do to make that change. Will it ever change ? Has fighting become the only thing we know ? It is the only thing I know.

+Footsteps in the grass+

The area is still crawling with Cabals. They keep coming, and coming, and coming. Their leader's death was not enough. Is their pride worth all those deaths ?

Here they come again.

+Public event starts+

This is Devrim. An old schoolish human sniper. Being on the field for years made him jaded and cynical but he's the one in charge here. So… He speaks, I obey.

+Sparrow close-by+

Other Guardians are joining the fight. This is our life. Being pawns relentlessly thrown from a battle into a another.

+ « Let's do this » +

Let's do this. Good, my Ghost is determined. This should help me get through this tedious business.

We, Guardians, are undying and our enemies are countless. They have the numbers, we have a persistent inability to die.

Throughout my many lives since my Ghost first resurrected me, I have killed exactly twenty four thousand, three hundred and ninety seven adversaries.

+Rift+

As I rush through waves of heavily armed Cabals, I cannot help but wonder…

Why do I keep doing this ? Why do I mindlessly obey the same orders, from the same persons, day after day ? I have a voice but I cannot speak.

I can only let my guns and my power scream for me.

Lifeless bodies start piling up under the injection rig. I happen to die once, only to be revived by another guardian seconds later.

We methodically destroy the rig, slaughter its crew and combine our fire on its commander. In an instant, he is torn to shreds by fire, lightning and void and a chest full of gear appears out of nowhere. More treats for the dogs.

Version traduite en français

La Terre.... Je n'y suis pas allée depuis des mois. Notre foyer est une zone de guerre depuis des années. J'ai beau essayer, il semble qu'il soit impossible de faire changer cet état de fait. Est-ce que cela changera, un jouer ? Ou alors le fait de combattre est devenu la seule chose que nous connaissons ? C'est en tout cas la seule chose que je connais.

+Des sons de pas dans l'herbe.+

La zone grouille encore de Cabals. Ils viennent, viennent et viennent encore. La mort de leur chef ne leur a pas suffi. Est-ce que leur fierté vaut vraiment tous ces morts ?

Les voilà qui reviennent.

+L'événement public débute.+

Voilà Devrim. C'est un tireur d'élite humain. On pourrait dire qu'il est de la vieille école, mais en réalité, c'est surtout le fait d'être sur le terrain depuis si longtemps qui l'a rendu aussi cynique et désabusé. Mais c'est lui le patron ici. Donc il parle, et j'obéis.

+Un passereau approche.+

D'autres Gardien·ne·s se joignent au combat. Telle est notre vie. Nous sommes des pions sans cesses déplacés d'une bataille à une autre.

+ « C'est parti. » +

C'est parti. Bien, mon Spectre est déterminé. Voilà qui devrait me motiver pour réaliser de laborieux travail.

Nous, les Gardien·ne·s, sommes immortel·le·s, et nos ennemis sont innombrables. Ils ont le nombre pour eux, tandis que nous avons une façon très tenace de refuser de mourir.

Tout au long de mes nombreuses vies depuis ma première résurrection par

mon Spectre, j'ai tué exactement 24397 ennemis.

+Faille.+

Tandis que je cours pour fendre vague après vague de Cabals en armure lourde, je ne peux pas m'empêcher de me demander…

Pourquoi est-ce que je continue de faire ça ? Pourquoi estce que je continue d'obéir, sans réfléchir, aux mêmes ordres, donnés par les mêmes personnes, jour après jour ? J'ai une voix, mais je ne peux pas parler.

Je n'ai pas d'autre choix que de laisser mes armes et mon pouvoir hurler à ma place.

Les corps sans vie commencent à s'entasser au pied de la machine. Je meurs, puis suis réanimé quelques secondes plus tard par un autre gardien.

Nous détruisons méthodiquement la plateforme, massacrons son équipage puis combinons un feu nourri sur son commandant. En quelques instants, il est oblitéré par un mélange de feu, de foudre et d'énergie du néant. Un coffre apparaît alors, de nulle part… Plus de friandises pour les clébards.

Description synthétique des jeux vidéo étudiés

Principaux jeux vidéo analysés

Destiny 2 (2017)

Jeu de tir en vue subjective développé et édité par Bungie. Avec sa narration de science-fiction ancrée dans un futur lointain de notre système solaire, *Destiny 2* propose d'incarner un·e guerrier·ère doté·e de pouvoir surnaturels pour affronter les ennemis d'une humanité menacée par une série d'événements cataclysmiques.

En complément de mécaniques empruntées aux jeux de tir, le jeu de Bungie mobilise aussi des systèmes d'équipement et progression issus du genre du jeu de rôle. En débloquant de nouvelles compétences et de nouveaux objets, le·la joueur·se peut personnaliser son personnage et adapter sa façon de jouer à la fois aux défis proposés par le jeu et à son style de jeu personnel.

Le jeu intègre une forte composante multi-joueur·se avec un grand nombre d'activités nécessitant la coopération de trois joueur·se·s et certaines missions plus complexes (donc à destination de joueurs·se·s de plus haut niveau) demandant la présence de six joueur·se·s.

Aussi, *Destiny 2* et son intrigue évoluent fréquemment, par l'intermédiaire de mises à jour régulières et structurées sous la forme de saisons. Ces dernières sont réunies par une unité à la fois thématique (avec un enjeu narratif principal, une nouvelle menace, un nouveau mystère, de nouvelles zones, etc…) et mécanique (des équipements propres à cette saison, des variantes temporaires du systèmes de jeu, des modifications des équipements existants au lancement de la saison, etc…).

The Stanley Parable (2013)

Développé et édité par Galactic Cafe, *The Stanley Parable* est un méta-jeu, dans le sens où il est son propre objet et qu'il cherche, perpétuellement, à se désamorcer voire à se déconstruire lui-même. Pour le dire autrement, c'est un jeu vidéo qui commente, parodie et questionne les enjeux habituels de jeux vidéo, et notamment les relations entretenues entre les membres du trio jeu-avatar-joueur·se.

À cette fin, le jeu de Galactic Cafe est centré autour d'un personnage de narrateur vocal omniscient, qui commande les faits et gestes du·de la joueur·se. Pour agir dans l'espace

jouable, la personne qui joue incarne Stanley, un employé lambda d'une entreprise dont les activités ne sont pas définies. En tant que jeu en vue subjective, *The Stanley Parable* propose au·à la joueur·se d'adopter les points de vue et d'écoute de Stanley pour déambuler dans l'espace jouable.

Si les déplacements sont pratiquement les seules actions que le·la joueur·se peut entreprendre, elles lui permettent tout de même de réagir au narrateur et de faire évoluer la narration développée par celui-ci suivant un système de narration par arborescence. Dans les différents embranchements de cette narration, Stanley, le Narrateur et le·la joueur·se sont réunis dans un trio sous tension. Les interactions entre ces personnages peuvent aussi bien donner lieu à une narration très fluide et proche d'une fable ou d'une parabole, qu'elles peuvent aboutir à l'auto-destruction du jeu.

Horizon Zero Dawn (2017)

Jeu développé par Guerrilla Games et édité par Sony Interactive Entertainment, *Horizon Zero Dawn* est un jeu vidéo en monde ouvert qui propose au·à la joueur·se de découvrir un monde en pleine reconstruction après l'apocalypse.

Dans l'univers du jeu, la Terre a été presque détruite par une armée de machines créées par l'humanité et ayant absorbé quasiment toute la biomasse de la planète. Pour survivre à cette apocalypse machinique, les humain·e·s se sont réfugié·e·s en urgence dans des bunkers souterrains. Après plusieurs siècles et alors qu'une autre génération de machines zoomorphes a re-terraformé la Terre pour la rendre à nouveau habitable, les humain·e·s sortent de leurs abris et doivent redécouvrir leur environnement. Dans la mesure où les connaissances scientifiques et technologiques du monde pré-apocalyptique n'ont pas pu être préservées, l'humanité repart pratiquement de zéro. Dans ce contexte, le·la joueur·se incarne Aloy, une paria ayant été exclue d'une tribu de chasseur·se·s résidant dans une zone montagneuse. Le jeu débute par la découverte, par Aloy, d'un artefact technologique, le Focus, qui lui donne des informations sur le monde qui l'entoure ainsi que sur le monde pré-apocalyptique. Alors que les attaques de machines de terraformation devenues dysfonctionnelles se multiplient, Aloy quitte le territoire de sa tribu pour trouver la cause de ces attaques.

En tant que monde ouvert, *Horizon Zero Dawn* offre une zone jouable très vaste, fortement inspirée du Colorado américain. Dans cet environnement, il est possible d'explorer plusieurs types d'écosystèmes : des déserts, des plaines verdoyantes, des montagnes

escarpées, des zones en voie d'urbanisation, etc... La quête d'Aloy l'amenant à affronter aussi bien des machines que des humain·e·s malintentionné·e·s, le jeu intègre certes des mécaniques d'exploration (à pied ou à dos de monture), mais aussi des mécaniques de combat et d'infiltration. Dans ce sens, à la diversité des environnements jouables correspond une diversité des façons de se les approprier.

Hellblade : Senua's Sacrifice (2017)

Jeu d'action développé et édité par Ninja Theory, *Hellblade* propose au·à la joueur·se d'incarner une guerrière picte, Senua, alors que celle-ci entreprend un long voyage dans le royaume des morts pour sauver l'âme de son compagnon. Celui-ci ayant été tué par des pillards vikings, l'au-delà dans lequel Senua s'aventure est gouverné par la déesse nordique Hela. Ce périple est d'autant plus périlleux que la jeune femme est profondément traumatisée par la mort de son compagnon, et qu'elle fait l'expérience d'hallucinations acousticoverbales. Si les voix entendues par Senua peuvent être bienveillantes et empathiques, certaines d'entre elles peuvent aussi être ouvertement hostiles et cherchent à tourmenter la guerrière picte.

Pour accompagner Senua dans son aventure, le·la joueur·se est placé dans le point d'écoute de la jeune femme, mais pas directement dans son point de vue. En tant que jeu à la troisième personne, *Hellblade* propose de suivre Senua par l'intermédiaire d'une caméra virtuelle positionnée légèrement en retrait derrière l'avatar. Dans cette configuration, une des particularités du jeu de Ninja Theory réside dans la participation des hallucinations acousticoverbales à toutes les étapes du voyage de Senua. Plus spécialement, au cours des séquences de combat qui jalonnent le jeu, les voix entendues par Senua pourront intervenir pour la prévenir, par exemple, d'un ennemi tentant de l'attaquer par surprise ou par derrière. Cette omniprésence des voix compense une quasi-absence d'interface visuelle et permettent de construire une médiation entre le·la joueur·se et le monde du jeu.

Pour ce qui est des séquences de jeu, *Hellblade* propose une alternance de phases d'exploration, de combat et de résolution d'énigmes. La résolution de celles-ci dépend généralement de la manipulation d'objets, pour provoquer des alignements de formes, de runes, de rais de lumière, etc... Ces différentes formes de jouabilité sont également entrecoupées de cinématiques dans lesquelles Senua fait face à des hallucinations sonores, mais aussi visuelles, ce qui permet au·à la joueur·se de rencontrer les autres personnages importants du jeu : le compagnon de Senua, ainsi que la mère et le père de la jeune femme.

Darkest Dungeon (2016)

Développé et édité par Red Hook Studios, *Darkest Dungeon* est un jeu de gestion et de combat au tour par tour dans lequel le·la joueur·se doit constituer une équipe de mercenaires afin d'affronter un mal ancien, tapi sous un vaste manoir.

Très fortement inspiré par la littérature de Howard Philips Lovecraft, le jeu de Red Hook Studios reprend certaines thématiques chères à cet auteur : l'indicible, le désespoir, l'insignifiance de l'individu face à l'immensité du cosmos.

Pour intégrer ces éléments au jeu et les signifier au·à la joueur·se, *Darkest Dungeon* déploie deux stratégies principales.

D'abord, les deux principaux types de phase de jeu (la gestion de l'équipe de mercenaires et les missions) sont réunis par une grandeur qui quantifie l'état de stress et la santé mentale de chaque membre d'équipe. Au cours des missions, les mercenaires font face à de nombreux périls qui peuvent faire augmenter leur niveau de stress, jusqu'à l'acquisition de malus correspondant à des traumatismes ou à des phobies. À l'issue de chaque mission, le stress des personnages n'est pas réinitialisé, si bien qu'un des enjeux de la phase de gestion n'est autre que le fait de trouver des moyens de réduire le stress des personnages.

Ensuite, l'intégralité du jeu est accompagnée par un personnage vocal, l'Ancêtre, qui est le propriétaire du manoir sous lequel une engeance maléfique sommeille. L'Ancêtre fonctionne d'abord comme un moteur de la narration, puisque c'est lui qui écrit au personnage incarné par le·la joueur·se pour lui demander de venir lutter contre les créatures qui émergent du manoir. Il fonctionne également, tout au long du jeu, comme un outil d'explicitation de la jouabilité du jeu, en réagissant aux faits et gestes des mercenaires et en saluant ou critiquant leurs actions.

Ce personnage vocal fait partie de l'identité sonore de *Darkest Dungeon*, du fait de son omniprésence et de sa capacité à articuler le système de jeu, la difficulté du jeu, et les thématiques lovecraftiennes. Il sert à ce titre d'agent de liaison pour créer une continuité entre les phases de gestion, et les phases de combat, dans lesquelles une équipe de quatre mercenaires s'engouffrent dans un donjon pour y mener des combats au tour par tour.

Dans ces deux phases de jeu principales, l'Ancêtre est toujours présent, aussi bien pour souligner les réussites du joueur·se, que pour signifier la gravité de la situation.

Control (2017)

Développé par Remedy Entertainment et édité par 505 Games, *Control* est un jeu d'action à la troisième personne dans lequel le·la joueur·se incarne une jeune femme, Jesse, alors que celle-ci pénètre dans le siège d'une organisation de lutte contre le paranormal à la recherche de son frère.

Une partie importante de la jouabilité de *Control* consiste en des séquences de combat, au cours desquelles Jesse doit affronter ses ennemis avec une arme à feu surnaturelle, ainsi qu'avec des pouvoirs psychiques de télékinésie et de contrôle mental. Cependant, le jeu ne peut pas être résumé à ces affrontements, dans la mesure où l'exploration représente également une partie important de la proposition ludique de *Control*. En effet, l'immeuble dans lequel Jesse entre, le siège du Bureau Fédéral de Contrôle, est lui-même un objet surnaturel, qui peut se reconfigurer et réagencer ses différentes pièces. La progression de Jesse va donc dépendre à la fois de l'acquisition de nouveaux outils et pouvoirs de déplacement, mais aussi d'une compréhension, par le·la joueur·se du fonctionnement mystérieux de ce lieu presque vivant.

L'intrigue du jeu est centrée sur Jesse et son frère, Dylan, qui ont tou·te·s les deux été repéré·e·s par le Bureau de Contrôle pour leurs potentielles aptitudes psychiques. Entre Jesse et Dylan, ayant été capturé par le Bureau, se dresse le Hiss. Cet antagoniste est une entité paranormale parasitaire qui agit en prenant possession du corps de ses victimes et leur faisant rejoindre une forme de conscience de ruche ayant pour unique but de s'étendre et de proliférer sans fin. Au début du jeu, le Hiss est contenu dans l'immeuble du Bureau de Contrôle, mais risque de s'en échapper et de s'étendre au-delà de ses murs. Ainsi, rapidement, les actions de Jesse n'ont plus seulement pour objectif de retrouver Dylan, la jeune femme doit aussi affronter le Hiss et éviter qu'il ne quitte l'enceinte du Bureau.

Du fait des activités du Bureau, concentrées sur l'étude et le maintien sous contrôle de phénomènes paranormaux. Ceux-ci se manifestent, au-delà du Hiss, par un nombre importants d'objets altérés qui présentent des capacités de modification de la réalité : téléportations, modifications de la gravité, hallucinations, etc... Du fait de cette omniprésence du paranormal, l'intrigue de *Control* est traversée par les idées de secrets, de mystères, de messages codés qu'il faut décrypter et de messages aux sens multiples. L'esthétique du jeu est adaptée à cette dimension énigmatique et cherche à susciter le trouble et à intriguer, par exemple en combinant des images de synthèse et des prises de vue réelles.

Autres jeux vidéo cités

Bioshock (2007)

Développé par 2K Boston et 2K Australia, édité par 2K Games, *Bioshock* est un jeu de tir à la première personne dans lequel le·la joueur·se explore la cité sous-marine utopique de Rapture. Construite, entre autres, grâce à des découvertes scientifiques permettant à ses habitant·e·s de disposer de pouvoirs surhumains, Rapture est en plein effondrement lorsque le personnage incarné par le·la joueur·se y pénètre. Le jeu est réputé pour sa jouabilité, mais aussi pour son écriture, et notamment pour un de ses coups d'éclat scénaristiques, au cours duquel le·la joueur·se apprend que son personnage répondait aux demandes des autres personnages non pas par choix, mais parce qu'une commande vocale avait été intégrée à son fonctionnement cérébral par une manipulation génétique.

Dragon's Lair (1983)

Jeu d'arcade développé par Advanced Microcomputer Systems et Cinematronics, *Dragon's Lair* est un jeu dont l'intrigue est assez classique et minimaliste, puisqu'il s'agit d'aller sauver une demoiselle en détresse, prisonnière d'un donjon. Le jeu présente toutefois une jouabilité particulière, puisqu'il est composé de séquences d'animation pré-enregistrées qui s'enchaînent à la condition que le·la joueur·se appuie sur la bonne touche au bon moment.

Diablo III (2012)

Développé par Blizzard-Activision, *Diablo III* est le troisième opus de la franchise *Diablo*. À ce titre, comme ses prédécesseurs, ce jeu est un jeu de rôle très orienté vers le combat et vers la recherche d'un équipement optimisé pour son personnage (genre du *hack n' slash*). En début de partie, le·la joueur·se choisit un personnage d'une certaine classe, qui va définir sa jouabilité, puis fait progresser son personnage au fil de l'intrigue centrée sur une lutte millénaire des Cieux contre les Enfers, puis dans le cadre de missions conçues spécifiquement pour pousser les personnages et leurs équipements dans leur retranchements.

Warcraft III : Reign of Chaos (2002)

Jeu de stratégie en temps réel développé par Blizzard Entertainment. Propose à la fois des campagnes scénarisées composées d'enchaînements de missions centrées sur les

personnages centraux de chaque faction jouable et des missions moins scénarisées qui permettent aux joueur·se·s de s'affronter ou d'affronter l'ordinateur. La jouabilité articule des phases de construction de bâtiments et de production d'unités avec des combats entre ces unités qui requièrent un *micro-management* encore plus précis.

World of Warcraft (2004)

WoW est un jeu de rôle massivement multijoueur·se en ligne (MMORPG) développé et édité par Blizzard Entertainment dans lequel les joueur·se·s sont invité·e·s à créer un personnage appartenant à l'une des deux grandes factions du jeu (l'Alliance ou la Horde) et à prendre part aux conflits entre ces deux factions. Régulièrement mis à jour, *WoW* est un MMORPG qui a longtemps été un étendard du genre, mais qui est aujourd'hui en perte de vitesse. Cela reste, tout de même, un jeu important et, encore aujourd'hui, beaucoup étudié, du fait de son retentissement médiatique, de son nombre de joueur·se·s et des productions médiatiques dont il est le support.

Halo, [Série] (Depuis 2001)

Développés par Bungie puis par 343 Industries et édités par Xbox Game Studios, les jeux de la franchise *Halo* sont principalement des jeux de tir à la première personne (mais aussi des jeux de stratégie en temps réel), dans lesquels le·la joueur·se incarne un·e super guerrier·ère, modifié·e génétiquement et surarmé·e, pour affronter des extraterrestres hostiles à l'humanité. Initialement un des jeux de lancement de la console Xbox de Microsoft, *Halo* puis les opus suivants de la franchise sont des jeux de tirs réputés pour leur nervosité, mais aussi pour leur capacité à articuler des séquences de combat en intérieur avec des affrontements à plus grande échelle dans des espaces ouverts, avec des véhicules. La composante multi-joueur·se des jeux de cette franchise est également important. Le personnage de Cortana, central dans plusieurs épisodes de la franchise, est devenu une sorte de mascotte de Microsoft, qui a choisi de nommer Cortana son application d'assistant·e personnel·le.

Firewatch (2016)

Développé et édité par Campo Santo, *Firewatch* est un *walking simulator* (un jeu d'exploration à la première personne et disposant d'une forte composante narrative) dans lequel le·la joueur·se incarne Henry, un homme en pleine crise de la quarantaine, qui a accepté un emploi temporaire de garde forestier pour se changer les idées et fuir son mariage.

Le jeu consiste principalement en des séquences d'exploration, jalonnées par des échanges entre Henry et sa supérieure, Delilah, avec laquelle il communique par radio.

Resident Evil (1996)

Premier épisode de la franchise éponyme à succès, R*esident Evil* est un jeu d'action et d'horreur, un *survival horror,* développé et édité par Capcom. Des phases de combat contre des zombies et autres montres y sont articulées à des phases d'exploration d'un manoir. Dans ce bâtiment se trouve un laboratoire secret à l'origine de l'apparition des zombies. Pour y accéder le·la joueur·se doit certes affronter des créatures malveillantes, mais aussi résoudre des énigmes et manipuler des mécanismes s'apparentant, par moments, à des puzzles. *Resident Evil* a considérablement renouvelé le jeu vidéo horrifique en assumant un rapprochement avec le cinéma dans le recours à des compositions de cadre très expressives et tirant profit du pouvoir de suggestion du hors-champ.

Adventure (1976)

Développé par William Crowther et Don Woods, *Adventure* est, comme son nom le suggère, un jeu d'aventure. C'est un jeu matriciel qui a défini des jalons très importants pour ce genre, grâce à sa jouabilité textuelle qui laisse beaucoup de marge de manœuvre au·à la joueurs·se pour deviner et mettre en œuvre les méthodes de progression dans le jeu. La proximité du jeu avec des formes littéraires a aussi constitué un axe d'étude important de ce jeu.

Myst (1992)

Développé par Cyan Worlds et édité par Brøderbund Software, *Myst* est un jeu matriciel qui propose à son·sa joueur·se d'explorer des mondes oniriques contenus dans des livres, par une jouabilité en pointer et cliquer (*point n' click*). Pour la personne qui joue, les mondes sont composés d'écrans successifs, dans lesquels il est possible de progresser. Dans ces écrans, les joueur·se·s sont aussi confronté·e·s à des énigmes qui leur demandent de manipuler des objets ou d'agencer des éléments de décor en accord avec des indices disséminés dans le monde du jeu. *Myst* est un jeu particulièrement important parce c'est un exemple novateur (à l'époque de sa sortie) d'espace ludique navigable en trois dimensions.

Battlefield [Série] (Depuis 2002)

Développé par DICE et Édité par Electronic Arts, la franchise *Battlefield* est composée de jeux de tir à la première personne dans lesquels les joueur·se·s sont invité·e·s à prendre part à des affrontements multi-joueur·se à grande échelle. Les jeux de cette franchise procèdent par l'insertion des séquences de jeu soit dans un contexte historique précis (Première et Seconde Guerres Mondiales, par exemple) soit dans un contexte d'anticipation. Pour participer aux combats, les joueur·se·s sont inviter à coopérer au sein d'escouades, elles-mêmes coordonnées par des joueur·se·s disposant d'une vision d'ensemble de l'affrontement. De fait, les jeux de cette franchise articulent stratégie et tactique dans les situations de jeux qu'ils proposent. Certains opus de la franchise proposent aussi une campagne scénarisée qui fonctionne, souvent, comme une introduction au mode multi-joueur·se qui est l'argument principal du jeu.

Battlefield V (2018)

Développé par DICE et édité par Electronic Arts cet opus n'est pas véritablement le cinquième jeu de la franchise *Battlefield*. Toutefois, c'est un jeu qui renoue avec les racines de la franchise en proposant au·à la joueur·se de prendre part à des affrontements inspirés de batailles célèbres de la Seconde Guerre Mondiale. La jouabilité du jeu est similaire à celles des opus précédents, mais la campagne scénarisée présente une ambition et un soin plus importants par rapports à certaines campagnes précédentes.

Night Trap (1992)

Développé par Digital Pictures et édité par SEGA *Night Trap* est un exemple de jeu FMV (qui est principalement composé de prises de vue réelles et numérisées) dans lequel le·la joueur·se est confronté à une interface de visualisation de ces vidéos préenregistré·e·s. Dans le cas de *Night Trap*, il s'agit de naviguer entre les différentes caméras de vidéo-surveillance d'une résidence pour protéger les jeunes gens qui s'y trouvent d'attaques d'individus malintentionnés.

Road 96 (2021)

Développé et édité par DigixArt, *Road 96* est un jeu qui prend la forme d'un *road trip* dans un état fictionnel et dystopique dont le personnage incarné par le·la joueur·se cherche à s'échapper.

Au cours de son périple, le·la joueur·se pourra croiser des personnages hauts en couleurs avec lesquels il pourra échanger, et qui pourront lui fournir des quêtes à accomplir en vue de sa fuite.

OXO (1952)

Créé par Alexander Douglas *OXO* est un des tout premiers jeux vidéo. C'est une version numérique du jeu de morpion (*tic tac toe*) programmée sur l'ordinateur EDSAC.

Undertale (2015)

Développé et édité par Toby Fox, *Undertale* est un jeu atypique qui s'inspire fortement de la série de jeux de rôle *Mother* de Nintendo pour proposer une aventure surréaliste dans laquelle un enfant arpente un monde souterrain peuplé de monstres. La jouabilité d'*Undertale* et son écriture dénotent, parce que la possibilité de traverser le jeu en devenant ami·e avec tout le monde est non seulement possible, mais aussi valorisée. La trajectoire opposée, dans laquelle le·la joueur·se élimine systématiquement chaque monstre avec lequel il·elle interagit est également possible.

What Remains of Edith Finch (2017)

Dans ce *walking simulator* développé et édité par Giant Sparrow, il est proposé au·à la joueur·se de découvrir l'histoire de la famille Finch, visiblement frappée par une étrange malédiction. Le jeu présente plusieurs manières de jouer, articulées à autant de séquences narratives associées aux différents membres de la famille Finch. C'est de fait un jeu dont la narration plutôt onirique est portée par plusieurs jouabilités entrelacées.

Tennis for Two (1958)

Développé par William Higinbotham, *Tennis for Two* est une simulation simplifiée du sport de tennis, jouable sur un oscilloscope.

Call of Duty, [Série] (Depuis 2003)

Développés par plusieurs studios, de manière à publier pratiquement un opus par an, et édités par Activision, les jeux de la franchise *Call of Duty* sont des jeux de tir à la première personne qui sont, pour ainsi dire, des mastodontes de l'industrie. Initialement ancrés dans le contexte de la Seconde Guerre Mondiale, les jeux de la franchise se sont ensuite diversifiés pour s'ancrer dans le contexte de la Guerre Froide voire pour proposer des scénarios d'anticipation. En complément des campagnes scénarisées, les jeux de la franchise *Call of*

Duty intègre aussi des modes de jeu multi-joueur·se aussi bien coopératifs que compétitifs. Récemment, la franchise s'est adaptée aux évolutions de l'industrie en proposant des modes de jeu *Battle Royale* dans lesquels les joueur·se·s doivent s'affronter dans un vaste terrain de jeu jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un·e joueur·se debout.

Alone in the Dark (1992)

Développé et édité par Infogrames, *Alone in the Dark* est un jeu vidéo qui a contribué au renouveau des jeux vidéo horrifiques. Le jeu s'inspire de la littérature lovecratienne pour proposer au·à la joueur·se d'explorer une maison hantée et de faire face à des créatures malveillantes. *Alone in the Dark* s'illustre par son utilisation d'une caméra virtuelle et de cadrage expressifs qui préfigurent, en un sens, les propositions formelles de *Resident Evil*.

Among Us (2018)

Développé et édité par InnerSloth, *Among Us est un jeu dont le parcours est assez singulier, puisqu'il est sorti dans une confidentialité relative, pour connaître ensuite une popularité importante lorsque des* steameur·se·s célèbres se sont emparé·e·s de ce jeu. *Among Us* est un jeu exclusivement multi-joueur·se dans lequel des membres d'équipage doivent réparer leur vaisseau spatial (ou leur station de recherche) tandis que des extraterrestres cherchent à les éliminer en adoptant leur apparence. Lorsque le corps d'un membre d'équipage est découvert, une session de discussion et de votes est ouverte, et les joueur·se·s peuvent échanger vocalement, en utilisant un logiciel tiers, dans le but de désigner et d'éliminer les imposteur·e·s. En complément de la jouabilité du jeu, qui prend la forme de mini-jeu et d'énigmes simples, il y a donc une composante conversationnelle et persuasive, dans laquelle les joueur·se·s doivent bluffer, mentir et convaincre pour triompher.

Phasmophobia (2020)

Développé et édité par Kinetic Games*, Phasmophobia* est un jeu d'enquête horrifique en vue subjective composés de missions dans lesquelles le·la joueur·se doit identifier le type de fantôme qui hante le lieu de la mission. Ce type de fantôme est déterminé aléatoirement par le système de jeu au début de chaque partie. Pour le reconnaître, le·la joueur·se doit utiliser des objets particuliers, dont certains permettent d'entrer en communication vocale avec le fantôme. *Phasmophobia* intègre donc des fonctionnalités de reconnaissance vocale, ce qui implique que les fantômes écoutent les échanges des joueur·se·s et que leurs comportements peuvent évoluer en fonction des paroles prononcées dans l'espace du jeu.

Metal Gear Solid (1998)

Développé et édité par Konami, *Metal Gear Solid* est un jeu d'action et d'infiltration dont le scénario pacifiste et antimilitariste est porté par une écriture grandiloquente, par des personnages pittoresques et par des cinématiques empruntant beaucoup au cinéma. La jouabilité du jeu repose sur l'exploration d'un espace jouable en trois dimension, dans lequel le personnage incarné par le·la joueur·se doit se déplacer sans être repéré·e. En cas d'alerte, le jeu intègre des mécaniques de combat avec des armes à feu et au corps-à-corps.

Bomb Squad (1982)

Développé et édité par Mattel Electronics, *Bomb Squad* est un jeu de désamorçage de bombe dans lequel le·la joueur·se doit suivre les consignes d'un instructeur pour savoir quelle partie du circuit électronique de la bombe doit être sectionnée. Fait rare pour l'époque, cet instructeur communique de façon vocale et non textuelle avec le·la joueur·se, grâce à un module externe à la console Intellivision : l'Intellivoice.

The Legend of Zelda (1986)

Jeu phare de Nintendo, *The Legend of Zelda* est un jeu d'aventure dans lequel le jeune Link doit libérer la princesse Zelda et le monde d'Hyrule de l'emprise du sinistre Ganon. Le jeu s'illustre par sa jouabilité et par la structure du monde jouable, avec de vastes zones explorables et des donjons dans lesquels le·la joueur·se peut trouver les objets nécessaires à se progression.

Kid Icarus (1986)

Autre jeu à succès développé et édité par Nintendo, *Kid Icarus* est principalement un jeu de plateforme dans lequel le·la joueur·se doit traverser des niveaux inspirés par la mythologie grecque. En complément des mécaniques de saut et de combat, *Kid Icarus* intègre quelques mécaniques de jeu de rôle, pour que le jeu s'adapte à la manière de joueur du·de la joueur·se et lui propose des équipements permettant d'ajuster son style de jeu.

The Legend of Zelda : Ocarina of Time (1998)

Ce jeu est le premier opus en trois dimensions de la franchise à succès de Nintendo. Si l'essentiel du scénario reste en accord avec les opus précédents (incarner Link, sauver Zelda et Hyrule), la jouabilité de cet épisode est considérablement renouvelée par rapport aux épisodes en deux dimensions, en particulier par l'intégration d'une caméra virtuelle et par les

nouvelles possibilités de *level design* offertes. Cet épisode de la franchise a atteint un statut de jeu culte, et fédèrent encore aujourd'hui un nombre importants de joueur·se·s et de fans autour de lui.

The Legend of Zelda : Majora's Mask (2000)

Épisode suivant de la franchise Zelda de Nintendo, *Majora's Mask* est dans la continuité d'*Ocarina of Time*. Le jeu s'illustre toutefois par sa narration, très sombre et pessimiste, ainsi que par la mécanique de boucle temporelle qui structure toute la progression du·se la joueur·se : à un intervalle régulier, le monde du jeu est réinitialisé, ce qui demande au·à la joueur·se de répéter certaines actions ou d'attendre certaines phases précise de la boucle pour agir au moment approprié.

Wing Commander III : Heart of the Tiger (1994)

Développé et édité par Origin Systems, *Wing Commander III* est un simulateur de combat spatial dans lequel le·la joueur·se incarne un pilote de vaisseau interstellaire. La particularité de ce jeu réside dans les cinématiques en prises de vue réelles qu'il contient. Donnant à voir et à entendre des acteur·rice·s célèbres, ces séquences pré-enregistrées dynamisent la narration et récompensent la progression du·de la joueur·se.

Tetris (1984)

Tetris est un célèbre jeu développé par Alexey Pajitnov dans lequel le·la joueur·se doit agencer des pièces géométriques qui tombent depuis le haut de l'écran de façon à les faire s'encastrer les unes dans les autres. Lorsque le·la joueur·se compose, de cette manière, quatre lignes complètes, celle-ci disparaissent et libèrent l'espace qu'elles occupaient. Avec sa jouabilité très simple et sa durée de vie potentiellement infinie, *Tetris* est un jeu qui a un pied dans le monde de l'arcade, mais qui a aussi connu un succès retentissant sur console, ainsi que sur console portable. En tant que jeu culte, il a fréquemment été étudié ou du moins mobilisé dans des recherches en *game studies*.

INSIDE (2016)

Développé et édité par Playdead, *INSIDE* est un jeu d'exploration et de plateforme en deux dimensions (avec une profondeur de champ importante, si bien que l'on pourrait parler de 2,5D) dans lequel le·la joueur·se incarne un petit garçon en fuite qui explore une installation scientifique mystérieuse dans lequel des personnes font des expérimentations sur

le contrôle mental. Tout en niveaux de gris, *INSIDE* est un jeu très sombre et assez désespéré dans lequel le·la joueur·se dispose d'une très grande liberté d'interprétation, parce que le jeu est avare de mots comme de parole. Le final du jeu, centré sur la fuite, hors des laboratoires, d'une créature formée par l'agrégation d'une multitude de corps humains n'est pas sans rappeler certains films de David Cronenberg.

Grand Theft Auto Online (2013)

Développé par Rockstar North et édité par Rockstar Games, *GTA Online* est la version en ligne et hautement modifiable de *GTA*. C'est-à-dire que *GTA Online* reprend les ingrédients de la franchise de Rockstar Games (un vaste monde fonctionnant comme un bac à sable, une parodie sardonique des États-unis, une jouabilité articulant déplacements en véhicules et combats à l'arme à feu…) pour les mettre dans les mains des joueur·se·s. Ceux-ci peuvent ainsi créer des serveurs de jeu, qu'ils peuvent étendre à l'aide de logiciels tiers, pour ajouter des règles supplémentaires au système de règle initial du jeu. En particulière, *GTA Online* est souvent utilisé comme support à des pratiques de *roleplay*.

Spacewar (1962)

Développé, entre autres par Steve Russell sur le PDP-1 du MIT, *Spacewar* est un autre exemple de jeu matriciel. C'est un jeu de duel de vaisseaux spatiaux, concentré sur un seul et unique écran, au milieu du quel se trouve une étoile dont le champ de gravité peut dévier aussi bien les trajectoires des vaisseaux que celles de leurs projectiles. Ce jeu est emblématique de la culture *hacker* des années 1960 dans les campus technologiques américains et de la proximité de ce milieu avec le complexe militaro-industriel. Au-delà de ceci, *Spacewar* est aussi, une sorte de proto-jeu vidéo par excellence, par sa capacité à articuler ses règles à sa manière de créer et de donner à voir le monde du jeu.

Astron Belt (1983)

Jeu d'arcade créé par Sega, *Astron Belt* présente une jouabilité relativement classique de *shoot'em up*. Ce jeu se distingue toutefois par l'intégration de cinématiques préenregistrées en arrière-plan de l'espace du jeu ou pour ponctuer la progression du·de la joueur·se. Ces cinématiques spectaculaires constituaient, alors, un argument de vente permettent au jeu de se démarquer de ses concurrents.

Phantasmagoria (1995)

Développé et édité par Sierra, *Phantasmagoria* est un jeu FMV qui mobilise des prises de vue réelle pour proposer un jeu en *point n' click* horrifique dans lequel une jeune femme cherche à comprendre le mal occulte qui semble s'être emparé de son mari depuis leur arrivée dans un manoir mystérieux.

Planetside (2003)

Planetside est un jeu développé et édité par Sony Online Entertainment qui prend la forme d'une tentative de jeu de tir massivement multijoueur·se en ligne. À ce titre, le jeu mobilise les mécaniques du jeu de tir, mais les articules à certains aspects des MMORPG, tels que le concept de monde persistant, ou le grand nombre de joueur·se·s réunis dans une même partie.

Berzerk (1980)

Développé et édité par Stern Electronics, *Berzerk* est un jeu d'arcade dans lequel le·la joueur·se doit traverser des écrans (vus du dessus) en éliminant les ennemis qui les habitent. La particularité de ce jeu réside dans la présence d'un personnage, Evil Otto, qui s'adresse directement au·à la joueur·se pour lui mettre la pression et l'enjoindre à progresser plus vite. Par rapport à ses concurrents, *Berzerk* utilise un module de synthèse vocale pour donner vie à Evil Otto et aux ennemis du·de la joueur·se en leur donnant une voix.

Battle Arena Toshinden (1995)

Faisant partie des jeux de lancement de la PlayStation, *Battle Arena Toshinden* est un jeu de duel martial (de *versus fighting*) développé par Tamsoft et Takara et édité par Sony Entertainment. Par rapport à ses concurrents, tels que *Street Fighter* ou *Mortal Kombat*, *Battle Arena Toshinden* est en trois dimensions et propose un ensemble de personnages qui utilisent des armes pour se battre, plutôt que seulement leurs pieds et leurs poings.

Dear Esther (2012)

Développé et édité par The Chinese Room, *Dear Esther* est un des premiers jeux qualifiés de *walking simulator*, au point d'être le représentant par excellence de ce genre vidéoludique. *Dear Esther* propose au·à la joueur·se d'explorer, en vue subjective, une île battue par une mer agitée et frappée par un vent incessant tandis qu'un personnage vocal de narrateur raconte, par fragment, sa relation avec une jeune femme nommée Esther.

Gone Home (2013)

Développé et édité par The Fullbright Company, *Gone Home* est un autre exemple de *walking simulator*, dans lequel le·la joueur·se incarne une jeune femme qui, rentrant à la maison familiale, s'inquiète de l'absence de ces proches. En fouillant la maison, le·la joueur·se en apprend plus sur la famille, et comprend pourquoi tou·te·s ses membres sont absent·e·s.

Karaoke Studio (1987)

Développé et édité par TOSE et Bandai, *Karaoke Studio* est un des tout premiers exemples de jeu de karaoké sur console. De fait, l'interface de ce jeu intègre un microphone pouvant être connecté à la console Famicom pour analyser la hauteur de la voix du·de la joueur·se alors que celui·celle-ci entonne des airs populaires japonais.

America's Army (De 2002 à 2022)

America's Army est une franchise de *serious games* développés et édités par l'armée états-unienne comme une extension de ces processus de recrutement dans les mondes numériques. Les jeux de cette franchise sont tous des jeux de tir à la première personne dans lesquels les joueur·se·s incarnent des soldate de l'US Army et sont réunis en escouade pour prendre part à des affrontements calqués sur les situations d'intervention réelle de l'armée états-unienne. Si ces jeux intègrent certaines règles d'engagement à la jouabilité du jeu pour apprendre aux joueur·se·s le fonctionnement de l'armée, il n'en sont pas moins des instruments de propagande qui ont fait l'objet, à la fois de critiques, mais aussi de détournements artistiques.

Counter Strike [Série] (Depuis 2000)

Initialement un *mod* du jeu *Half-Life*, *Counter Strike* est ensuite devenu une série de jeux autonomes développés et édités par Valve Corporation. Ce sont des jeux de tir à la première personne, principalement multi-joueur·se, dans lequel une équipe de contre-terroristes est opposée à une équipe de terroristes, autour d'une bombe à poser ou à désamorcer, ou d'otages à délivrer. Jeu de tir très tactique, nerveux et exigeant, *Counter Strike* est un jeu qui est le support d'une scène compétitive très active. Par ailleurs, du fait de la représentation simplifiée voire caricaturale de conflits militaires contemporains, cette franchise fait également l'objet de critiques et de réappropriations par des artistes.

Portal (2007)

Développé et édité par Valve Corporation, *Portal* est une jeu de résolution d'énigmes et d'agilité à la première personne, dans lequel le·la joueur·se doit utiliser un canon à portails pour ouvrir de nouveaux passages dans les différents niveaux qui composent le jeu. Pour ce faire, le·la joueur peut placer un portail orange et un portail bleu, dans lesquels il·elle peut pénétrer ou envoyer des objets. Ces mécaniques de création de portails sont articulés à un moteur physique permettant des jeux avec la gravité. Ce jeu est aussi réputé pour son antagoniste, GladOS, une intelligence artificielle aussi sadique que pince-sans-rire, qui accompagne la progression du·de la joueur·se.

Shovel Knight (2014)

Développé et édité par Yacht Club Games, *Shovel Knight* est un jeu de plateforme et d'action très fortement inspiré par la franchise culte *Mega Man*. Dans *Shovel Knight*, le·la joueur·se incarne un chevalier se battant avec une pelle et lutte pour libérer le monde du jeu d'une sorcière maléfique qui a, par ailleurs, capturé la bien-aimée du chevalier. *Shovel Knight* est un jeu hommage, mais qui présente aussi une identité qui lui est propre, avec un *character design* loufoque, des musiques entêtantes, et une esthétique visuelle en *pixel art* très soignée.