

Début du texte, début du jeu : le cas de *Rime* [Tequila Works, 2017]

EMMANUEL VINCENOT

UNIVERSITÉ GUSTAVE EIFFEL – LISAA

Emmanuel.Vincenot@u-pem.fr

1. Parmi tous les moyens d'expression modernes, le jeu vidéo est l'un des plus jeunes : il ne compte qu'une petite cinquantaine d'années d'existence. Même si le premier titre est apparu en 1961 (il s'agit de *Spacewar!*, créé par Steve Russell, un étudiant du MIT [DONOVAN, 2010 : 9-11]), la production vidéoludique s'est surtout développée à partir des années 1970, avec l'apparition des premières bornes d'arcade (*Pong* date de 1972) et des premières consoles de salon, d'abord commercialisées aux États-Unis avant de gagner le reste du monde. La Magnavox Odyssey sort en 1972, mais ce n'est qu'en 1977 que le marché se démocratise réellement, avec le lancement de l'Atari VCS 2600. Dans le même temps, les jeux ont également accompagné le développement de l'informatique personnelle, l'offre logicielle se multipliant au fur et à mesure que les principaux fabricants de matériel informatique pénétraient dans les foyers et les entreprises. Le marché du jeu pour ordinateurs décolle au cours des années 1980, lorsque le parc installé des machines Apple, IBM, Sinclair, Amstrad ou encore Thomson, se met à représenter des millions de machines dans le monde.
2. Alors que les jeux vidéos distribués dans le réseau des salles d'arcade, ainsi que ceux destinés aux consoles et aux ordinateurs, se sont progressivement imposés comme un loisir de masse, et occupent désormais une place de choix dans la culture populaire, le monde universitaire a très longtemps délaissé ce domaine, et ce n'est qu'à partir de la fin des années 1990 et le début de années 2000 que la production et les pratiques vidéoludiques sont devenues un sujet d'étude, en particulier pour les sociologues, les psychologues, les géographes et les philosophes. Les chercheurs des disciplines littéraires, pour leur part, ont jusqu'à présent manifesté un intérêt plus mesuré, même si le nombre de publications et de colloques dédiés au jeu vidéo va croissant. Un exemple récent de cet intérêt récent est, par exemple, l'ouvrage *Littératures du jeu vidéo* (Colombani, Grandjean, Würtz, 2019),

qui reprend les actes du colloque du même nom, organisé à l'ENS Ulm en 2018.

3. L'une des premières questions que se sont posées les chercheurs travaillant sur les univers vidéoludiques a été celle de la nature du médium : qu'est-ce qu'un jeu vidéo ? Comment et où se situe le jeu vidéo par rapport aux moyens d'expression plus anciens, tels que le cinéma ou la littérature ? Pour répondre brièvement, l'on peut dire qu'il s'agit avant tout d'un dispositif interactif, composé de trois éléments techniques : la machine (ordinateur, console, borne d'arcade, ou bien encore téléphone), l'écran (il n'existe pas de jeu non visuel) et le logiciel (suite d'instructions logiques permettant le fonctionnement de la machine reliée à l'écran). Mathieu Triclot, dans son essai *Philosophie des jeux vidéo*, insiste par ailleurs sur le fait que ce dispositif permet des « expériences instrumentées » (2011 : 17), tout en précisant que, contrairement à d'autres expériences instrumentées, comme le cinéma, la spécificité du jeu vidéo tient à l'interaction avec le spectateur/utilisateur que le médium non seulement permet, mais surtout stimule et installe au cœur même de sa pratique.

4. Ces expériences instrumentées interactives se distinguent de la simple utilisation d'un ordinateur à des fins professionnelles, ou d'un téléphone portable à des fins de communication, par le fait qu'elles ont pour but de placer l'utilisateur dans une position de joueur, ce qui suppose un état et une attitude différentes de celles qu'impliquent les autres activités humaines. Le chercheur Jesper Juul, professeur à l'institut de design visuel de l'académie royale des Beaux-Arts de Copenhague, a proposé à ce sujet un modèle ludique général (*classic game model*) qui combine six caractéristiques :

According to this model, a game is 1. a rule-based formal system; 2. with variable and quantifiable outcomes; 3. where different outcomes are assigned different values; 4. where the player exerts effort in order to influence the outcome; 5. the player feels emotionally attached to the outcome; 6. and the consequences of the activity are optional and negotiable.

The six features of the model are necessary and sufficient for something to be a game, meaning that all games have these six features, and that having these features is enough to constitute a game (Juul, 2005 : 6-7)

5. Certes, comme le souligne Mathieu Triclot, « dans cette définition, la question des expériences de jeu est reléguée à une question seconde, subordonnée à une approche des jeux comme systèmes de règles » (2011 :19), mais elle a néanmoins le mérite de permettre de comprendre en quoi des

logiciels tels que *Sonic* ou *Angry Birds* sont différents de *PowerPoint* ou *Excel*. Cette distinction claire établie par la définition de Jesper Juul a permis au chercheur de fonder une nouvelle discipline, les *game studies*, qui occupent aujourd'hui une position centrale dans le domaine des études sur le jeu vidéo, en particulier dans les pays anglo-saxons.

Approches narratologiques

6. Cependant, d'autres approches ont également émergé, afin, entre autres, de mieux prendre en compte la question de l'expérience de jeu. C'est autour de cette notion que s'est ainsi constituée la branche des *play studies*. Cette discipline, souvent présentée comme rivale des *game studies*, s'intéresse non seulement aux aspects liés aux interactions et à l'implication, physique et mentale, du joueur dans l'activité ludique, mais elle intègre également une dimension narratologique, totalement absente des *game studies*. La prise en compte ou l'ignorance du récit dans l'activité ludique est d'ailleurs devenu le principal point de discordance entre les deux écoles. Comme le résume Sebastian Domsch, « narratologists claim that video games are narratives ; ludologists claim that video games are not narratives » (2013 : 13). Julien Rueff, dont les positions sont rappelées par Marc Marti, explique pour sa part que les ludologues « reconnaissent l'existence possible d'éléments narratifs dans les jeux vidéo [mais] ils contestent la légitimité de la narratologie, en soulignant les insuffisances d'une approche exclusivement centrée sur les aspects narratifs, aveugle aux spécificités de ces loisirs numériques » (Marti, 2014). L'opposition, initialement très tranchée, entre les deux approches, s'est progressivement atténuée et l'on recense désormais de plus en plus de travaux tendant à combiner *game studies* et *play studies*, et intégrant donc une dimension narratologique. Marc Marti propose de privilégier cette position ouverte : « on peut cependant émettre l'hypothèse que chaque jeu possède une proportion plus ou moins grande de narrativité. Cette narrativité découlera de la combinaison d'une intrigue matérielle, programmée, avec l'expérience que le joueur aura de cette intrigue ». Il ajoute : « Empiriquement, le jeu vidéo repose à la fois sur une narrativité statique, préétablie, scriptée et une narrativité dynamique, produite par l'interaction du joueur avec le jeu. La combinaison des deux constitue la narrativité vidéoludique, un concept qui reste encore à affiner et qui pourrait même s'exprimer au pluriel » (Marti, 2014).

7. Pour ma part, il me semble également que la dimension narrative est plus ou moins présente selon les types de jeux, et qu'une certaine souplesse théorique doit donc être de mise. S'il est très difficile d'aborder des casse-tête tels que *Tetris* ou *Candy Crush* en adoptant une approche narratologique, celle-ci peut au contraire s'avérer très fertile pour étudier des jeux fortement scénarisés, comme peuvent l'être les réalisations de David Cage (*Heavy Rain*, *Detroit: Become Human*) ou les superproductions du studio Rockstar (*GTA*, *Red Dead Redemption*). Afin de tenir compte de ce degré variable de narrativité, Marc Marti propose d'ailleurs de distinguer 3 catégories, ou prototypes, de jeux (Marti, 2014):

- les jeux endo-narratifs, c'est-à-dire à contenu narratif faible, représentés essentiellement par les jeux de combat, de course, de réflexion, de sport, de plateforme ainsi que par les jeux de cible ;
- les jeux à récit complet, qui peuvent se subdiviser en jeux à récit fermé ou jeu à récit ouvert, suivant que l'intrigue suit un chemin unique imposé par les créateurs du jeu, ou bien laisse la possibilité au joueur de choisir entre de multiples bifurcations. Cette catégorie regroupe essentiellement des jeux de tirs à la première ou troisième personne (FPS, TPS) ainsi que des jeux d'aventure ;
- les jeux évolutifs, dans lesquels le joueur n'est plus guidé par une trame narrative, mais au contraire laissé libre la plupart du temps grâce aux possibilités d'interactions qui lui sont offertes. C'est un type de jeu de plus en plus populaire, dans lequel on retrouve des genres tels que les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs (MMORPG) ou bien les jeux en monde ouvert, parfois aussi appelés, pour certains titres laissant une initiative particulièrement forte à l'utilisateur, « jeux bac à sable ».

8. Il est à noter que cette catégorie ouvre des perspectives inédites puisque, comme le fait observer Marc Marti, le joueur y devient auteur : « Dans ces jeux évolutifs, autant par les éléments mis en œuvre que par sa position, le joueur est incité, non pas à s'immerger dans une intrigue produite par un autre, mais à s'impliquer dans la création d'une intrigue qu'il va lui-même conduire, tout en se conformant aux limites techniques de l'environnement. Ce sont des jeux qui, à des degrés divers, placent le joueur dans un rôle d'auteur à l'intérieur du jeu : la finalité même du jeu est de produire une histoire et non de jouer une histoire » (Marti, 2014).

Début(s) et fin(s)

9. On voit-là à quel point les questionnements narratologiques ont leur place dans l'étude des jeux vidéo, et combien ce médium ouvre de nouveaux horizons à l'art très ancien du récit (il est d'ailleurs possible d'avancer l'hypothèse que, plus que les effets visuels et sonores, ce sont ces dispositions narratives inédites qui rendent les univers vidéoludiques aussi attractifs et séduisants auprès du public contemporain).
10. De manière générale, les jeux vidéo narratifs remettent en question des notions et des catégories traditionnelles, considérées jusqu'à présent comme stables, voire incontestables. C'est le cas notamment de l'idée même de début et de fin du récit. Dans un roman traditionnel (prenons, par exemple, *Don Quichotte*), le récit commence par une phrase d'incipit : « *En un lugar de la mancha de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor* ». Le temps, l'espace et le personnage sont posés, en même temps que la trame narrative est lancée, et tous les lecteurs découvrant le livre pour la première fois auront la même expérience du début du récit, qui ne pourra être modifiée par personne. Même si d'autres modalités d'incipit sont possibles, et même si la notion même de limites du texte peut être nuancée voire remise en question (Umberto Eco, notamment, s'est penché sur ces questions dans son essai *L'œuvre ouverte* [Eco, 2015]), il n'en reste pas moins que l'idée d'un début identifiable, unique et invariable constitue une norme dans les conceptions dominantes du récit et dans les pratiques de lecture. Le même constat peut-être dressé pour la fin du récit, qui participe habituellement de la même volonté de cloôturer, de délimiter de manière stable le texte.
11. Dans l'univers du jeu vidéo, ces questions s'avèrent plus complexes et flottantes, et la notion de début et de fin du récit vidéoludique peut déboucher sur des situations déroutantes. Pour aussi paradoxal que cela puisse paraître, il est ainsi assez difficile d'établir clairement à partir de quel moment commence le jeu, du fait de certaines particularités narratives propres au médium : dans de nombreux titres, il est ainsi possible, voire obligatoire, de se lancer d'abord dans un tutoriel, une phase d'apprentissage dans laquelle le joueur s'exerce à prendre contrôle d'un personnage et commence à découvrir le cadre temporel et, surtout, spatial de l'action. Doit-on considérer que ces premiers pas constituent le début de récit, alors que ce

moment est souvent séparé de l'action principale et n'engage aucune conséquence narrative ? La question se pose par exemple dans le jeu *Sniper Elite 4*, où le tutoriel consiste en un entraînement au maniement des armes dans un stand de tir. Le joueur a beau être plongé dans l'univers diégétique, il n'a pas le sentiment d'avoir encore entamé le récit proprement dit. Tout au plus s'agit-il pour lui d'une mise en jambes, comme les foulées d'un athlète avant l'épreuve. Lorsque le « vrai » récit commence, les problèmes théoriques continuent : il n'est pas rare que le personnage que contrôle le joueur, ce qu'on appelle son avatar, échoue à passer les obstacles que le jeu place sur son chemin, et vienne à « mourir », une mort diégétique toute relative d'ailleurs, puisque l'avatar dispose généralement de plusieurs vies, et peut reprendre l'aventure à zéro pour tenter à nouveau sa chance. Si cette nouvelle itération débouche sur une victoire du joueur, lequel parvient à mener son avatar au terme de l'aventure, doit-elle être considérée comme le seul récit à prendre en compte, et le deuxième début efface-t-il narrative-ment le premier ? Quel statut, dans ce cas, donner à la première tentative ? Est-ce le même début, ou un autre début, d'un autre récit, avorté ? D'autres pratiques courantes dans l'univers du jeu vidéo introduisent également d'autres problèmes épineux : il est ainsi fréquent que les jeux, avant d'être commercialisés, soient diffusés en *early access*, c'est-à-dire dans une version non aboutie, souvent modifiée par les développeurs pour tenir compte des réactions et observations des joueurs. Lorsque le début, ou la fin, d'un jeu en *early access* finissent par être changés au moment de la commercialisation, peut-on encore prendre en compte ces seuils initiaux dans l'analyse narrative ou bien faut-il les évacuer ?

12. Si la notion de début du récit vidéoludique peut s'avérer difficile à cerner, celle de fin est encore plus instable et floue, puisque le caractère interactif du médium débouche souvent sur de très nombreuses issues. Alors que la fin correspond généralement à l'accomplissement de l'objectif assigné au joueur, dans certains jeux, comme *Minecraft*, l'absence totale d'objectif semble rendre caduque l'idée même de fin. Le récit reste éternellement ouvert. Dans d'autres cas, fréquents notamment dans les jeux primitifs (entendons : des années 1970 et 1980), un objectif est bien assigné au joueur, mais il est impossible à atteindre et le récit ne peut donc être clos. Le cas le plus célèbre est celui de *Space Invaders*, où les vagues d'extraterrestres se succèdent sans que le joueur puisse jamais espérer en venir à bout (sa seule ambition est de réaliser le score le plus élevé, mais celui-ci n'est

atteignable, par définition, que par un seul joueur et ne peut être connu à l'avance).

13. Dans le jeu vidéo contemporain, les capacités techniques des machines et des logiciels ont permis de développer des récits beaucoup plus complexes, proposant des fins multiples. *Heavy Rain* dispose ainsi de 12 dénouements possibles, et il n'est dès lors pas possible de déterminer une fin précise et universellement connue du récit. Ce type de structure narrative, qui semble devoir trouver son origine dans le modèle des livres dont vous êtes le héros, popularisé au début des années 1980 par Steve Jackson et Ian Livingstone, peut être scénarisé « manuellement » par les auteurs du jeu, ou bien, comme c'est de plus en plus le cas, généré de manière logicielle, par une procédure de création semi-aléatoire des espaces, des personnages et des événements. Cette technique, baptisée « génération procédurale », a été mise au point pour éviter la lassitude du joueur face à un jeu qui peut l'obliger à recommencer plusieurs fois certains passages.
14. Certains jeux, en particulier ceux en monde ouvert, comme les titres de la série *Assassin's Creed*, introduisent une autre problématique : celle de l'ordre et de l'intensité d'accomplissement du récit. La progression du joueur est quantifiée en pourcentage, et il est possible (c'est même le cas le plus fréquent) que deux joueurs épuisent complètement les possibilités narratives du jeu, en le terminant à 100 %, mais l'ordre dans lequel ces pourcentages auront été obtenus sera différent d'un joueur à l'autre et, surtout, ils peuvent tout à fait passer de 99% à 100% en réalisant une portion du récit totalement différente. Si le jeu est un jeu de Léo narratif interactif de 100 pièces, chaque joueur peut décider (jusqu'à un certain point, fixé par les développeurs) de l'ordre dans lequel empiler les briques, chacun choisissant comme il le veut la dernière brique. Ce type de schéma maintient l'idée de clôture du récit, mais en fait une expérience purement individuelle, non partagée, contrairement à ce que l'on observe dans les romans traditionnels ou bien au cinéma. L'individualisation de l'expérience de la clôture peut même déboucher sur une situation totalement impossible dans les arts narratifs classiques : celle dans laquelle le joueur est empêché d'accéder à la fin du récit. C'est le cas que permet notamment l'option dite de mort permanente (ou *permadeath* en anglais) : certains jeux offrent ainsi la possibilité à l'avatar de vivre le récit fictif comme s'il s'agissait d'une vie bien réelle. Si le personnage meurt, il ne ressuscite pas, et le jeu prend fin. Dans le jeu *The Castle Doctrine*, le joueur voit ainsi son avatar exclu des serveurs, et tout

accès au jeu devient interdit. Le cas le plus fréquent reste cependant celui du joueur médiocre qui, en dépit de toutes ses tentatives pour parvenir à boucler le jeu, et malgré les vies infinies qui sont offertes à son avatar, s'avère incapable de franchir certains niveaux. Le dénouement du récit et le générique du fin lui resteront malheureusement inaccessibles, une situation que n'accepterait aucun lecteur de roman ou spectateur de cinéma.

Inflation paratextuelle

15. Ces considérations générales permettent de prendre la mesure des potentialités narratives du médium vidéoludique, mais celles-ci, nous l'avons souligné, ne s'expriment pas de la même façon et avec la même intensité dans tous les jeux. Certaines productions présentent, du point de vue du narratologue, un intérêt faible ou inexistant, tandis que d'autres constituent des objets d'études très riches. Dans tous les titres, néanmoins, se pose la question du début du texte et du début du jeu, c'est-à-dire qu'il convient de se demander comment s'enclenchent l'expérience et le texte vidéoludiques, en comparant le fonctionnement du jeu vidéo à celui du roman et du film de cinéma. Dans cette perspective, le jeu espagnol *Rime*, produit par la société Tequila Works et commercialisé en 2017, constitue un très bon objet de réflexion, dans la mesure où il s'agit d'un titre représentatif de pratiques très largement répandues dans la production actuelle.
16. Je commencerai par préciser que *Rime* est ce que Marc Marti propose de définir comme un jeu à récit complet (récit fermé dans le cas qui nous intéresse), et que je parlerai, pour m'y référer, de « texte vidéoludique », de la même façon que l'on parle en études cinématographiques de « texte filmique ». La notion de « texte » sera entendue ici comme un système de signes produisant du sens et comme le résultat d'un acte d'énonciation, et non pas simplement comme une suite de mots imprimés (les jeux vidéo peuvent être partiellement constitués de matière verbale, présentée sous forme scripturale ou orale, mais, hormis de très rares exceptions, ce n'est pas leur dimension première).
17. Comme dans une œuvre littéraire ou cinématographique, un jeu vidéo est précédé et entouré de paratexte, et l'on y accède généralement en franchissant ces seuils définis et analysés par Gérard Genette dans son ouvrage homonyme (2002). Depuis les débuts du médium, on observe d'ailleurs un

phénomène d'inflation paratextuelle, encore plus marqué qu'au cinéma. Les tout premiers jeux vidéo se présentaient de manière quasi nue, presque dépourvus de tout habillage verbal : le premier titre de l'histoire, *Spacewar!* possédait pour seul paratexte le manuel de programmation de l'ordinateur PDP-1 sur lequel tournait le logiciel, ainsi que les descriptions des fonctions des différents boutons et interrupteurs du panneau de commande. Pour le reste, pas de logo, pas d'écran-titre, pas de menu contextuel, pas de boîte d'emballage, rien de tout ce qui constitue aujourd'hui l'environnement paratextuel habituel d'un jeu du commerce¹. Le même constat s'applique aux premières versions du jeu *Pong*, dont les premiers prototypes commencent à fonctionner en 1969². Il faut attendre le lancement de la borne d'arcade *Pong* par Atari en 1972 pour qu'un premier logo, très minimaliste, apparaisse sur le meuble de coffrage, au-dessus de l'écran de télévision où s'affiche le jeu. Par ailleurs, un petit autocollant apposé sur la vitre qui sépare le joueur de l'écran explique un point de règle tout aussi minimaliste : « *1st player to score 15 points WINS* ». Enfin, le panneau de commande affiche les indications « *Player 1* » et « *Player 2* » au niveau des boutons de contrôle, et trois lignes de texte complètent les règles précédentes en livrant des instructions d'utilisation pour activer la machine et ainsi que des précisions quant au fonctionnement du jeu : « — *Deposit quarter – Ball will serve automatically – Avoid missing ball for high score* ». Des indications commerciales et techniques (« Atari » et « Sygygy Engineered ») complètent l'ensemble, donnant au joueur/consommateur l'identité du fabricant de la borne, qui affiche encore deux noms à l'époque³ (la marque Sygygy finira par être retirée de la communication commerciale au profit exclusif d'Atari). Même si le paratexte vidéoludique commence à faire son apparition, il faut néanmoins souligner qu'il n'y a toujours pas d'écran d'accueil ni de menu contextuel lorsque la machine est allumée et le logiciel est lancé : le joueur est plongé immédiatement dans le jeu, qui débute d'une certaine façon *in medias res*.

1 Une présentation du PDP-1 et une démonstration de *Spacewar!* sont disponibles en ligne à cette adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=1EWQYAfMYw> [Dernière consultation : 16/03/2020]

2 Le premier document audiovisuel présentant la version primitive de *Pong* (la machine et son logiciel) est disponible en ligne à cette adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=XNRx5hc4gYc> [Dernière consultation : 16/03/2020]

3 Une présentation de la borne d'arcade PONG est disponible à cette adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=ut6Rh-rmGAo> [Dernière consultation : 16/03/2020]

18. C'est le lancement de la console de salon Atari VCS 2600 qui met en place le premier environnement paratextuel vidéoludique moderne, celui qui continue d'inspirer les jeux contemporains : à l'écran, menus et logos font leur apparition, de même que les éléments visuels décoratifs, tandis que, autour de la console, sur les cartouches de jeux et les emballages, se multiplient les informations textuelles, les habillages graphiques, les livrets de règles, les boîtiers, destinés à la fois à informer, guider mais aussi, et surtout, séduire le joueur/consommateur, comme le font les jaquettes de livres et les affiches de cinéma. Dans les années 1980, l'apparition de la presse vidéoludique met en avant les créateurs et popularise les entretiens avec les développeurs, qui sont encore souvent des individus travaillant seuls, ainsi que les reportages sur la création de jeux. Depuis l'apparition d'internet, le phénomène n'a fait que se développer de manière exponentielle, et avec YouTube, Facebook, Twitter, ou encore Instagram, les joueurs sont abreuvés, des mois voire des années avant la sortie d'un jeu, d'informations paratextuelles à son sujet (visuels, reportages, extraits, entretiens, logos, photos, journal de développement). Le paratexte vidéoludique contemporain est d'ailleurs de plus en plus utilisé à de nouvelles fins, dans le but d'obtenir un retour du public, de tester ses réactions face au jeu en gestation, et peut aboutir à modifier le texte vidéoludique final, en introduisant par exemple des changements au niveau des personnages, des règles de jeu, du positionnement générique, etc.
19. Comme l'ont remarqué de nombreux observateurs, à l'ère numérique, le lecteur/spectateur/joueur est souvent associé à la genèse des œuvres, participe plus ou moins indirectement à leur création et partage, jusqu'à un certain point, l'auctorialité avec les *game designers* (c'est-à-dire les développeurs chargé de superviser l'ensemble des aspects du jeu, qu'ils soient techniques ou artistiques). Dans certains cas, les joueurs les plus experts et passionnés peuvent même finir par créer de nouveaux niveaux de jeu, non prévus par les créateurs initiaux, un phénomène désigné en anglais par le terme de *mods*. D'une certaine façon, le joueur poursuit alors le travail du texte. Parfois même, il peut transformer le texte initial en un nouveau texte, l'exemple le plus célèbre étant celui de *Counterstrike*, qui était à l'origine un *mod* de *Half-Life*, avant de devenir lui-même un jeu autonome.
20. Dans le cas de *Rime*, le système paratextuel fonctionne de manière tout à fait classique. La mise en chantier du jeu a été annoncée très en amont de sa sortie, dès 2013, et le résumé du développement déposé sur

Wikipedia rend bien compte de la façon dont la production et la réception d'un paratexte diffusé parallèlement à l'élaboration du texte vidéoludique ont pu contribuer à modifier certaines caractéristiques de ce texte :

Rime est développé par le studio espagnol Tequila Works, qui est fondé en 2009. La conception du jeu débute au cours de l'élaboration de *Deadlight*.

La première version du *trailer* du jeu est dévoilée en août 2013, dans la section jeux vidéo indépendants de la conférence de presse de Sony, lors de la Gamescom. Il montre un jeu d'aventure en vue à la troisième personne avec des graphismes en *cel-shading*.

Le gameplay du *trailer* et ses graphismes ont suscité des comparaisons envers des jeux réalisés par la Team Ico, ainsi que *Journey* par Thatgamecompany et *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Le *trailer* reçoit un retour positif de la part des journalistes. Le directeur de la création Raúl Rubio révèle que le jeu fait également référence à des films comme *Princesse Mononoké*, *Le Voyage de Chihiro* et *Jason et les Argonautes* ainsi que des œuvres d'art de Joaquín Sorolla, Salvador Dalí et Giorgio De Chirico.

Le jeu était conçu à l'origine pour être un *puzzle game* sur une île en monde ouvert. Il sera finalement un jeu d'aventure chapitré. Si des énigmes émaillent la progression, le jeu s'applique surtout à raconter l'histoire par son environnement et sa musique. Chaque élément est un symbole qui ajoutés permettront d'assembler l'histoire.

Le pouvoir principal du garçon est sa voix. Il peut également porter certains objets ou modifier des éléments de décors grâce à des viseurs permettant de changer de "points de vue". Le mécanisme jour-nuit permet d'utiliser des jeux de lumière afin d'influencer le *gameplay* ainsi que l'aspect visuel.

Au cours du développement du jeu, certains aspects du jeu ont été retirés comme la survie, le besoin de manger, de boire, l'endurance et les statistiques de la santé⁴.

21. Après la diffusion d'une première bande-annonce au festival Gamescom en 2013, le développement s'est déroulé de manière accidentée jusqu'en 2017, l'équipe de création dirigée par Raúl Rubio étant plusieurs fois sur le point d'abandonner le projet, faute notamment de financement suffisant. Tout au long de ces quatre années, les échanges entre les concepteurs du jeu et la communauté des *gamers* sont encouragés par la mise en ligne de blogs, de journaux de développement, de forums de discussions, de photos et de dessins préparatoires. Comme le souligne l'article Wikipedia, le jeu est modifié de manière assez substantielle, pour tenir compte des réactions des joueurs face aux premiers éléments paratextuels communiqués à la communauté de fans.

22. Le rôle très important accordé au paratexte diffusé en amont de la sortie s'explique, dans le cas de *Rime* comme dans bien d'autres jeux récents,

4 Ressource électronique : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Rime_\(jeu_vid%C3%A9o\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Rime_(jeu_vid%C3%A9o))
[dernière consultation : 16/03/2020]

par le poids du marketing dans le processus éditorial, un poids qui s'explique lui-même par le caractère hyper-concurrentiel du secteur, ainsi que par les risques financiers extrêmement importants que prend un studio lorsqu'il lance un nouveau titre (les sommes engagées sont similaires à celles que mobilise habituellement le cinéma commercial, et les plus grosses productions vidéoludiques peuvent même coûter plus cher qu'un *blockbuster* hollywoodien). L'inflation paratextuelle en amont vise à générer de la notoriété de marque bien avant la sortie, afin de limiter les frais de publicité au moment de cette dernière, et s'explique également par la volonté de créer de « l'engagement », une notion omniprésente dans l'industrie du jeu vidéo.

23. Une fois le jeu terminé et prêt à être commercialisé, le studio de développement et son éditeur mettent en place de nouveaux dispositifs paratextuels, similaires à ceux qui ont cours dans l'édition ou l'industrie cinématographique. Le paratexte principal est la jaquette de couverture présente sur le boîtier du jeu. Alors que pendant plusieurs décennies la norme a été de présenter les jeux dans des emballages en carton, ornés de graphismes et de textes, la pratique la plus courante consiste aujourd'hui à utiliser des boîtiers en plastique, semblables à ceux des DVD, et d'y insérer des jaquettes amovibles en couleurs. Voici celles utilisées pour les deux éditions françaises de *Rime* :



E. VINCENOT, « Début du texte, début du jeu... »





24. Les informations paratextuelles rassemblées dans ces deux jaquettes remplissent des fonctions semblables à celle de la couverture et la quatrième de couverture d'un livre, ou bien d'une jaquette de DVD, mais elles présentent également plusieurs spécificités, propre au médium vidéoludique. Une classification succincte des couches paratextuelles pourrait se présenter de la façon suivante :

- Indications technico-commerciales : la mention du système de jeu, Switch ou bien PS4, accompagnée des logos respectifs, en haut à gauche du recto, permet au client d'identifier si le produit correspond bien à son équipement (les consoles étant des machines fermés, un jeu Switch ne fonctionne que sur une console Switch). La place privilégiée qu'occupent ces mentions dans l'espace graphique est le signe de leur importance commerciale. Les informations techniques sont répétées et complétées sur le verso, avec notamment l'indication du nombre de joueurs possibles, de la taille du logiciel ou bien encore de la présence ou non de la fonctionnalité de vibration de la manette. Il est à noter que la plupart de ces informations permettent d'anticiper l'expérience de jeu, que ce soit

en termes d'interaction ou de qualité graphique. Ce type d'indication paratextuelle est semblable à ce que l'on trouve au cinéma, lorsque le film est projeté en 3D ou en 4DX.

- Indications légales : la classification PEGI 7 informe le client que le jeu n'est pas adapté aux joueurs de moins de 7 ans. Cette information commence à orienter la réception du titre par le joueur, sur le modèle de la classification cinématographique.
- Titre du jeu : *Rime*, un titre en anglais, la *lingua franca* du jeu vidéo. On notera la dimension énigmatique de ce titre, puisque le terme « *rime* » signifie « givre » ou « gelée » alors que l'image montre un paysage verdoyant et solaire. Le traitement graphique du mot propose un rappel visuel, dans la lettre « i », des motifs du trou de serrure et de la tour, présents sur l'illustration. La mention assez peu discrète du « TM » (acronyme de « Trademark »), en haut à droite du mot « Rime », permet de comprendre qu'il ne s'agit pas uniquement d'un titre, mais aussi, et surtout, d'une marque déposée, le traitement graphique transformant le titre en logo. Cette dimension juridico-commerciale rapproche ici, une fois de plus, le jeu vidéo d'un film, davantage que d'une œuvre littéraire.
- Illustration : le visuel du jeu, sur le recto de la jaquette, ainsi que les captures d'écran, sur le verso, permettent au joueur/consommateur de comprendre l'ancrage générique du jeu. Ici, nous avons affaire à un jeu d'aventure et d'enquête, le vaste paysage insulaire invitant à l'exploration et le trou de serrure au haut de la tour renvoyant à l'idée d'énigme à résoudre. Les captures d'écran montrant des escaliers et des colonnes indiquent, quant à elles, que le jeu comporte des phases dites « de plateforme », ce qui constitue une autre information générique importante, aussi claire pour le joueur que peut l'être la présence d'un pistolet sur la couverture d'un polar. L'illustration et les photos comportent également des traces d'intertextualité, ou d'intericonicité pour rester dans le domaine des arts visuels, le traitement graphique du jeu évoquant l'univers très codifié des *anime* (films d'animation) du studio japonais Ghibli, à qui l'on doit des classiques tels que *Princesse Mononoké* (1997) ou *Le voyage de Chihiro* (2001). Cet intertexte est également une manifestation de volonté d'auctorialité, les productions Ghibli étant intimement associées à l'univers du cinéaste Hayao Miyazaki, mais, paradoxalement, aucun nom de créateur ni d'auteur ne

figure sur la jaquette. Seul le nom de la société de distribution, Greybox, est apposé sur la version Switch du jeu, tandis que la version PS4 intègre non pas le nom de Raúl Rubio, mais le logo du studio à l'origine du jeu, la société Tequila Works.

25. En réalité, l'auteur de *Rime* n'est connu que de la frange la plus engagée du public, celle qui suit le développement depuis 2013, grâce aux réseaux sociaux, ou celle qui lit la presse spécialisée. De manière générale, dans le monde du jeu vidéo, plus qu'en littérature ou au cinéma, l'auctorialité n'est pas mise en avant dans le paratexte commercial, pour éviter de faire de l'ombre au studio et à l'éditeur. Certains créateurs de jeux vidéo, comme Shigeru Miyamoto, à qui l'on doit des titres aussi incontournables que *Super Mario*, *Donkey Kong*, *The Legend of Zelda*, *Star Fox*, *F-Zero* ou *Pikmin*, sont des légendes vivantes et ont reçu des distinctions qui les ont installés dans le rôle d'auteurs établis et reconnus (Miyamoto a même été nommé chevalier des Arts et lettres en 2006 par le ministère français de la culture, tout un symbole), mais leur nom n'apparaît pas pour autant sur les boîtiers. Nintendo, qui emploie le créateur depuis plusieurs décennies, ne souhaite pas mettre son nom en avant. Un peu comme si Mondadori, l'éditeur actuel des œuvres complètes de Gabriel García Márquez, évacuait son patronyme des couvertures. La seule exception à cette mise à l'écart de l'auteur est Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*), qui a réussi à imposer la phrase d'accroche « A Hideo Kojima Game » sur chacune de ses créations. Sa volonté d'être reconnu pleinement comme auteur l'a d'ailleurs amené à fonder son propre studio, logiquement baptisé... Kojima Productions. Mais cet exemple est un cas à part, une exception des plus rares dans une industrie culturelle où les entreprises tiennent à conserver le contrôle de leurs produits et où seuls les joueurs expérimentés, les *hardcore gamers*, réservent aux auteurs le même statut symbolique que celui dont ils bénéficient dans le cinéma ou la littérature.

Entremêlements (extra)diégétiques

26. Dans tous les éléments paratextuels que je viens d'évoquer, les fonctions du paratexte, tout en présentant certaines singularités, fonctionnent globalement de la même façon que dans la littérature ou le cinéma, et il faut en fait allumer la machine et commencer à lancer le jeu pour voir apparaître

un paratexte propre au jeu vidéo. Il me semble en effet que ce médium, sous sa forme actuelle, possède deux niveaux d'information paratextuelle que l'on ne trouve dans aucun autre moyen d'expression : 1) les icônes dans le système d'exploitation de la console ou de l'ordinateur et 2) les menus, qui permettent de régler certains paramètres et de lancer le jeu.

27. Il est à noter que les menus ne sont pas simplement des seuils du texte : ils peuvent parfois avoir une incidence sur le texte même. L'activation de ces menus, dits contextuels, depuis l'interface graphique de la machine, permet en effet, dans la plupart des jeux vidéo actuels, de :

- choisir le personnage principal du récit (le changement peut être cosmétique : choisir le sexe, la couleur de peau, la coupe de cheveux, etc. ; il peut être aussi beaucoup plus riche en conséquences narratives : le choix d'un personnage, doté de pouvoirs particuliers, aura une incidence sur la façon dont le joueur interagira avec le logiciel et fera progresser le récit) ;
- régler les paramètres visuels et sonores (le résultat obtenu sera cosmétique) ;
- régler le niveau de difficulté. Le choix opéré par le joueur aura une influence sensible sur le récit, car plus on choisit un niveau de difficulté élevée, plus on risque de devoir recommencer certaines phases de l'aventure. Le niveau de difficulté peut par ailleurs avoir une influence sur le nombre de personnages du récit (il s'agit en général des adversaires que le héros doit combattre). Comme nous l'avons vu précédemment, l'option dite « *permadeath* » a une conséquence drastique sur l'expérience de jeu : si mon personnage meurt, le récit s'arrête définitivement.

28. Le paratexte vidéoludique, qu'il soit lié aux stratégies de marketing ou bien intégré au logiciel, se caractérise donc par une forte capacité à modeler le texte vidéoludique, ce qui constitue une différence fondamentale par rapport aux autres types de paratextes, littéraires et cinématographiques.

29. Dans le cas précis de *Rime*, le paratexte logiciel fonctionne d'une manière tout à fait conforme aux canons actuels, et constitue un très bon exemple de la façon dont les développeurs envisagent aujourd'hui le rapport de ce paratexte au texte vidéoludique. Notre premier contact avec le jeu se fait d'abord au moyen d'une icône dans l'interface graphique de

démarrage (il s'agit du logo de la console, PS4 ou Switch suivant la machine que l'on utilise) ; puis apparaissent des mentions légales et commerciales, liées à la marque de la console et à la marque déposée par le jeu. Dans le cas de la Switch, nous voyons ainsi s'inscrire à l'écran la phrase « *Licensed by Nintendo* », puis est affiché un visuel de *Rime*, qui commence à introduire l'univers diégétique (les éléments de paysage et de décor dessinés sur l'illustration sont tirés du jeu). Viennent ensuite plusieurs mentions légales, sous la forme, inattendue, d'une brève séquence animée, en images de synthèse, qui enchaîne l'affichage de plusieurs logos, incrustés sur une plage, recouverts de façon intermittente par des vagues. Un bruitage maritime vient renforcer l'idée selon laquelle les marques présentées au joueur sont disposées à même le rivage⁵. Tous les logos sont commerciaux (il s'agit à chaque fois de marques, et non d'institutions) mais ils renvoient à des secteurs d'activité différents et présentent un intérêt informatif distinct :

- Greybox : il s'agit du distributeur du jeu (l'information est ici d'ordre commercial) ;
- Tequila Works : c'est le studio qui produit le jeu (l'information est d'ordre économique, mais surtout artistique, et remplit une fonction auctoriale, à défaut de signaler l'identité du *game designer*) ;
- Six Foot : c'est également une société de production, et l'information donnée ici est avant tout économique (la responsabilité de Six Foot dans les choix artistiques a été très faible) ;
- Unreal 3 : cette marque est celle du moteur graphique utilisé par les développeurs de *Rime*, qui fait partie de l'avant-dernière génération (les moteurs disponibles sur le marchés sont divers – Unity, Anvil, Frostbite, etc. – et possèdent tous leurs propres capacités technologiques, qui engagent l'aspect graphique final du jeu) ;
- Simplygon + Umbra + Enlightenment : les trois logos de ces trois marques de logiciels sont présentés à la fin et ensemble, ce qui les situe à un rang inférieur dans la hiérarchie de l'information, ici à valeur technologique. Simplygon est un logiciel d'infographie 3 et Umbra un logiciel graphique, plug-in utilisé sur Unreal Engine 3.

5 Ce paratexte logiciel, qui dure environ 1 minute, peut être vu à l'adresse suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=haOp8syJ-eI> [ressource électronique. Dernière consultation : 16/03/2020]

30. Ce qui retient notre attention, c'est que les éléments extradiégétiques sont présentés de manière diégétique : les logos, en effet, sont incrustés dans l'espace de la fiction et traités graphiquement de la même manière que le décor ou les personnages. Ces logos sont introduits par obligation légale, mais certains, tout en étant extradiégétiques, ont une influence sur la diégèse et sur la façon dont nous allons la percevoir : un jeu réalisé avec un moteur graphique Unreal 3 n'a pas le même rendu visuel qu'un titre conçu à l'aide d'un autre moteur, plus récent ou plus puissant ; les différences tiennent notamment à gestion de la lumière, de la distance d'affichage, ou bien encore à celle du nombre de personnages présents simultanément à l'écran (pour certains jeux, l'utilisation de moteurs « poussifs » peut faire l'objet de campagnes de protestation sur les forums spécialisés, et, au contraire, l'adoption de nouveaux logiciels peut être saluée par les communautés de fans⁶). Interpréter ces indications est une compétence que possèdent les joueurs les plus engagés, les plus experts, mais que ne domine pas le grand public. La présence diégétisée des logos est le signe de l'importance accordée, par les professionnels et par les *hardcore gamers*, aux informations techniques qu'ils transmettent, ainsi que de la conscience que le résultat artistique et diégétique est dépendant de la technologie employée.
31. Quand nous arrivons au menu principal de *Rime*, nous observons à nouveau un mélange d'informations extradiégétiques et diégétiques⁷. L'écran propose une image animée reprenant l'espace fictionnel du jeu (l'île et la tour entrevues sur la jaquette, que l'on retrouvera une fois la partie lancée), ainsi que l'un des personnages du récit (un renard qui va accompagner l'avatar du joueur dans ses déplacements). L'image n'est pas une photo, mais fonctionne comme un plan cinématographique (le renard bouge sa queue, un oiseau vole dans le ciel, l'image est animée), créé à l'aide du moteur graphique du jeu. L'illustration sonore introduit, en musique de fosse, le thème musical que l'on entendra bientôt régulièrement, une fois le jeu lancé. Sur un fond de ciel bleu, plusieurs indications textuelles se
- 6 Cette question des performances du moteur graphique est ainsi devenu un classique des forums de discussion consacrés à la très populaire série *Call of Duty*. Cf. par exemple : <http://www.jeuxvideo.com/news/1122917/de-call-of-duty-a-modern-warfare-les-evolutions-des-moteurs-graphiques-en-video.htm> [ressource électronique. Dernière consultation : 16/03/2020]
- 7 Une démonstration du fonctionnement du menu est disponible en ligne à cette adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=azRu90419vA> [ressource électronique. Dernière consultation : 16/03/2020]

détachent : tout d'abord, le logo-titre *Rime*, identique à celui de la jaquette, ainsi que 4 options de menu :

- Nouvelle partie
- Continuer
- Paramètres
- Bonus

32. L'activation de « Nouvelle partie » permet, comme son nom l'indique, de lancer le jeu pour la première fois. « Continuer » permet quant à lui de poursuivre une partie déjà entamée (la durée totale moyenne de *Rime* est d'environ 7 à 8h, et tous les joueurs, ou presque, sont donc amenés à fragmenter leur progression en plusieurs sessions). Si l'on active l'option « Paramètres », un nouvel écran permet de modifier plusieurs aspects du jeu :

- Langue
- Luminosité
- Musique
- Son
- Inverser la caméra Y
- Commandes
- Rétablir par défaut

33. En ce qui concerne l'option « Bonus », elle débouche sur les choix suivants :

- Tenues
- Jouets
- Emblèmes
- Berceuse
- Trous de serrure
- Galerie
- Succès

34. Dans toutes les options qui s'offrent au joueur, les éléments diégétiques côtoient les éléments extradiégétiques : modifier la tenue d'un personnage ou découvrir qu'il va être possible de collectionner des emblèmes est directement lié au contenu fictionnel, alors que la modification de la luminosité relève de la technique et, marginalement, de l'esthétique. Quant au paramétrage des commandes de la manette, il n'est ni esthétique ni diégétique *stricto sensu*, mais il permet de modifier notre interaction avec la diégèse, ce qui situe cette option paratextuelle dans une zone incertaine, qui n'a pas d'équivalent en littérature ou au cinéma.
35. Une fois l'exploration des menus et le paramétrage effectué, le joueur, enfin paré pour l'aventure, peut lancer sa partie, et il débouche alors sur un menu de chargement, déjà diégétique puisque qu'il nous montre, en contre-plongée zénithale, une structure architecturale en colimaçon menant vers l'extrémité de la tour. Un signe graphique évoquant une poussière lumineuse suit les contours de la structure, indiquant la progression du chargement du logiciel. L'écran suivant, très bref, explique au joueur de que le jeu dispose d'un système de sauvegarde automatique, et qu'une notification apparaîtra à l'écran à chaque fois que cette fonctionnalité sera activée. Le texte recommande au joueur de ne pas éteindre sa console à ce moment-là. Nous sommes donc là dans l'équivalent d'un mode d'emploi, l'explication d'une règle de fonctionnement, qui a une valeur technique, mais aussi ludique, avec une incidence indirecte sur la diégèse : en effet, cette information et cette possibilité technique orientent notre action dans le jeu, car le fait de savoir que la sauvegarde est automatique incite le joueur à moins de prudence dans son exploration de l'univers fictif : la mort de l'avatar n'a pas de conséquence trop dramatique sur la progression du joueur dans les différents niveaux. Cependant, la mise en garde concernant l'extinction de la console est totalement extradiégétique et renvoie la machine au rang d'aspirateur ou de machine à laver.
36. Nous observons donc une entrée très progressive, morcelée, voire hachée, dans l'univers diégétique, et situer avec précision le début du texte, que l'on pourrait penser séparé clairement du paratexte, n'est pas chose facile. Le cheminement du joueur vers la diégèse est constamment interrompu par des indications paratextuelles d'ordre divers (légal, techniques, artistiques, économiques) et le diégétique est souvent mêlé à de l'extradiégétique, dans une phase de préparation où se déploie la nature fondamentalement interactive du médium. Le menu n'enclenche pas immédiate-

ment l'interactivité narrative, mais il annonce sa possibilité, et surtout il démontre concrètement le caractère (partiellement) paramétrable de l'univers ludofictionnel. L'arborescence du menu évoque également la structure arborescente du récit vidéoludique, qui multiplie sans cesse les embranchements (est-ce que j'oriente mon personnage vers la droite ou vers la gauche ? Est-ce que je le fais monter ou est-ce que je le fais descendre ? Etc.)

Incipit ludofictionnel

37. Une fois passé l'écran d'information relatif à la sauvegarde automatique, le logiciel enclenche une cinématique, c'est-à-dire une brève séquence animée sur laquelle le joueur n'a pas de prise, qui fonctionne comme un petit film. De manière générale, une cinématique d'introduction présente le personnage principal, le cadre spatial et temporel du jeu, avec éventuellement des informations relatives à l'action (résumé d'une situation antérieure au début de l'aventure, par exemple). Dans *Rime*, cette fonction est respectée, quoique sur un mode énigmatique, sans que le personnage principal n'apparaisse directement. Il est à noter que cette cinématique d'introduction a été réalisée à l'aide du moteur graphique du jeu, ce qui permet d'éviter qu'il y ait une différence de qualité graphique entre la cinématique et le début de la phase interactive du jeu. La transition entre les deux moments s'en trouve fluidifiée, ce qui permet une meilleure entrée dans l'univers ludofictionnel (le terme est emprunté à Antonio Planells [2017]).
38. La cinématique nous plonge dans une tempête nocturne en pleine mer, introduite par un travelling vertical descendant : la caméra (virtuelle) semble chuter en traversant les nuages, ce qui induit une idée de limite, de seuil que l'on franchit, en une expression métaphorique de l'entrée définitive dans le monde ludofictionnel. Le plan-séquence se poursuit et, une fois la caméra arrivée au niveau de l'océan, qu'agite une forte houle et sur lequel tombe par une pluie battante, s'amorce un long travelling arrière, tandis que défile un générique, à la manière d'un générique de film (cette tendance à imiter les codes filmiques s'est progressivement développée dans les jeux vidéos, au fur et à mesure que la puissance des machines informatiques permettait un rendu visuel de plus en plus réaliste, en images de synthèse 3D). L'écran affiche la mention « *Greybox presents* », en reprenant le logo de la

firme, déjà apparu dans le paratexte commenté précédemment, puis après quelques secondes pendant lesquelles le joueur/spectateur observe les éclairs, la pluie et les vagues, ainsi qu'un phare qui projette un jet lumineux giratoire dans l'obscurité, tandis que résonne une musique de fosse grave et lente (l'instrument principal est un violoncelle), s'affiche une nouvelle mention : « *A game by Tequila Works* ». Le nom du studio, lui aussi présenté au moyen du logo déjà affiché antérieurement, est introduit par un foulard rouge qui vole en décrivant un cercle concentrique, et qui se rapproche de la caméra virtuelle jusqu'à recouvrir complètement le cadre (comme nous le comprendrons plus tard, ce foulard appartient au personnage central du récit, un petit garçon naufragé, qui s'apprête à devenir notre avatar dans le jeu).

39. S'ensuit alors un fondu au blanc, qui débouche sur un écran-titre, sur lequel apparaît le logo de *Rime*, se détachant sur un fond de ciel bleu, comme dans la jaquette. Une mouette entre dans le champ par la gauche, puis traverse l'image vers la droite, tandis que l'écran-titre avec le logo disparaît progressivement en fondu-enchaîné. Le nouveau plan en mouvement qui se substitue au plan fixe de l'écran-titre est un travelling vertical descendant, qui accompagne la mouette dans son vol circulaire vers le sol (la musique, qui n'a jamais cessé, est désormais accompagnée de cris de mouettes en son *in*). Le vol de l'oiseau permet de découvrir peu à peu, en arrière fond, un décor de falaises arborées, ainsi qu'une tour en ruine, plantée dans l'océan. Lorsque la mouette se pose sur la plage au pied de la falaise, le travelling prend fin et le cadre laisse apparaître, en bas à gauche du champ, la silhouette d'un enfant allongé sur le sol, cadré en plan moyen. Il porte autour du cou le foulard rouge introduit dans la cinématique et semble inconscient. Soudain, il se réveille, lève la tête, et la mouette s'envole précipitamment. Le garçon parvient ensuite difficilement à se relever, titube légèrement, puis un travelling arrière nous éloigne du personnage, qui est désormais cadré en plan d'ensemble. Le joueur peut alors commencer à contrôler les mouvements et les actions du jeune garçon, qui devient son avatar dans le jeu. C'est le moment de ce qu'Antonio Planells appelle, en réutilisant de manière légèrement modifiée un concept initialement forgé par Genette, la métalepse (Planells, 2017 : 157). L'utilisateur du jeu, d'abord simple spectateur, devient acteur de la diégèse, sans pour autant abandonner sa position de spectateur, puisqu'il agit au moyen d'un avatar qui lui est extérieur, et qu'il peut donc contempler en train d'agir : le joueur

de jeu vidéo est en fait un « spect-acteur », pour reprendre le néologisme proposé initialement dans le domaine théâtral par le dramaturge brésilien Augusto Boal (2004).

Conclusion

40. Dans les jeux vidéo en général, et dans *Rime* en particulier, il apparaît donc que paratexte et incipit sont difficiles à séparer et à démêler. Ceci n'est pas une caractéristique propre à ce médium, puisqu'on peut la retrouver également au cinéma (pensons par exemple à tous ces génériques de films ou les informations paratextuelles sont introduites dans l'univers diégétique même, lors de la séquence d'ouverture), mais se rajoute ici la question de l'interactivité et de sa mise en place. Au début du texte vidéoludique, l'entrée dans le monde ludofictionnel se fait de manière extrêmement progressive et fractionnée, par une multiplication d'étapes qui transforment le spectateur en joueur. Les possibilités interactives qu'offrent le jeu vidéo se déploient peu à peu : le spectateur, inactif devant son écran, devient d'abord utilisateur, par le biais d'actions sur les manettes de jeu qui l'amènent à naviguer dans des écrans et des menus. Puis l'utilisateur mute et devient joueur, en rentrant dans la diégèse et en agissant sur celle-ci, d'abord de manière intermittente, puis complètement, lorsque s'achève la métalepse. Le passage progressif de la réalité extradiégético-ludique à l'univers diégético-ludique (ou ludofictionnel), constitue pour le joueur un processus comparable à une métamorphose, comme lorsqu'une chenille, après avoir été une larve entravée, finit par se transformer en papillon virevoltant. Ainsi envisagé, le début du jeu vidéo, cette étape comprise entre le moment où le joueur ouvre le boîtier et celui où il prend pleinement possession de son avatar, n'est pas un vestibule ou un seuil, comme le dirait Genette à propos d'un texte littéraire, mais plutôt un cocon dans lequel se forme la chrysalide, cette créature non encore totalement formée qui finit sa croissance et sa transformation. Au lieu donc de séparer, comme on le fait en littérature, le paratexte et le texte, il est sans doute préférable de forger un néologisme pour désigner le cocon textuel dans lequel le spectateur-larve se transforme en utilisateur-chrysalide, appelé à devenir pleinement joueur-papillon. Le terme « cocontexte » étant peu heureux phonétiquement, et pouvant aisément être confondu avec le mot « contexte », je propose de lui substituer celui de « métamorphotexte », un mot qui pourra évoquer de

manière plus satisfaisante cette zone tampon où paratexte et texte sont mêlés de manière inextricable, et où les actions que le spectateur-utilisateur-joueur est amené à faire (cliquer sur une icône, lancer le programme, naviguer dans les menus, modifier des paramètres, lire des indications, regarder des images fixes et animées, manier la manette de jeu) provoquent sa mue et permettent *in fine* son envol dans le monde ludofictionnel.

Bibliographie

BOAL Augusto, *Jeux pour acteurs et non-acteurs*, Paris, La Découverte, 2004 (1977).

COLOMBANI Paul-Antoine, GRANDJEAN Guillaume, WÜRTZ Siegfried, *Littératures du jeu vidéo*, Paris, La Taupe qui médite, 2019.

DOMSCH Sebastian, *Storyplaying. Agency and Narrative in Video games*, Berlin/Boston, De Gruyter, 2013.

DONOVAN Tristan, *Replay. The History of Video Games*, Yellow Ant, Lewes, 2010.

ECO Umberto, *L'œuvre ouverte*, Paris, Points Seuil, 2015 (1962).

GENETTE Gérard, *Seuils*, Paris, Points Seuil, 2002 (1987)

JUUL Jesper, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge (USA), MIT Press, 2005.

MARTI Marc, « La narrativité vidéoludique : une question narratologique », *Cahiers de Narratologie* [En ligne], 27 | 2014, mis en ligne le 18 décembre 2014, consulté le 16 mars 2020. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/7009> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/narratologie.7009>

PLANELLS Antonio J., *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*, Madrid, Cátedra, 2017 (2015).

TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011.