

Sous la direction de  
CHRISTIAN VANDENDORPE et DENIS BACHAND

# HYPERTEXTES

Espaces virtuels  
de lecture et d'écriture

© Pour un usage strictement personnel, et non pour une redistribution.  
Veuillez contacter la maison d'édition pour toute permission additionnelle quant à  
l'utilisation de cet article.

Éditions Nota bene  
2002

## JOUABILITÉ, BIPOLARITÉ ET CINÉMA INTERACTIF

*Bernard Perron*

For « play », wheter in life or in a wheel,  
implies *interplay*.

Marshall MCLUHAN

En introduisant les relations qui unissent le cinéma et le jeu vidéo, Alain Le Diberder affirmait : « la mode des jeux vidéo n'a pas seulement dopé l'industrie du cinéma. Elle a imposé un nouveau rapport du spectateur au récit : l'interactivité » (1996 : 122). Certes, on ne récusera pas cette assertion. Il faut cependant souligner qu'elle se termine par une imprécision. En effet, venant des jeux vidéo, Le Diberder aurait dû noter que le nouveau rapport relève plus spécifiquement de la « jouabilité », traduction française du terme anglais *gameplay*. Trois raisons appellent cette distinction.

D'une part, parce que comme l'avait montré Frank Beau, les films qui sont nés de ce rapport sont « avant tout subordonnés aux critères du "bon jeu" » (1996 : 14). La jouabilité dépend évidemment du degré de liberté du joueur et de la capacité de contrôle de ce dernier, qui sont les deux principaux critères servant à définir et à analyser l'interactivité. Mais elle renvoie à d'autres aspects, c'est-à-dire à tout ce qui est de l'ordre du ludique, de la manipulation, de la répétition, de la compétence, de la difficulté, de l'ambiance, etc. Signifiant dans un sens plus large le plaisir du jeu ou le plaisir de jouer,

elle détermine l'origine de l'expérience interactive. Même si, en comparaison avec les jeux en 3-D sur PC ou sur console, les films interactifs ou films-jeux sur cédérom, DVD ou Internet n'ont pas la jouabilité la plus captivante, et qu'ils sont même considérés comme des échecs parce qu'il est contradictoire de vouloir raconter une histoire en donnant le contrôle au spectateur – comme l'ont démontré Cameron (1995), Adams (1995), Hutchison (2000) et Aarseth (2001), ils demeurent mon objet d'étude et me serviront donc de paradigme premier.

D'autre part, comme le précise Lev Manovich, le concept d'interactivité demeure une tautologie en regard des hypermédias puisque ces derniers reposent sur une manipulation d'informations présentées à l'écran. Par ailleurs, la capacité de stockage des divers supports numériques comme le cédérom, le DVD ou l'Internet s'inscrit davantage dans une logique de base de données. Par exemple, avec les possibilités du montage numérique, tous les plans accumulés dans le désordre lors du tournage forment la base de données d'un film. Mais le monteur ne fait pas qu'accéder à la base. Il s'en sert pour créer une version linéaire du récit filmique, une trajectoire unique à travers tous les films possibles qui auraient pu être construits. De la même façon, le joueur d'un film interactif ne veut pas avoir qu'un accès aléatoire et automatique à ces données.

*Bien que la base de données puisse être une forme inhérente aux nouveaux médias, les innombrables tentatives pour créer des « récits interactifs » témoignent de notre insatisfaction à confiner l'ordinateur dans l'unique rôle d'encyclopédie ou de catalogue d'effets (Manovich, 2001 : 237. NT).*

C'est dans cette perspective que l'on est amené à définir le nouveau rapport entre le spectateur et la fiction hypermédiatique en termes de conduite, d'exploration ou de quête ludiques. La notion de jouabilité a l'avantage de mettre sans détour l'accent sur cet aspect.

Enfin, dans la mesure où la pierre angulaire de la réflexion sur l'interactivité demeure cette dimension ludique et que le cinéma interactif se construit comme un jeu, il semble logique

de convoquer une théorie réellement apte à l'étudier, à savoir la théorie des jeux. Comme je m'intéresse aux jeux vidéo, je souhaite cerner ici la question de l'interactivité en me référant aux études du jeu en anthropologie, en sociologie et en psychologie. Une telle approche, on le verra, permet de jeter un éclairage différent sur la question et de reformuler de façon pertinente certaines conclusions déjà posées au sujet des fictions hypermédiatiques.

#### ILLUSION, ATTITUDE ET BIPOLARITÉ LUDIQUE

Il y a déjà quelques années qu'on ne se raconte plus d'histoires : l'interactivité de la fiction hypermédiatique n'est en fait qu'une illusion, une simulation. Andrew Cameron vendait la mèche en 1995 en concluant son article « Dissimulations. The Illusion of Interactivity » consacré au cinéma interactif :

*Comme toute autre forme de représentation, l'interactivité est une illusion. Elle se met à la place de quelque chose qui n'est pas là. Qu'est-ce qui pourrait alors être le référent absent de l'interactivité ? Selon les néolibéraux et les techno-utopistes, l'interactivité promet liberté et choix au spectateur. Mais c'est précisément l'absence d'une telle liberté et de choix que cette interactivité semblerait dissimuler (1995 : 47. NT).*

Thomas Elsaesser dénonçait à son tour l'illusion de cette façon :

*Tandis que l'idéologie d'un récit que l'on choisirait soi-même et d'une intrigue ouverte ou non déterminée suggère liberté et choix, c'est précisément ce que le cinéma interactif s'efforce de dissimuler. L'utilisateur devient un « joueur » dont la liberté peut être résumée de cette façon : « tu peux aller partout où tu veux, pourvu que j'y sois allé avant toi » – ce qui, bien sûr, est précisément aussi la stratégie du conteur « conventionnel » (ou « narrational agency ») dont le savoir-faire consiste à suggérer un avenir ouvert à chaque point du récit, bien qu'il ait, évidemment, planifié ou « programmé » à l'avance la progression et la résolution (1998 : 217. NT).*

De telles révélations vont entraîner un certain retour du balancier. Alors que les événements devaient, suivant l'expression de Benveniste, sembler se raconter eux-mêmes dans le récit traditionnel classique, ils devront maintenant sembler provenir de l'action du spectateur. La narratologie cinématographique comparée s'est d'ailleurs toujours gardée de tenir compte des impressions du spectateur. Gaudreault et Jost, par exemple, proposent deux solutions pour penser la relation entre l'instance narratrice et ses personnages, dont l'une pose « *a priori* les instances nécessaires au fonctionnement de la narration filmique et se donne pour tâche de comprendre l'ordre des *choses* en soi, laissant de côté l'impression du spectateur » (1990 : 40). Ce sont donc les impressions de ce dernier qui vont devenir le cheval de bataille du nouveau type d'écriture et de fiction. Comme le conseillait un scénariste : « Afin de créer une histoire dans [...] un monde, l'écrivain doit développer une série de dispositifs qui poussent du coude l'utilisateur dans la bonne direction tout en lui laissant l'impression qu'il fait le choix ultime » (Garrand, 1997 : 68. NT). Dans l'introduction d'une anthologie consacrée aux cédéroms, Greg M. Smith notait :

*L'interactivité donne l'impression que nous avons à tout moment beaucoup d'options possibles. Bien sûr, un cédérom ne peut pas présenter une collection véritablement infinie d'options, mais il n'a pas à le faire. Pour donner le sentiment d'être interactif [...], un cédérom doit nous convaincre qu'il semble y avoir des possibilités infinies d'action pour le joueur (1998 : 27. NT).*

Ces impressions laissées par l'interactivité doivent faire du spectateur un participant actif. Comparativement à un film de fiction traditionnel, l'expérience vécue par le spectateur lors d'un film interactif doit être celle d'un protagoniste immergé dans l'univers de la fiction et occupé tout entier par la simulation. Toute la réflexion, on le constate, se déplace vers l'(inter)activité du spectateur. Comme je l'ai noté ailleurs au sujet du cinéma (Perron, 1999), il n'existe probablement pas une meilleure notion pour étudier l'activité perceptive et cognitive du spectateur que celle du jeu. Parce que, suivant Huizinga,

« reconnaître le jeu, c'est, qu'on le veuille ou non, reconnaître l'esprit. Car quelle que soit son essence, le jeu n'est pas matière » (1951 : 19). On conviendra sans peine de la pertinence de cette perspective face à des fictions et des films souhaitant directement impliquer ce dernier dans leur déroulement. Le spectateur n'ayant pas ici une autre posture que celle d'un *spectator ludens*, c'est à un joueur que je me référerai à partir de maintenant.

Il y a beaucoup de façons d'aborder la notion de jeu. Celle-ci peut être examinée à partir des six attributs que lui confère Roger Caillois<sup>1</sup> : le jeu est une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive (1958 : 42-44). Elle peut aussi être analysée suivant chacun des paramètres proposés par Richard Schechner : la structure, le processus, l'expérience, la fonction, l'idéologie et le cadre (1993 : 25-26). Cet examen d'ensemble ne nous éviterait cependant pas d'entrer dans un débat de fond sur ce qui définit véritablement le jeu. Comme le remarquait déjà Huizinga (p. 57-83) le terme est de par sa nature polysémique. Quoi qu'il en soit, les spécialistes du jeu s'entendent sur une première caractéristique fondamentale : l'expérience du joueur. Devant la multitude et la variété infinie des jeux, c'est d'abord vers l'attitude psychologique du joueur que s'est tourné Caillois afin de définir et restreindre les rubriques de sa classification raisonnée. Car si l'on peut admettre que c'est le jeu qui détermine le joueur, il n'en demeure pas moins que tout jeu est institué par l'état et la présence d'esprit du joueur. C'est cet état d'esprit qui rend acceptable pour le joueur un système de règles plus ou moins arbitraires et qui lui permet de s'engager volontairement à surmonter des difficultés futiles ou à combattre pour le plaisir des adversaires. Ce même état d'esprit entraîne un réexamen des considérations précédentes sur les impressions et l'illusion de l'interactivité.

Le mot « illusion » (*in-lusio*), nous rappelle Caillois, ne veut pas dire autre chose qu'entrée en jeu (1958 : 60). Comme

---

1. Si *Figures III* de Gérard Genette a été l'ouvrage de référence pour l'étude des films de fiction narratifs, on peut d'ores et déjà constater qu'il en sera de même pour l'ouvrage de Caillois en ce qui concerne l'étude des jeux vidéo.

le précise Jacques Henriot, « la distance est la forme initiale du jeu » (1983 : 79).

*Pour jouer, il faut savoir entrer dans le jeu. Pour entrer dans le jeu, il faut savoir que c'est un jeu. Il y a donc de la part de celui qui se met à jouer, une compréhension préalable du sens du jeu. L'attitude ludique, comme toute attitude, se prend. Comme toute attitude, elle se comprend (p. 83).*

L'attitude ludique suppose « une conscience, une intention d'illusion qui se présente avec tous les caractères d'un donné premier » (p. 85). Le joueur d'un film interactif sait bien que ses actions ont été scénarisées, que les parcours, aussi multiples soient-ils, ont été balisés, et que les nombreux choix qu'on lui donne s'insèrent dans des grilles préétablies. Mais, quand même, il prend part au jeu en croyant que tout n'est pas décidé, que ses actions changent le déroulement du récit, qu'il emprunte un parcours non-linéaire. Autant la jouabilité doit donner des impressions au joueur, autant le joueur a des impressions sur le jeu. À ce sujet, on ne peut que relever la pertinence de la remarque de Janet Murray voulant que l'expression couramment utilisée pour décrire le plaisir de l'immersion dans un monde fictionnel, la suspension délibérée de l'incrédulité (en anglais, selon la formule de Coleridge : « *the willing suspension of disbelief* »), constitue une formulation trop passive. Pour Murray, il s'agit davantage d'une création active de la croyance (« *the active creation of belief* ») puisque nous utilisons notre intelligence pour renforcer la réalité de l'expérience (1997 : 110). En fait, la jouabilité repose sur le désir et le plaisir du joueur d'être pris au jeu, par le jeu. Marshall McLuhan a formulé d'une façon fort perspicace à la fois la nature du jeu et la fascination que celui-ci peut exercer : « Un jeu (game) est une machine qui ne peut se mettre en action que si les joueurs consentent à devenir des marionnettes pendant un certain temps » (1964 : 238. NT). Quel joueur n'a pas déjà eu de la difficulté à s'endormir parce qu'une énigme non déchiffrée le hantait ? Quel joueur n'a pas passé une nuit blanche parce qu'il était incapable de quitter une session de jeu ? Suivant la

réflexion de Manovich, le joueur devient aussi une marionnette à un autre niveau :

*Avant nous regardions une image et suivions mentalement nos propres associations avec d'autres images. Maintenant, les médias informatiques interactifs nous demandent plutôt de cliquer sur une image afin d'aller à une autre image. Avant, nous lisions la phrase d'une histoire ou la ligne d'un poème et pensions à d'autres lignes, à d'autres images mémorielles. Les médias interactifs nous demandent maintenant de cliquer sur une phrase surlignée pour aller à une autre phrase. Bref, on nous demande de suivre des associations pré-programmées, objectivement déjà présentes. Autrement dit, dans ce qui peut être lu comme une version actualisée du concept d'« interpellation » proposé par le philosophe français Louis Althusser, on nous demande de méprendre la structure d'esprit de quelqu'un d'autre pour la nôtre (2001 : 61. NT).*

Une seconde caractéristique fondamentale fait l'unanimité chez les spécialistes du jeu, toutes sciences confondues selon Picard (1984 : 255). Il s'agit de la bipolarité de la gamme des jeux. Celle-ci se profile entre les jeux non réglés et les jeux réglés. Mais elle a été théorisée de façon plus spécifique par Caillois et Winnicott. Dans sa classification des jeux, Caillois propose une division en quatre rubriques ou attitudes principales : la compétition (*agôn*), la chance (*alea*), le simulacre (*mimicry*) et le vertige (*ilinx*). Mais pour mieux tenir compte du phénomène ludique, Caillois range et étage surtout les différents jeux entre deux pôles « antagonistes ».

*À une extrémité règne, presque sans partage, un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée qu'on peut désigner sous le nom de paidia. À l'extrémité opposée, cette exubérance espiègle et primesautière est presque entièrement absorbée, en tout cas disciplinée, par une tendance complémentaire, inverse à quelques égards, mais non à tous, de sa nature*



*anarchique et capricieuse : un besoin croissant de la plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes, de la contrarier toujours davantage en dressant devant elle des chicanes sans cesse plus embarrassantes, afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré. Celui-ci demeure parfaitement inutile, quoiqu'il exige une somme constamment accrue d'efforts, de patience, d'adresse ou d'ingéniosité. Je nomme ludus cette seconde composante (1958 : 48).*

Le psychanalyste D.W. Winnicott va décrire différemment ces pôles en distinguant deux modalités du jeu, soit celle qui se déploie librement et qui est conçue au fur et à mesure qu'elle se déroule, le *play* en anglais, et celle qui se définit strictement par des règles qui en ordonnent le cours, le *game* (1975). Mariée à l'expérience du joueur, cette dualité foncière du jeu permet de rendre compte des formes particulières que peut prendre la jouabilité et les attitudes ludiques qu'elle institue. Je vais reprendre ici la formule consacrée par les nombreux chercheurs qui s'y réfèrent et traiter chacun des deux pôles de manière individuelle. À l'instar de Michel Picard (1984), l'un des premiers critiques littéraires à avoir posé de façon rigoureuse l'analogie entre la lecture et le jeu, je noterai l'insuffisance patente du vocabulaire français pour parler du jeu ainsi que la notoriété méritée du recueil de Winnicott afin d'excuser l'usage que je ferai des termes anglais. Mais on comprendra tout de suite la pertinence d'une telle utilisation lorsqu'on remarquera que les deux pôles de l'activité ludique considérée ici se retrouvent dans le terme même de *gameplay*.

#### LE *PLAYER* DU FILM INTERACTIF

L'un des premiers films interactifs s'intitule *Kino-Automat* et il est l'œuvre de Raduz Cincera (1967). Il a été projeté au pavillon tchèque de l'Exposition Universelle de Montréal en 1967. Selon la description qu'en fait Michael Naimark, chacun des spectateurs avait devant lui un bouton rouge et un bouton vert avec lesquels il devait voter (oui/non) à chacune des dix questions qui lui étaient posées à la fin de chaque scène par

l'entremise du personnage principal, incarné par un comédien monté sur scène. Compilé par un ordinateur, le résultat du vote décidait de la suite de l'action. Mais les options étaient loin de représenter des possibilités exponentielles.

*Incidemment, cela était plus astucieux et moins technologique que le public n'aurait pu l'imaginer. Chaque choix était soigneusement structuré, si bien que l'une ou l'autre des options aboutissait au même choix suivant, où le vote du public indiquait au projectionniste sur lequel des deux projecteurs synchronisés il devait mettre le bouchon de l'objectif (Naimark, 1990 : 457. NT).*

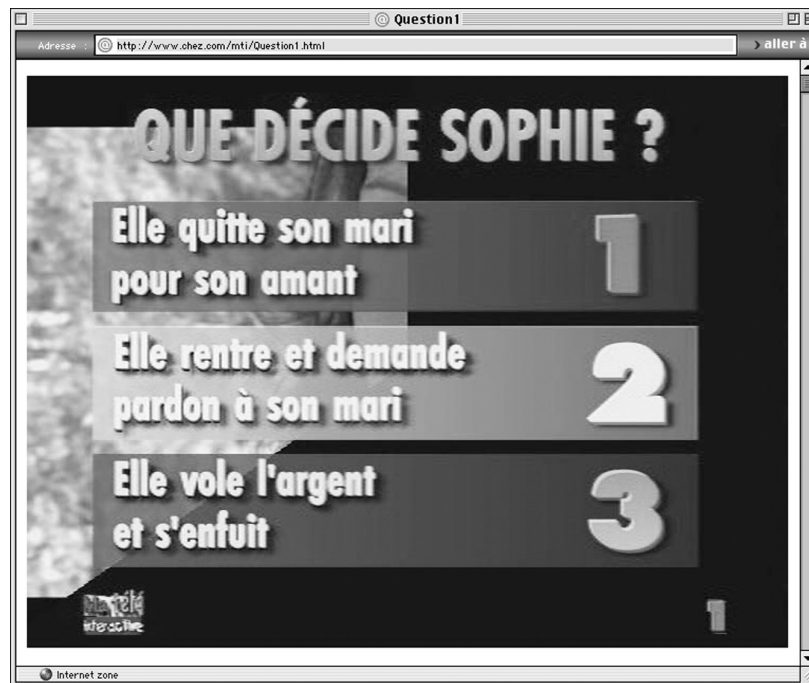


FIGURE 1

Extrait de *Hypnose*, film interactif en ligne (1997).  
©3TOON (voir le texte de Denis Bachand, p. 281).

À n'en pas douter, cette expérience était un « truc prophétique ». La maquette de *Hypnose* (1997)<sup>2</sup>, que son concepteur français Ali Bali présente comme « Le premier film interactif en ligne », affiche cette astuce de façon assez explicite. En dix séquences, le film propose trois histoires différentes en s'assurant de toujours ramener la protagoniste principale à trois points de jonction identiques. Peu importe que le joueur décide lors du premier menu que la jeune femme quitte son mari pour son amant, qu'elle rentre et demande pardon à son mari ou qu'elle vole et s'enfuit avec l'argent que l'amant a dérobé à ce même mari, elle se retrouvera à la fin de l'épisode suivant chez son frère qu'elle surprend avec sa maîtresse. De nouveau, elle aura trois choix qui la conduiront inévitablement dans un ascenseur où elle aura encore à choisir entre trois dénouements face à l'insistance d'un suspicieux vieillard. Bien qu'un peu plus complexe, la construction de la comédie *I'm Your Man* de Bob Bejan (1992) est similaire à celle de *Hypnose*. Il s'agit d'un film interactif de la compagnie Interfilm présenté en 1993 dans le « premier cinéma interactif de New York » (selon un article de l'époque) où le bras des fauteuils était pourvu d'une manette de jeu à trois boutons (rouge, vert et jaune). Suivant le même principe que *Kino-Automat*, le public devait voter, d'abord afin de choisir lequel des trois personnages principaux – Jack, Leslie ou Richard – il allait suivre jusqu'à ce qu'ils parviennent à une même fête. Ensuite, à des moments particuliers, il devait décider de la suite du récit en répondant aux questions que lui posaient les personnages par des adresses directes à la caméra. Le pauvre Jack étant malencontreusement et inévitablement mêlé à un affrontement entre Leslie et le méchant Richard, l'un ou l'autre des six parcours empruntés entraînait l'action à un point de jonction central où le public devait choisir entre suivre Jack qui s'enfuyait par une fenêtre ou retourner à la fête avec Leslie. Ces deux options menaient à l'une des trois fins du film<sup>3</sup>.

2. <[www.3toon.tv/](http://www.3toon.tv/)>.

3. Marie-Laure Ryan consacre un court chapitre de *Narrative as Virtual Reality* à l'analyse de ce film : « *I'm Your Man*. Anatomy of an Interactive Movie » (2001 : 271-280). La section DVD-Rom du DVD propose également l'arborescence du film ainsi que quatre possibilités de visionnement.

Disponible en DVD depuis 1998 (« *the first interactive movie on DVD* » peut-on lire sur la jaquette), le visionnement de *I'm Your Man* est maintenant une expérience individuelle qui ne diffère pas des autres fictions interactives que l'on retrouve sur support numérique ou sur l'Internet.



FIGURE 2

Deux images extraites du film *I'm Your Man* de Bob Bejan (1992).  
© Planet Theory et DVD International

La jouabilité a aussi pris dès le départ une autre forme, c'est-à-dire le changement de perspective. Le court métrage de Greg Roach *The Wrong Side of Town* (1992), décrit, lui aussi, comme « *the world's first narrative interactive film* » et gagnant du premier QuickTime Film Festival en 1992 donne ainsi au joueur la possibilité de voir l'action à travers la perception des personnages en cliquant sur eux. Chaque point de vue ayant été filmé dans son entièreté, le joueur peut naviguer en temps réel entre la présentation objective d'une femme qui se trouve dans le quartier d'une ville qu'elle ne connaît pas et la perception qu'ont d'elle trois personnages : le point de vue subjectif nébuleux d'une femme quémandant avec insistance de la nourriture, celui d'une serveuse du restaurant où elle entre et celui du serveur qui la perçoit comme une femme aguichante. On retrouve des variantes de cette conception de l'interactivité dans des créations multimédias interactives sur Internet. Le « wovie » *Ombres et Tango (Dust'n Tango)*<sup>4</sup>, de Jean-Paul Thomin (1999) en est un exemple représentatif. Il raconte l'histoire d'Adam, un motocycliste aveugle qui voyage vers Buenos Aires sur sa moto aux pouvoirs magiques pour un tango final et pour venger la mort de sa femme Maria, assassinée par un groupe inconnu. Adam rencontre sur sa route le club des Gauchers, une organisation criminelle sévissant sur le continent américain. Chacun des 35 épisodes disponibles présente de deux à cinq séquences centrées sur Adam, Maria ou les Gauchers. Le joueur peut choisir de regarder celle qu'il désire. *Dust'n Tango* offre aussi d'autres lieux et d'autres liens à visiter : des places magiques qui présentent les paysages de la série ainsi que des sites traitant du tango et de voyages en motocyclette. Enfin, tous les films en 180° ou 360° disponibles sur Internet offrent ce changement de perspective ou de point de vue, c'est le cas notamment de *The New Arrival* d'Amy Talking

---

4. Le *wovie*, un acronyme de Web et de *movie* employé par Steeve Laprise (1999 : 46) pour qualifier l'œuvre, s'expérimente dans sa totalité en deux versions. Les épisodes et les liens se trouvent sur le site français : <[www.ombresetango.com](http://www.ombresetango.com)>. Les paysages, au nombre de quatre, sont sur le site anglais, moins activé, mais avec une interface plus intéressante : <[www.avalonworlds.com/dnt/](http://www.avalonworlds.com/dnt/)>.

(2000)<sup>5</sup>, le « *first... narrative “immersive” film* » (Onstad, 2000), et les *Ipix Movies*<sup>6</sup>, cette fois-ci par des panoramiques sans coupure contrôlés par le joueur à l'aide de sa souris.

De *Kinot-Automat* à *Ombres et Tango*, en passant par *I'm Your Man*, tous ces exemples ont reçu et recevraient encore la même critique. Ce sont des « bouts de film avec plus d'options, où vous n'avez qu'à appuyer et à regarder »<sup>7</sup> (Naimark, 1990 : 457. NT). Les branches de leur arborescence ne s'écartant que vers quelques pistes pré-déterminées, le parcours demeure somme toute assez linéaire et leur jouabilité ne donne que très peu de liberté au joueur. Les décisions de ce dernier rimant finalement à peu de chose, il ne lui reste qu'à cliquer à chaque interruption pour déployer le récit. Moins il y a de choix à faire, plus le film ressemble à un film traditionnel.

Retournant à l'étymologie du mot grec, Huizinga précise que la *paidia* désigne ce qui appartient à l'enfant, mais qu'elle signifie aussi toute espèce de forme ludique (1951 : 60). On rappellera que, pour Caillois, ladite *paidia* renvoie à un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée. Pour Winnicott, le *play* se déploie librement. C'est dans cette perspective qu'il faut aborder la jouabilité des films interactifs. Ceux-ci s'adressent à un *player*, à un joueur-improvisateur qui va prendre librement ses décisions. Je conviendrai tout de suite que cette affirmation demande à être nuancée. D'abord, le type de jeu qui se rapproche le plus de la liberté et de la créativité de ce pôle *paidia* demeure, on le sait, le jeu en ligne massivement multijoueur (MMORPG, acronyme de *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) comme la classique série *Ultima Online* (1997-2002) où les joueurs incarnent des personnages habitant un univers virtuel qu'ils font eux-mêmes évoluer. D'autre part, il est nécessaire de tenir compte de la distance fondamentale face au jeu. Selon Andrew Darley, les genres de la culture visuelle numérique ne peuvent tendre ni vers la *paidia* ni vers le *play* :

5. <[atomfilms.shockwave.com/af/content/atom\\_809](http://atomfilms.shockwave.com/af/content/atom_809)>.

6. <[www.ipix.com/products/movies/seeit.shtml](http://www.ipix.com/products/movies/seeit.shtml)>.

7. « *poke-and-see movie snippets with more options* ».

*Ces principes rudimentaires de jeu (play) en usage dans la culture visuelle numérique ne sont pas seulement fort éloignés du contrôle direct (imaginatif et physique) du joueur, ils sont aussi rendus plus mécaniques par leur inscription dans les expressions et les genres en question. L'élément de contrôle créatif et de spontanéité imaginative rattaché au vrai jeu (play) – le « jeu d'enfant » – est dilué [...] Une autre façon de présenter les choses serait de dire que les principes du jeu (play) dans les formes de la culture visuelle numérique ont été soumis à des procédés croissants d'instrumentalisation [...] (2000 : 172. NT).*

Évidemment, le *player* n'est pas libre au sens où il peut faire n'importe quoi, encore moins dans des oeuvres aussi fermées qu'un film interactif. Et nous sommes certes loin du côté anarchique associé à la *paidia* de Caillois. Comme je l'ai noté en référence à McLuhan et Manovich, « il n'est pas incorrect de dire que c'est le spectateur qui est "joué" » (p. 173. NT). Mais cela ne change pas l'attitude que le *player* est invité à adopter. Devant les alternatives qu'on lui présente, aussi peu nombreuses soient-elles, il sélectionne celle qu'il préfère. Il n'a pas à réfléchir longuement afin de décider, dans *I'm Your Man* par exemple, s'il va suivre Jack ou retourner à la fête avec Leslie. Le parcours qu'il aura effectué jusque là peut influencer cette décision, comme les actions des personnages auront prédéterminé des prolongements, mais il n'est pas obligé de porter un jugement réfléchi. Le joueur prend des décisions improvisées au fur et à mesure que cela lui est demandé. Le récit ne s'interrompt que momentanément. Dans un film interactif, le *player* ne reste pas bloqué à une étape du jeu parce qu'il lui manque des éléments ou des informations. Cette distinction est fondamentale. Les *plays* reposent aussi sur des règles strictes : l'enfant, par exemple, ne joue pas au pilote d'avion comme il joue au docteur, ce ne sont donc pas celles-ci qui distinguent les deux types de jeu, mais le résultat. « Les *games* ont des résultats : ils définissent un gagnant et un perdant ; les *plays* n'en n'ont pas » (Frasca, 1999. NT).

Le film interactif ne repose ni sur l'envie de défi ni sur l'esprit de compétition. Le *player* n'a pas à tricher pour se

rendre à la fin. Il peut être déçu, mais il ne perd jamais. C'est largement pour cette raison que le cinéma interactif en salle ne fonctionne pas. La procédure du vote introduit une dimension agonistique au comportement improvisé du *player*, alors plus souvent frustré de ne pas voir le déroulement du film emprunter le virage qu'il avait choisi.

L'effort exigé par la jouabilité du film interactif n'est pas énorme. Il s'agit de choisir parmi quelques options. Les récompenses ne sont pas exceptionnelles comparativement au jeu vidéo qui offre en récompense l'accès à un niveau supérieur, à un meilleur arsenal, à un meilleur score, etc. Ce ne sont toujours que d'autres séquences de film. Mais le film interactif demeure un film, c'est-à-dire que le *player* lui reste extérieur, qu'il n'est pas représenté à l'écran par un personnage qu'il incarne. Les plus grandes difficultés du film interactif consistent donc à impliquer le *player* tout en ne le faisant pas pénétrer dans la diégèse et à le laisser intervenir sans lui donner trop de contrôle. C'est cette dimension qu'explore Grahame Weinbren dans ses installations vidéo *The Erl King* (1986) et *Sonata* (1991/93) qui relèvent beaucoup plus du *play* que du *game* (Weinbren, 1994).

Le film interactif *Tender Loving Care* de Rob Landeros et David Wheeler (1999 – DVD) contourne habilement ses difficultés. Le film étant à l'origine de ma réflexion sur la bipolarité de la gamme des films interactifs, je vais m'y attarder un peu plus longuement (Perron, 2003). Au début du film, le Dr Turner, un psychiatre incarné par John Hurt, apprend au *player*, par un regard à la caméra qui lui est directement adressé, qu'il s'est passé quelque chose d'étrange dans la maison à vendre devant laquelle il se tient et que, même s'il a été près des protagonistes, les événements demeurent mystérieux. Il demande alors au *player* de l'aider à comprendre ce qui est arrivé. En posant les événements au passé, à l'opposé de *I'm Your Man*, *Tender Loving Care* n'aura pas à se limiter au ici-maintenant de la jouabilité et pourra tirer avantage des écarts entre l'histoire et le récit. Les événements que le *player* doit comprendre tournent autour d'un couple, Michael et Allison Overtone. La première scène montre l'arrivée de Katheryn,



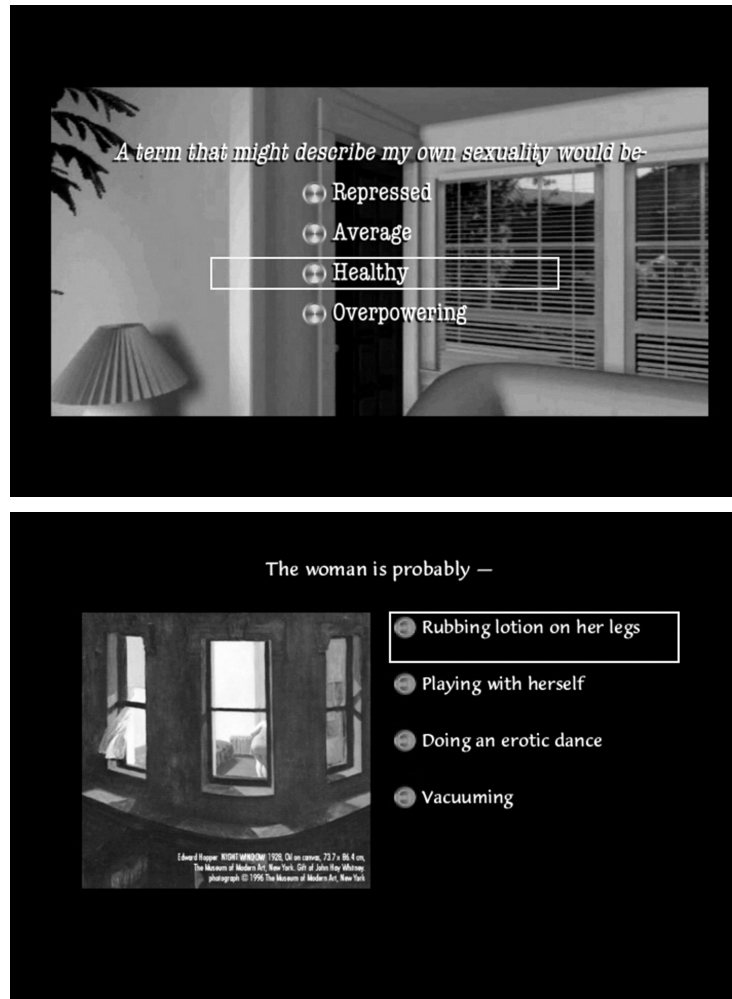


FIGURE 3

Extraits du film interactif *Tender Loving Care* (1999). ©Aftermath Media.

une infirmière psychiatrique qui vient vivre avec le couple afin de soigner Allison qui croit que leur jeune fille unique décédée dans un accident de voiture est toujours vivante. Lorsque la première scène se termine, le Dr. Turner réapparaît et lance les

trois périodes de la jouabilité. D'abord, il pose au *player* des questions indiscretes à son sujet. Par exemple, à la question « *A term that might describe my own sexuality would be* », le menu offre le choix entre : « *Repressed, Average, Healthy* ou *Overpowering* ». Il lui demande aussi de donner son opinion au sujet des personnages et des événements qu'il vient de voir. Ensuite, le *player* est libre d'explorer la maison des Overtone et de fouiller dans les affaires des personnages. Enfin, le Dr. Turner fait passer au *player* un test de personnalité. Celui-ci doit alors répondre à plusieurs questions le touchant personnellement ou concernant des images (photos, tableaux, dessins) et diverses choses (par exemple, « *How a painting should be called?* » ou « *What are the people in those paintings thinking?* »). Le procédé sera répété quinze fois pendant le film. *Tender Loving Care* n'est donc pas basé sur les actions, mais sur les réactions du *player*. En demandant à ce dernier de laisser ses pensées venir librement et de laisser son inhibition derrière lui, le film institue une sorte de jeu libre, de fantaisie incontrôlée, suivant Caillois, dans lequel le *player* doit se laisser aller. Il n'y aura pas de mauvaises réponses. Le *player* peut même changer sa façon de répondre aux questions, être conservateur ou désinvolte. D'ailleurs, comme beaucoup de critiques l'ont noté, la logique derrière les questions n'est réellement pas évidente. Le test de personnalité repose d'emblée sur une sélection aléatoire. Mais l'aléatoire n'est pas un aspect négatif. Dans ce cas, « le but de l'interactivité est de garder la machine textuelle en marche afin que le texte puisse déployer son potentiel et actualiser sa virtualité » (Ryan, 2001 : 205. NT). On sait bien que les questions cachent les codes informatiques, codes qui vont déterminer quelles séquences ou quels plans seront vus dans le prochain segment du film. En répondant aux questions, le *player* a une certaine influence sur le déroulement de l'action même si, et c'est fondamental, il ne le contrôle pas. Il y a du jeu dans l'impact que le *player* peut avoir sur *Tender Loving Care*.

On retrouve cette approche dans *HyperCafe*, un hypervidéo qui combine hypertexte et vidéo (Balcom, 1996). Les auteurs y gèrent la visite d'un café en créant des « opportunités



FIGURE 4

*WaxWeb* de David Blair, « *the first interactive, intercommunicative feature film on the World Wide Web* » selon un communiqué de son auteur en 1995. © David Blair (voir le texte de Denis Bachand, p. 278).

spatio-temporelles » entre trois tables. Le *player* peut cliquer sur des mots et sur des séquences vidéo, mais il n'en contrôle pas le déroulement. Les séquences vont apparaître et disparaître à l'écran. Dans le court extrait disponible sur l'Internet<sup>8</sup>, cliquer sur le mot « addicted ? » déclenche par exemple un roulement de l'image qui, comme la boule d'une roulette, s'arrête quelque part sur l'écran. Mais l'idée d'un libre jeu prend un sens vraiment hypertextuel dans *WaxWeb* de David Blair<sup>9</sup>, « *the*

8. <[www.lcc.gatech.edu/gallery/hypercafe/](http://www.lcc.gatech.edu/gallery/hypercafe/)>.

9. <[www.waxweb.org/](http://www.waxweb.org/)>.

*first interactive, intercommunicative feature film on the World Wide Web* » selon un communiqué de son auteur en 1995. Il s'agit d'une adaptation hypermédiatique d'un film de Blair, *Wax Or The Discovery Of Television Among The Bees* (1991). Le *player* peut alors lire entre les images. Il a accès aux plans du films, à des arrêts sur image (seules ou groupées), au texte de la narration, à des scènes en 3-D, à des informations supplémentaires, etc. Comme on l'a si souvent noté au sujet de l'hypertexte, le labyrinthe de cet *hypervidéo* n'est pas un problème à résoudre mais un terrain de jeu pour le *player*. S'il n'est pas visité dans cette perspective, *WaxWeb* demeure une simple base de données. De même, comparativement aux films interactifs, la fameuse assertion de Stuart Moulthrop à laquelle on renvoie pour décrire l'expérience de lecture d'un hypertexte fictionnel s'applique ici : « You are done when it is over for you ».

#### LE GAMER DU FILM-JEU

L'une des premières doses de jouabilité que le cinéma a reçue des jeux vidéo a été un jeu d'arcade de tir. *Mad Dog McCree* (1990), maintenant disponible en DVD, « *the first interactive shooting game with live motion picture action* » tel qu'on présente le jeu, engageait le joueur dans des duels en plein cœur du Far-West. Après chaque duel, si le joueur était demeuré en vie, il avait droit à un autre épisode de l'histoire. Plusieurs jeux d'ordinateurs utilisant des séquences vidéo réelles vont voir le jour lorsque le cédérom va devenir le nouveau standard de distribution, en 1993. *The 7th Guest* (1992), « *the first Interactive Drama in a terrifying real virtual environment complete with live actors* », selon ce que nous apprend la première jaquette, est un jeu de casse-tête. Pour découvrir qui est le mystérieux « septième invité » et comprendre le meurtre des six autres, il faut explorer les pièces du manoir créées en 3-D à la recherche de casse-têtes qui, une fois résolus, donnent accès à des extraits de films montrant petit à petit ce qui s'est passé. Toujours selon leur jaquette respective, les deux prochains « premiers vrais films interactifs » sont respectivement un jeu d'aventure et un jeu combinant le jeu de

rôles et le jeu de combat. Tous deux mettent en scène des acteurs réels dans des décors largement créés en 3-D. Dans *Under a Killing Moon* (1994), le joueur incarne Tex Murphy, détective privé vivant en 2042 dans un San Fransisco futuriste. Il est entraîné dans une intrigue où il doit contrecarrer le plan d'une secte qui veut détruire la Terre, à la suite d'une simple enquête sur le vol d'un bracelet. Comme dans toute bonne énigme policière, le détective cherche des indices, interroge des suspects et se sort de situations embarrassantes. Dans *Wing Commander III* (1994), le joueur joue cette fois le rôle du Colonel Blair, incarné par Mark Hamill, le Luke Skywalker de *Star Wars*, commandant d'un vaisseau spatial engagé dans une guerre contre un empire ennemi. Entre les différentes missions de combat, le Colonel Blair doit prendre des décisions sur la stratégie à adopter pour vaincre son rival. Lors de discussions avec ses pilotes, il doit aussi faire un choix entre deux répliques possibles, choix qui aura un impact sur le moral des pilotes, leur habileté au combat et la réussite des missions. De nouveau, l'objectif ultime est de sauver la Terre. La production de jeux incorporant des séquences vidéo de ce type a connu son apogée au milieu des années 90 avec des titres comme *The Dame Was Loaded* (1995), *Johnny Mnemonic* (1995), *Phantasmagoria I et II* (1995, 1996) *The Star Trek : Borg* (1996), *Ripper* (1996), avant de disparaître presque complètement, sans doute à cause de l'hyperréalisme et des grandes possibilités de création du 3-D. Outre les critiques qu'on a faites sur leur qualité artistique, notamment celle d'Alex Hutchinson (2000) qui trouvait que le jeu des acteurs y est très mauvais, ces derniers exemples n'échappent pas non plus aux commentaires négatifs énumérés plus tôt au sujet de la jouabilité des films interactifs. Daniel Ichbiah résume bien l'avis général :

[...] le genre « film interactif » a perdu ses lettres de gloire et son évocation suscite autant d'enthousiasme qu'une éruption d'acné. Il semblerait qu'aucun des genres, cinéma ou jeu, ne gagne réellement à cette mixture. Lorsque le joueur voit l'action s'interrompre afin qu'il puisse décider de la suite d'un film, une part de ce qui fait l'intérêt des thrillers – la continuité –

*retombe. Et ceux qui aiment l'allégresse que procure une bonne jouabilité s'impatientent souvent lorsque les séquences filmées s'éternisent (1997 : 287).*



FIGURE 5

*The 7th Guest (1992), « the first Interactive Drama in a terrifying real virtual environment complete with live actors ». © Aftermath Media*

Aussi pauvre que puisse en être la jouabilité, la finalité ludique de *The 7th Guest* ou *Under a Killing Moon* ne peut évidemment pas être passée sous silence. Ces films interactifs tendent, on l'aura compris, vers le second pôle de la bipolarité des jeux, le *ludus*. Ce sont d'abord et avant tout des *games*, des jeux vidéo définis strictement par les règles qui en ordonnent le cours. D'ailleurs, à la suite de Frank Beau, il est préférable d'appeler ces films interactifs des films-jeux (*movie-games*) afin de les différencier du premier type que nous avons décrit. Il faut aussi distinguer le type de joueur auquel ils s'adressent.

Dans le domaine des jeux vidéo, qu'il soit de type intensif ou occasionnel (*hard-core* ou *casual*), on désigne habituellement ce dernier comme un *gamer*. Contrairement au *player*, le *gamer* est impliqué dans le jeu, soit à travers son propre point de vue, comme dans *The 7th Guest*, soit à travers celui du personnage qu'il incarne et qu'il contrôle. Il ne peut pas prendre de décision impromptue au fur et à mesure que se présentent les alternatives. Pour se référer à la définition du *ludus* par Caillois, des chicanes sans cesse plus embarrassantes se dressent devant lui et lui rendent plus malaisé de parvenir au résultat désiré. Bien que le *ludus* soit considéré comme un penchant vers lequel peuvent converger les quatre rubriques de jeux, Caillois le distingue pourtant de l'*agôn* : « La différence avec l'*agôn* est que, dans le *ludus*, la tension et le talent du joueur s'exercent en dehors de tout sentiment explicite d'émulation ou de rivalité : on lutte contre l'obstacle et non contre un ou plusieurs adversaires » (1958 : 80).

Très peu de *films-jeux* sont, comme *Mad Dog McCree*, des jeux de tir ou de combat, l'apparition d'ennemis réels ne pouvant pas être totalement aléatoire. La grande majorité sont plutôt des jeux d'aventure qui fonctionnent sur le mode de la résolution de problème. S'il doit faire face à des adversaires durant la partie et qu'il peut mourir en cours de route, le *gamer* s'escrime bien plus à franchir une chicane. Il doit frayer son chemin dans l'enchaînement causal. À travers les actions que la jouabilité permet (voir, prendre, déplacer, combiner, ouvrir, dialoguer, marcher, courir, mettre dans un inventaire), il doit explorer l'espace de jeu afin de trouver les indices et les outils nécessaires à la poursuite de sa quête ou de son enquête. Par exemple, le deuxième jour, c'est dans une poubelle que Tex Murphy va trouver une petite annonce le menant à une salle de cinéma où il rencontre un collectionneur qui va à son tour lui indiquer le lieu où trouver la statuette qu'il cherche à ce stade de la partie. À l'occasion, il devra recommencer une action compliquée mais essentielle à la continuation du jeu jusqu'à ce qu'elle soit réussie. C'est le propre des casse-têtes. Sinon, à l'opposé du *player*, il reste bloqué à une étape du jeu. C'est en ce sens que les *films-jeux* exigent, eux, une somme accrue

d'efforts, de patience, d'adresse ou d'ingéniosité et qu'ils se placent du côté du *ludus*. « Ici, intervient [...] le plaisir qu'on éprouve à résoudre une difficulté créée, à dessein, arbitrairement définie, telle, enfin, que le fait d'en venir à bout n'apporte aucun autre avantage que le contentement intime de l'avoir résolue » (Caillois, 1958 : 79). Le but est de se rendre au bout de l'aventure. Le vrai *gamer* n'utilise jamais de guide de stratégie ou de *walkthrough*. En fait, c'est plutôt lui qui écrit ces trajets qui permettent de réussir le jeu sans effort.

À l'instar de celui qui désire venir à bout d'un *film-jeu*, l'analyste doit réorganiser, reconstruire et recréer une expérience interactive insaisissable à partir de ses séances de jeu. Quelle attitude peut-il ou doit-il adopter ? Marie-Laure Ryan se donne en exemple face à l'hyperfiction sur Internet *Twelve Blue : Store in Eight Bars* de Michael Joyce (1996-97) :

*L'attitude avec laquelle j'ai initialement attaqué le texte – et attaqué doit être compris dans son sens le plus fort – avait beaucoup en commun avec la disposition d'esprit du joueur d'un jeu vidéo ou du lecteur d'un roman mystère. J'étais déterminée à « battre le texte » en résolvant ce que le système de liens et ce que les multiples ambiguïtés devaient, par leur conception, me cacher. La compréhension de « ce à quoi renvoie finalement le texte (what the text is all about) » était le trésor caché au centre du labyrinthe ou, pour revenir à la métaphore du casse-tête, l'image globale à reconstituer à partir des bouts d'information narrative fournis par chaque segment (2001 : 238-239. NT).*

L'analyse apparaît plus que jamais sous un aspect tout à fait agonistique. Pour dépasser le simple niveau de la chronique ou de la critique, l'analyste est manifestement tenu de s'appuyer sur une étude comparative intrinsèque des textes dans le texte. Stuart Moulthrop, à la suite de Mark Taylor et Esa Saarina, désigne les fictions hypermédiatiques sous le terme de *intertitial fictions* : « Quand la profondeur fait place à la surface, “under-standing” devient “inter-standing”. Comprendre ne consiste alors plus à saisir ce que se trouve dessous, mais à entrevoir ce qui se trouve entre » (1999 : 200. NT). Dans cette



même optique, dira aussi Markku Eskelinen à la suite d’Espen Aarseth, « [e]n art, nous pourrions avoir à configurer afin d’être capables d’interpréter, tandis que dans les jeux (*games*) nous devons interpréter afin d’être capables de configurer et d’avancer du début vers la victoire ou une autre situation quelconque » (2001. NT). L’attitude de l’analyste d’une fiction hypermédiatique, notons-le, est avant tout celle d’un joueur.

#### LA PART DU « JOUER » (*PLAY*) DANS LA PARTIE (*GAME*)

La distinction des deux pôles ludiques que nous venons d’effectuer ne se révèle pas aussi tranchante. « Pour appréhender le phénomène “jeu” dans sa totalité, précise Jacques Henriot, [il faut] discerner la part de jouer (*play*) qui entre dans l’accomplissement d’un jeu (*game*) » (1983 : 51). Tendancé vers le pôle de la *paidia* et de l’improvisation, il ne s’agira plus de vouloir résoudre l’énigme du récit, mais de jouir simplement de la jouabilité et de l’immersion. Le *player* (re)prendra une posture de spectateur, spectateur fasciné par l’expérience esthétique. L’exemple canonique de cette attitude demeure les flâneries dans l’univers fantastique de *Myst* (1993). Les films-jeux n’ont certes pas cet attrait. Les séquences vidéo réelles n’exercent pas la fascination d’une aventure campée dans de mirobolants décors en 3-D. Et les décors en 3-D, qui viennent remplacer l’écran bleu derrière les acteurs, resteront indéfiniment perçus comme de simples fonds devant lesquels se détachent les personnages.

N’empêche que le *gamer* d’un *film-jeu* peut se métamorphoser en *player*. Angela Ndalianis en expose en quelque sorte les transformations dans son étude de *Phantasmagoria* (1995). Pour elle, les prédilections du joueur pour un certain type de cinéma vont changer la nature du *film-jeu*.

*[L’]hypertextuel embrasse la multiplicité [...], permettant à Phantasmagoria de se dénouer dans le style du récit hollywoodien (avec l’accent mis sur la structure des causes et des effets ainsi que sur les motivations des personnages) ; des formes narratives du cinéma d’art (qui relâchent les relations linéaires et cau-*

*sales) ; ou des structures non-narratives du cinéma d'avant-garde (qui se focalisent sur des « non-incidents » faisant obstacle aux intérêts narratifs) (1999 : 107. NT).*

Si le récit hollywoodien représente la trajectoire que le *gamer* va vouloir et devoir emprunter, les deux autres formes de cinéma relèvent, elles, du domaine du *player*. Celui-ci peut, par choix ou en raison de son incapacité à remplir les tâches exigées par *Phantasmagoria*, décider d'en vivre l'expérience sans débusquer ni tuer le démon qui a pris possession de l'esprit du mari d'Adrienne, la protagoniste principale du jeu. Le *player* peut ainsi faire errer Adrienne dans son immense manoir ou dans la ville, la faire manger à la cuisine, la faire se regarder dans les nombreux miroirs du manoir ou la faire se brosser les cheveux. Ce faisant, le *player* va manquer des parties entières du récit et produire, selon Ndalianis, un film certes linéaire dans sa construction, mais qui ressemblera davantage à la structure du cinéma d'art beaucoup moins axée sur l'enchaînement causal. D'autre part, les actions d'Adrienne que nous venons d'énumérer n'ont aucune fonction narrative. Elles accentuent plutôt des schémas non-narratifs et se comparent, toujours selon Ndalianis, aux « moments morts » du cinéma d'avant-garde. Le propos de Ndalianis rejoint celui de David Tafler au sujet de ce type de cinéma :

*Dans cette perspective, le liberté expérientielle du film d'avant-garde devient elle-même du cinéma interactif. En exigeant que le spectateur porte son attention sur des motifs subtils et souvent périphériques et qu'il construise graduellement une logique justifiant le mouvement structural de la continuité, l'œuvre fait concurrence à sa propre forme prédéterminée ou à ses buts transcendants. Ou encore, une expérience donne la priorité à certains buts aux dépens des autres. De toute façon, les priorités cognitives, perceptives et émotionnelles deviennent une partie de la conception du film. C'est l'importance du travail effectué par le spectateur pour regagner le contrôle sur ses sens qui détermine le niveau d'interactivité (1988/89 : 119. NT).*

L'attitude du *player* décrit ici se rapproche de celle du lecteur de l'hypertexte cité plus tôt. Comparativement au *gamer* qui ne terminera la partie qu'une fois rendu au bout de son parcours, le *player*; lui, mettra fin à son activité quand il se sera lassé (parfois rapidement) de ce petit jeu subversif. Parce que c'est bien ce qu'il faut mettre en évidence, comme le fait d'ailleurs Ndalianis, il s'agit là d'une mauvaise façon de jouer, d'un « bad game play » (p. 107).

Vue sous cet angle, la part de jouer (*play*) dans la partie-jeu (*game*) se comprend mieux à la lumière de l'observation de Winnicott :

*Mais il faut admettre que le jeu est toujours à même de se muer en quelque chose d'effrayant. Et l'on peut tenir les jeux (games), avec ce qu'ils comportent d'organisé, comme une tentative de tenir à distance l'aspect effrayant du jeu (play) (1975 : 71).*

L'attitude du *player*, répétons-le, ne peut se transformer en pur jeu libre. Le *ludus*, disait Caillois, discipline la *paidia*. Il y a des règles et des procédures à suivre. N'empêche que celles-ci peuvent être perverties ou transgressées. On ne se laissera plus prendre au jeu. Au contraire, on va littéralement se jouer du jeu afin d'en tester les limites. Qui n'a pas essayé dans un jeu d'énigme policière comme *The X-Files Game* (1998) de tuer l'un de ses acolytes ou son supérieur simplement pour voir ce qui allait se passer ? Ici comme ailleurs, votre personnage finit en prison et la partie prend évidemment fin sur-le-champ. Dans un jeu en 3-D très ouvert et d'emblée subversif comme *Grand Theft Auto III* (2001) où il incarne un petit escroc sévisant dans un ville corrompue appelée Liberty City, le *gamer* peut laisser tomber ses missions et se concentrer sur des actions spécifiques qui, comparativement à celles de *Phantasmagoria*, peuvent prendre de réelles allures de challenge. Il peut par exemple s'agir d'essayer par tous les moyens de pénétrer à l'intérieur du stade fermé de la ville ou de se transformer en tireur embusqué sur le toit d'un édifice et de tuer le plus de gens possible dans le but de susciter une quelconque contre-attaque. L'attitude qui caractérise les deux pôles de la gamme

de jeu fusionnent pour ainsi dire ici afin de donner le jour à un *gameplayer*, à un méta-joueur jouant son propre jeu avec le jeu. Dans le domaine des jeux vidéo, on appelle ce joueur qui fait de l'anti-jeu un *lamer* ou *llama*. Dans une partie contre un ordinateur, l'anti-jeu est un choix du joueur. La situation est fort différente dans un jeu multijoueur, où un *camper* peut se cacher dans un coin, par exemple lors d'une partie multijoueur en réseau de *Quake*, afin de tuer sournoisement et sans réserve tous ceux qui passent devant lui. En dernière analyse, on le sait, tous les *shoot'em up* et *beat'em up* comportent ce côté effrayant du *play*.

\* \* \*

Il n'y a rien de nouveau à affirmer que les films interactifs et les *films-jeux* exigent que l'on réexamine notre façon de concevoir le récit et la posture du spectateur. Ce qu'il reste à faire cependant, c'est de proposer de nouvelles approches théoriques, de nouvelles méthodes et de nouveaux modèles d'analyse. Comme le met de l'avant de façon fort pertinente Gonzalo Frasca (1999), il s'agit de développer davantage une ludologie qu'une narratologie des jeux vidéo et, plus généralement, des fictions hypermédiatiques. L'examen de la bipolarité ludique proposée ici constitue, je pense, un bon exemple de l'une des avenues théoriques d'une telle étude des jeux. Mais ce n'est certes pas la seule. Alors, *let's play the game*<sup>10</sup>.

---

10. Cet article a été produit dans le cadre d'un projet de recherche sur le jeu et le cinéma, projet subventionné par le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH) et par le Fonds pour la Formation de Chercheurs et l'Aide à la Recherche (FCAR) du Québec.