



## LA CAMÉRA IMAGINAIRE : LES DISPOSITIFS VIDÉOLUDIQUES EN REGARD DU DISPOSITIF CINÉMATOGRAPHIQUE

Selim Krichane / Ph.D. Thesis Project<sup>1</sup>  
Université de Lausanne

Mon projet de thèse vise à questionner les rapports qu'entretiennent le cinéma et les jeux vidéo dans une optique résolument historique. Si un travail considérable a déjà été effectué par certains chercheurs, comme Alexis Blanchet, dans le cadre d'une histoire « économique et culturelle »<sup>2</sup>, il s'agit ici davantage de tenter de saisir les contours d'un dispositif d'interactions médiatiques en prenant comme point de départ un « moment fort » de l'histoire des échanges cinéma/jeux vidéo, à savoir les années 1990. Cette période constitue, pour bon nombre d'historiens du jeu vidéo, un moment pivot. Portée par des bouleversements technologiques et économiques qui engendreront, dans certains cas, des modifications significatives des représentations vidéoludiques, l'industrie du jeu vidéo produira des objets souvent qualifiés de « cinématographiques » par les acteurs du champ.

Mon travail de recherche vise dans un premier temps à constituer un bilan historique des discours institutionnels de l'époque (éditeurs, designers, critiques) afin de montrer l'émergence d'un réseau de croisements (entre les deux médias en question) où le cinéma est pris, dans une certaine mesure, comme médium cadre pour penser et modeler les expériences vidéoludiques. On pense ici principalement à la notion de « caméra » qui devient – et qui reste aujourd'hui – très largement usitée pour qualifier le point de vue (souvent maniable par le joueur) dans les jeux en vue subjective. Cette utilisation courante apparaît aussi dans les textes académiques portant sur les jeux vidéo, sans faire l'objet d'une réelle analyse critique (à quelques exceptions près<sup>3</sup>) et il n'existe aucune étude faisant état d'une recherche historique à son endroit.

C'est donc par l'intermédiaire de certains jeux comme *Another World* (Eric Chahi, 1991), *Tomb Raider* (Core Design, 1996) ou encore les productions d'Id Software (1991-1999) que nous tenterons de dessiner un modèle d'interactions qui implique à la fois des discours institutionnels, des facteurs économiques et technologiques, mais aussi les régimes de représentation au sein des dispositifs vidéoludiques eux-mêmes. Si ces représentations vidéoludiques témoignent d'une convergence avec celles du cinéma, les expériences de jeux n'en restent pas moins différentes par les régimes énonciatifs et narratifs qu'elles engagent. Il sera alors utile de convoquer certains paradigmes théoriques issus de l'étude du cinéma afin de penser le « point de vue » dans les jeux vidéo ou encore l'interaction entre le récit cadre déployé par les jeux et les micros-récits que constitue l'action constante du joueur : déplacement, interaction avec des personnages, acquisition d'objets, etc.

On remarquera alors que si certaines théories se prêtent particulièrement bien à lecture des jeux vidéo, ou plutôt semblent « coller » à l'objet, c'est qu'elles s'inscrivent dans l'*épistémè* qui aura vu l'émergence des jeux vidéo entre les années 60 et 70. Nous pensons ici d'une part au rapport de filiation que le cognitivisme entretient avec la théorie de l'information/la cybernétique<sup>4</sup> et d'autre part,





SELIM KRICHANE

au caractère codique voire algorithmique des théories structuralistes et plus particulièrement de la sémiologie iconique<sup>5</sup>.

Ce constat théorique nous permettra d'élargir notre champ d'investigation en quittant le réseau de convergences discuté en première partie pour se pencher sur les traits distinctifs communs partagés par les dispositifs vidéoludiques de la première phase d'institutionnalisation et de commercialisation du médium, et le cinéma des premiers temps. Boucles narratives ou visuelles, frontalité et fixité du point de vue, modèles hétérogènes d'accès à la représentation, reproduction continue du mouvement, sont autant de caractéristiques croisées qui marquent à la fois l'archéologie des dispositifs de vision et d'audition et celle des jeux vidéo.

Afin de faire le pont entre le moment fort d'intermédialité (les années 90) et les correspondances « cinéma des premiers temps »/« jeux vidéo des premiers temps », nous proposons d'établir une lecture historique du genre dit « d'action-aventure » à travers un corpus d'une vingtaine de jeux. Cette analyse nous permettra de retracer la mise en place progressive du réseau de déterminations établi en première partie tout en approchant la convergence cinéma/jeux-vidéo par une nouvelle entrée : le genre. Dans cette optique, le genre d'action-aventure nous paraît particulièrement apte à saisir la dialectique qui lie simulation (action du joueur sur le système et le monde représenté) et narration dans les univers vidéoludiques. Tout en soulignant le caractère particulièrement poreux du genre et ces interactions avec le cinéma d'aventure, cette étude de corpus nous permettra d'accommoder des modèles narratologiques aux contingences de la simulation. On convoquera des notions centrales de l'histoire et de la théorie du cinéma (« attraction », « monstration et narration ») afin d'évaluer leur productivité dans le champ de l'analyse des jeux vidéo. Existe-t-il alors, comme le suggère Tristan Donovan, un renforcement de la composante narrative dans les jeux vidéo des années 90<sup>6</sup>, par rapport aux décennies précédentes ? Si tel est le cas, faut-il la penser en rapport à une dominante attractionnelle antérieure ?

Un trait marquant de l'étude des jeux vidéo tient en la séparation souvent effective entre le champ de l'histoire et celui de la théorie. La première étant confiée dans un grand nombre de cas aux journalistes ou aux passionnés<sup>7</sup>, alors que les chercheurs, soucieux de définir les frontières et les méthodes de leur jeune champ d'investigation, se bornent trop souvent à l'élaboration de modèles plus ou moins restrictifs ou essentialisants. Cette recherche vise à lier analyse théorique (discussion des courants théoriques dominants et marginaux, élaboration d'un modèle narratologique appliqué aux jeux vidéo, etc.) et historique dans le cadre d'une généalogie non-linéaire des médiums audio-visuels.

1 Projet de thèse sous la direction du Prof. Alain Boillat.

2 Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Pix'n Love, Châtillon 2010.

3 Voir par exemple Mathieu Tricot, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, Paris 2011, pp. 81-94.

4 Voir par exemple Mathieu Tricot, *Le Moment cybernétique. La constitution de la notion d'information*, Editions Champ Vallon, Seyssel 2008.

5 Christian Metz, *Langage et cinéma* (1971), Editions Albatros, Paris 1977, ou encore Michel Colin, *Langue, film, discours. Prolégomènes à une sémiologie générative du film*, Klincksieck, Paris 1985.

6 Tristan Donovan, *Replay. The History of Video Games*, Yellow Ant, Lewes 2010, p. 348.

7 Daniel Ichbiah, *La Saga des jeux vidéo*, Vuibert, Paris 2004 ; Steven L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, Three Rivers Press, New York 2001.

