

# Le rythme vidéoludique comme mouvement : *Second Sight* et la ritournelle

**Bruno Dupont, Liège**

---

## **Abstract**

*Dans cet article, Bruno Dupont part de la constatation que la notion de rythme est omniprésente dans les descriptions et analyses de jeux vidéo, sans pour autant qu'il ait été tenté jusqu'ici de développer un concept de rythme qui soit adapté à la recherche. Partant de l'article bien connu de Benveniste sur l'étymologie du rythmos, de même que de la conception non-binaire du rythme chez Deleuze et Guattari, exposée dans le chapitre de Mille plateaux consacré à la ritournelle, l'auteur souhaite fournir les prolégomènes d'un tel concept. En guise de support à sa démonstration, il utilise le jeu *Second Sight* sur Playstation 2 (2004). Cette contribution souligne qu'une théorie du rythme suppose l'analyse des séquences de mouvements produites par l'interaction entre jeu et joueur, ainsi que de la gestion du temps qui en découle. Dans le cas de *Second Sight*, en raison de la double appartenance générique du jeu (action et aventure), deux séquences motrices hétérogènes se trouvent coordonnées au sein d'un seul et même jeu, de sorte que naît une zone de friction, – que Dupont décrit à la suite de Deleuze/Guattari comme „entre-deux“ – dans laquelle le rythme spécifique au jeu, mais également au genre, se réalise par l'échange permanent entre deux modes spatio-temporels. En conclusion, l'auteur propose une définition du rythme vidéoludique qui place la machine et le joueur dans un contexte d'interaction et de négociation dynamique.*

*Bruno Dupont geht in seinem Beitrag von der Beobachtung aus, dass der Begriff ‚Rhythmus‘ in Beschreibungen und Bewertungen von Computerspielen allgegenwärtig ist, ohne dass jedoch bislang Versuche unternommen worden wären, ein zur Analyse geeignetes, Rhythmus-Konzept zu entwickeln. Ausgehend von Benvenistes etymologischen Überlegungen sowie von Deleuzes/Guattaris nicht-binärer Konzeption des Rhythmus möchte der Verfasser Prolegomena zu einem solchen Konzept liefern. Dabei dient ihm das Spiel *Second Sight* für Playstation 2 (2004) als Demonstrationsobjekt. Der Beitrag macht deutlich, dass eine Theorie des Rhythmus die Analyse der durch die Interaktion zwischen Spiel und Spieler produzierten Bewegungssequenzen sowie des daraus resultierenden Zeitmanagements voraussetzt. Im Falle von *Second Sight* werden aufgrund der Doppelzugehörigkeit des Spiels zu zwei Genres (Action und Adventure) in eine- und demselben Spiel zwei heterogene Bewegungssequenzen aufeinander bezogen, so dass eine Reibungszone entsteht, - Dupont beschreibt diese im Anschluss an Deleuze/Guattari als „Zwischenraum“ -, in der sich der spiel- und zugleich genrespezifische Rhythmus im permanenten Austausch zwischen zwei raumzeitlichen Modi realisiert. Der Autor gelangt schließlich zu einer Definition des Rhythmus im Computerspiel, die Maschine und Spieler in einen dynamischen (Ver-) Handlungszusammenhang setzt.*

## 1. Quelle recherche pour quel rythme ?

Existe-t-il un rythme du jeu vidéo ? La notion de rythme se trouve appliquée à de nombreux modes d'expression humains, en particulier aux domaines artistiques : musique, arts plastiques, cinéma, littérature,... Intuitivement, l'on serait tenté de dire qu'il n'existe pas dès lors de raison de répondre négativement à notre question de départ. Le jeu vidéo se trouve d'ailleurs à la confluence de plusieurs activités pour lesquelles une dimension rythmique est revendiquée : cinéma, littérature, musique, performance théâtrale ou sportive. Cette intuition contraste pourtant avec l'absence d'une définition ou même d'une approche de ce que serait le rythme du jeu vidéo.

Néanmoins, la critique vidéoludique se fonde très souvent, entre autres outils analytiques, sur la notion de rythme pour établir si un titre est bon ou mauvais, réussi ou raté – ce qui passe par une description de l'expérience de jeu.<sup>1</sup> Le rythme, même non défini, s'avance donc comme donnée empirique importante de l'expérience du joueur. Le but de cet article est précisément d'établir les bases d'un concept de rythme vidéoludique, de montrer par des exemples comment il s'exprime, et enfin de fournir une première définition du phénomène.

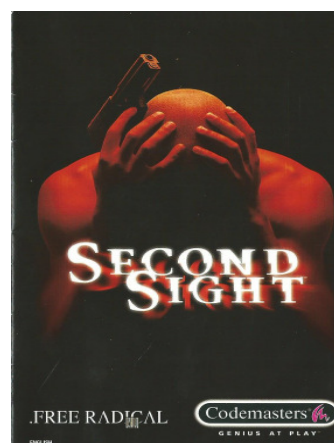
En guise de prémisse à ma recherche, je partirai des considérations d'Émile Benveniste sur l'étymologie du mot « rythme », et des travaux de Gilles Deleuze et Félix Guattari sur la notion de ritournelle. Benveniste a, le premier et en 1951, montré que l'étymologie admise du mot « rythme » était incorrecte. Alors qu'on voulait le faire dériver d'un mot caractérisant le mouvement périodique et répétitif des vagues, Benveniste prouve (en se basant sur la littérature pré-socratique), que *ῥυθμός* désignait en réalité « la forme distinctive, l'arrangement des parties dans un tout » (Benveniste 1966, 33). Il remarque que cette étymologie erronée a conduit à une acception faussée du rythme, comme nécessaire retour d'une structure. De Benveniste, je retiendrai donc pour cette étude que le rythme désigne de façon très large l'organisation des éléments dans un tout. Il s'agit d'éviter le piège du tout-à-la-métrique, et de ne pas considérer le rythme d'emblée comme un retour à intervalles réguliers. Enfin, il importe de voir la notion de rythme comme historiquement déterminée, et par conséquent évolutive.

---

<sup>1</sup> Quelques exemples qui se fondent sur le concept de rythme pour établir un prédicat esthétique concernant l'un ou l'autre jeu vidéo : selon les commentateurs, *Metro : Last Night* (2013) possède un « rythme bien dosé », tandis que *Sturmwind* (2013) a « quelques problèmes de lisibilité et de rythme » et que dans *Tower Wars* (2012), « le rythme des affrontements est franchement soporifique en 1 contre 1 ». Voir tests de *Metro : Last Night*, *Sturmwind* et *Tower Wars*.

Dans leur essai *Mille plateaux : Capitalisme et schizophrénie*, Gilles Deleuze et Félix Guattari consacrent un chapitre – ou « plateau » pour reprendre leur expression – à la question de la ritournelle. Ils envisagent ce concept largement au-delà de l'acception courante (« Court motif musical, répété avant chaque couplet d'une chanson, chaque reprise d'une danse », Petit Robert 1, 1988, 1721), puisqu'ils entendent par là « tout ensemble de matières d'expression qui trace un territoire, et qui se développe en motifs territoriaux, en paysages territoriaux » (Deleuze, Guattari 1980, 397). La ritournelle musicale est pour eux le point de départ d'une réflexion sur tous les phénomènes dont la particularité est d'ordonner le chaos du monde selon trois aspects : s'y situer en y déterminant « un point fragile comme centre » (Deleuze, Guattari 1980, 383), organiser l'espace autour de ce point en territoire, et déterminer un chemin de fuite hors de ce territoire vers l'extérieur, le Cosmos (Deleuze, Guattari 1980, 383 et 387). La notion de ritournelle est, chez les deux auteurs, fortement liée à celle du rythme, qui intervient dans chacun des moments de la ritournelle, comme nous le verrons par la suite.

Partant de là, je propose un cheminement vers l'« arrangement caractéristique » (Benveniste 1966, 330) et reconnaissable dans le jeu vidéo, et de discuter ses variations et ses constances. Pour cela, je commencerai par chercher l'essence du jeu vidéo, puis ses catégorisations, avant de m'intéresser à son traitement particulier du mouvement et du temps, puis d'en dégager une rythmique. J'étudierai celle-ci au moyen d'un cas particulier, le jeu *Second Sight* sur PlayStation 2, publié en 2004 par le studio Free Radical (devenu par la suite Crytek) et distribué par Codemasters. Enfin, j'évoquerai la part d'évolutivité du concept rythmique dans le jeu vidéo. Nous garderons, en toile de fond de chacune des étapes, la théorie de Deleuze et Guattari, et il s'agira de voir comment elle peut guider, encadrer et enrichir la notion de rythme vidéoludique.



La jaquette du jeu

Si le rythme du jeu vidéo en tant que tel n'a pas encore de définition, deux types de recherches au moins lient les concepts de rythme et de gaming. En 2010, Tom Apperley propose dans *Gaming Rhythms : Play and counterplay from the situated to the global* une analyse de la relation entre rythme de jeu et rythme de la vie quotidienne. Via une approche ethnologique, il s'interroge sur la façon dont l'activité ludique digitale s'insère dans la succession des autres activités humaines. Pour cela, il s'inspire de la *rythmanalyse* de Henri Lefebvre, soit l'étude des rythmes de la vie quotidienne. En étudiant deux cybercafés, situés pour l'un à Melbourne et pour l'autre à Caracas, Apperley montre qu'il est

possible de comprendre l'activité du jeu vidéo comme une conjonction de facteurs naturels, sociaux et technologiques prenant place dans un endroit géographiquement déterminé, ensemble qu'il nomme « écologie située ». Sa recherche souligne qu'un même titre vidéoludique peut donner lieu à des rythmes de jeu différents selon le contexte dans lequel il est utilisé, bien que d'autre part chacune de ces écologies s'insère à son tour dans le rythme mondial globalisé du jeu vidéo. L'interaction entre rythme du jeu et rythme quotidien débouche ainsi sur l'eurythmie (la concordance) ou l'arythmie (la discordance). Apperley utilise enfin le concept de « counterplay » pour définir des utilisations du jeu vidéo qui sortent des comportements attendus par les concepteurs et peuvent remettre en question la logique commerciale et l'orientation idéologique mercantiliste de l'industrie vidéoludique (Apperley 2010).

Une autre approche est celle de Mathieu Triclot, qui tente actuellement via des enregistrements de mouvements d'en savoir plus sur les rythmes du jeu vidéo en partant du point de vue du joueur. Il s'agit donc ici de voir les effets de certains jeux sur le corps de ce joueur, et d'en tirer une typologie de genres vidéoludiques basée sur les mouvements du joueur physique. Parallèlement à cela, Triclot mène aussi un projet visant à enregistrer les entrées sur les contrôleurs de jeu – c'est-à-dire l'utilisation par le joueur de sa manette, son clavier ou sa souris – pour en déduire également des schémas rythmiques. Ces recherches n'en sont actuellement encore qu'à la phase expérimentale et leurs résultats, au moment de finaliser cet article, ne sont pas encore connus.<sup>2</sup>

Les travaux d'Apperley et de Triclot constituent d'autres facettes de la recherche sur le rythme vidéoludique. Le premier propose une vision ethnographique et politique du rythme du jeu vidéo, à laquelle son titre fait précisément écho : il examine les *gaming rhythms* et non les *game rhythms*, s'intéresse au jeu vidéo comme activité humaine (le fait de jouer) et non comme produit. De son côté, Triclot propose un centrage sur le corps jouant, et se place donc au niveau du rythme du joueur, tandis que le présent article se concentre précisément non sur le sujet joueur, mais sur l'objet jeu vidéo. Il va de soi que les trois angles d'attaques évoqués se justifient et se complètent. Une théorie rythmique générale et exhaustive pourrait en effet se concevoir comme la superposition des trois niveaux : jeu, joueur et milieu de jeu.

---

<sup>2</sup> L'auteur remercie Mathieu Triclot pour ces informations en primeur sur l'avancement de ses recherches.

## 2. Ce qui fait le jeu vidéo, et qui fera aussi son rythme

L'essence du jeu vidéo peut se définir ainsi : c'est un produit visant au divertissement, passant par un medium informatique, et caractérisé par l'interactivité de son fonctionnement. La satisfaction des trois critères (ludique, informatique, interactif) est nécessaire et suffit à classer un phénomène comme jeu vidéo. Dans notre recherche du rythme, c'est l'interactivité du processus qui sera déterminante. En d'autres mots, c'est le fait qu'il s'agit d'un jeu d'actions et de réactions réciproques (autrement dit d'*inputs* et d'*outputs*) entre deux systèmes, ici le joueur et la machine. Si l'input de base proposé par le joueur change, l'output livré par la machine changera aussi, et inversement.

En conséquence, le déroulement de l'action dans un jeu vidéo change de partie en partie et n'est jamais absolument prédictible, même si certains jeux sont dits plus « linéaires », tandis que d'autres offrent plus de liberté d'action, plus de mondes différents actualisables. Même dans un jeu laissant très peu de possibilités différentes au joueur, c'est à celui-ci de donner l'impulsion déclenchant la réaction du jeu.<sup>3</sup>

Et c'est dans cette interactivité qu'il faut rechercher le rythme spécifique du jeu vidéo. Imaginons un instant que nous placions le focus sur la donnée « vidéo » du jeu, sur son caractère d'expérience visuelle. On chercherait dès lors une description de l'organisation particulière de l'image, de la façon dont s'ordonnent les éléments visuels dans le temps et l'espace. En comparant de cette manière plusieurs titres et plusieurs genres, on pourrait très certainement en tirer une théorie du rythme. Mais on manquerait la particularité vidéoludique : ce qu'on décrirait, ce serait uniquement l'*aspect extérieur*, le résultat à l'écran d'un jeu vidéo. Car un tel jeu, vu par quelqu'un d'autre que le joueur, a toutes les caractéristiques d'un film (voir aussi Günzel 2012, 32). Est un film, en réalité, pour celui qui n'y est pas impliqué. Le propos d'une théorie du jeu vidéo basée sur la visualité serait alors en fait une théorie du rythme... filmique.

Le caractère évolutif et imprédictible du gaming met du reste aussi hors-jeu une définition classique du rythme comme retour d'un schéma à intervalles réguliers, comme on le postule souvent pour la musique. Pour débusquer le rythme dans son acception vidéoludique, il faut mettre à jour la mécanique du jeu vidéo.

---

<sup>3</sup> Même le jeu parodique de 1995 accueilli comme le plus ennuyeux de l'histoire, *Desert Bus* (où il s'agit de faire rouler le plus longtemps possible un bus en ligne droite sur une morne route rectiligne), requiert que son joueur appuie sur une touche pour diriger le bus (voir Wilson 2013, 5).

Dans le schéma vidéoludique, le joueur doit à chaque instant du jeu analyser la situation qui est proposée par le gameplay au travers d'une représentation visuelle et sonore (la plupart du temps un écran), puis y réagir sous la forme d'une série d'instructions renvoyées à la machine, qui les analyse à son tour avant de les retransformer en une représentation visuelle qui propose un nouveau défi au joueur, et ainsi de suite. Le moteur du jeu vidéo est donc le mouvement. Sans mouvement de la part du joueur, pas de réaction de la machine, et donc pas de jeu. Pas question donc de répétition régulière, puisque la progression dans le monde virtuel dépend du joueur : le style et les conditions de jeu, chaque fois divergents, contrecarrent la régularité. Puisque l'interactivité semble être le nœud du problème, et que le mouvement est à la base de cette interactivité, notre quête du rythme vidéoludique sera guidée par ces deux notions. L'idée d'interactivité nous amène à la première étape de notre parcours, celle du genre. Nous verrons en effet par la suite que ces réflexions génériques sont nécessaires à l'établissement d'un discours sur le rythme.

### 3. L'épineuse question du genre vidéoludique

La question des genres du jeu vidéo – comme ailleurs celle des genres littéraires – a été l'occasion de quelques belles querelles dans la jeune discipline des *Game studies*. Combien existe-t-il de genres de jeu vidéo et quels sont-ils ? La réponse finale à cette énigme n'a pas encore été apportée. Cette section n'ambitionne nullement de le faire, mais bien de se concentrer sur les éléments génériques intéressants pour notre recherche du rythme.

Les développeurs et la critique n'ont pas attendu le questionnement théorique sur les genres de jeux vidéo pour proposer des catégorisations visant à renseigner l'utilisateur sur le type de jeu qu'il envisageait d'acheter. Cependant, la multiplication des manières de classer a rapidement posé problème, de même que la multiplicité des critères choisis pour juger.<sup>4</sup> Les premières recherches universitaires sur les jeux vidéo se sont donc naturellement penchées sur la question des genres. Après une courte étape empirique relevant plus de l'énumération que de la théorisation, il est apparu que le problème principal était le suivant : sur quoi baser la catégorisation ?

Deux écoles se sont fait jour : une première, voulant mettre un terme à la confusion des critères de classement, à l'hétérogénéité des points de vue, bref à l'arbitraire régnant, a tenté (avec un certain succès) de définir un ou des critères stables de catégorisation, qui permettent réellement de comparer les jeux entre

---

<sup>4</sup> Par exemple, parfois le contenu narratif (*survival horror*), parfois le type d'action requise (*jump and run*), parfois le rapport entre le personnage et son avatar (*RPG*), ou encore la ressemblance à un autre jeu vidéo (*Myst-like, Doom-like*, etc.). Voir aussi Burn/Carr 2008, 19.

eux. Plusieurs propositions en ce sens ont été faites, citons par exemple Stefanie Röders (elle-même se base sur les travaux respectifs de Bernd Hartmann et de Claude Pias) et sa division en trois genres principaux : les "jeux d'action", les "jeux d'aventure" et les "jeux de stratégie" (Röders 2007, 18 ; trad. BD). L'avantage d'une telle distinction est qu'elle se base sur les actions demandées par le jeu lui-même, comme set de règles, plutôt que sur l'univers visuel qui l'entoure.<sup>5</sup> Elle se focalise donc sur l'interactivité, élément central du jeu vidéo comme nous l'avons vu plus haut.

Une seconde approche est celle de Felix Raczkowski (entre autres) : il voit les genres comme des étiquettes évolutives qui sont le fruit d'une co-détermination (parfois lutte d'influences contradictoires), qu'il nomme « genrification » (Raczkowski 2012, 65), entre l'industrie vidéoludique, la critique et la presse ainsi que les joueurs eux-mêmes.<sup>6</sup> Bien que l'approche descriptive à la Röders soit techniquement plus précise, elle pêche par son artificialité : elle ne rend compte que de cas simples, d'archétypes, qui ignorent la réalité diffuse des jeux vidéo (voir Raczkowski 2012, 73). Surtout, elle ne prend pas en compte l'extrême évolutivité du secteur, où les améliorations techniques redéfinissent continuellement les catégories existantes, en créent de nouvelles et en poussent certaines vers l'oubli. Je me prononce donc pour l'approche discursive de Raczkowski, tout en reconnaissant à Röders l'intérêt d'une étude particulière des facultés mises en avant par le joueur pour répondre aux défis lancés par le gameplay. Cette « configuration mentale » propre aux différents genres est nécessaire au succès ; comme nous allons le voir, elle se traduit par des patterns de mouvements génériques typiques, qui nous aideront eux-mêmes à produire notre définition du rythme dans le jeu vidéo.

---

<sup>5</sup> « Les *jeux d'action* [...] contiennent par essence des situations de lutte, [...] qu'il s'agisse de guerres contre les aliens ou de la victoire lors d'un match de foot. Ces luttes demandent habileté et rapidité de réaction et il s'agit de les terminer avec le plus de points possible [...]. Les *jeux d'aventure* sont basés sur des énigmes, et les facultés cognitives comme la pensée logique et la déduction décident du déroulement du jeu. La recherche et la collecte d'objets [ainsi que] l'orientation et la progression constante dans les espaces virtuels sont des conditions pour la réussite du jeu. [...] Dans tous les *jeux d'aventure*, le joueur doit en règle générale considérer des faits à longue échéance et les planifier, et prendre des décisions adaptées stratégiquement. L'objectif du jeu [...] n'est pas nécessairement fixé de manière explicite, mais peut simplement consister en un processus continu de développement et d'optimisation. » (Röders 2012, 18 ; traduction et italiques B.D.)

<sup>6</sup> En ce sens, il se situe implicitement dans la tradition d'auteurs comme Schaeffer, qui mettent en avant des mécanismes semblables dans la détermination du genre littéraire (voir Schaeffer 1989).

#### 4. Mouvement-type

Dans cette section, nous envisagerons les genres décrits plus haut sous l'angle des mouvements qu'ils impliquent pour le joueur, ou plutôt pour sa représentation graphique à l'écran. Cette approche est déjà en germe dans certaines des définitions de Röders : ainsi, elle décrit les jeux d'aventure comme relevant de la « collecte », « progression » et « orientation » (Röders 2012, 18), autant de mots supposant une action, un mouvement particulier. Et c'est bien cet embryon de rythmique que je vais développer ci-après.

*Second Sight* est défini (notamment) par *www.jeuvideo.com* comme appartenant à la catégorie de l'action-aventure.<sup>7</sup> Le joueur y incarne John Vattic, un scientifique initialement engagé par l'armée pour remonter la piste de l'inquiétant professeur Grienko, dont on apprend progressivement qu'il mène des expériences sur des sujets humains. Une particularité de *Second Sight* est assurément sa narration éclatée : le personnage principal se réveille, amnésique, attaché à un lit d'hôpital. Il découvre que son visage et son corps sont atrocement mutilés, mais qu'il dispose en revanche de pouvoirs psychiques puissants d'origine inconnue.

Les différents épisodes (ou niveaux) du jeu sont vécus par le joueur selon deux trames narratives : à un épisode vécu par le Vattic du futur, transformé par les opérations, succède un épisode dans la peau du Vattic du passé, encore totalement humain, six mois plus tôt. Ces différentes trames sont reliées par des sauts temporels : le héros, par un sursaut de sa mémoire défaillante, est confronté à des événements de son passé qui lui revient par morceaux, et est replongé pour un niveau dans ce passé. Au cours d'un même niveau, des cinématiques<sup>8</sup> mettent en scène des analepses supplémentaires, porteuses elles aussi de bribes d'antériorité. De même, au gré des défis qui s'offrent à lui, Vattic découvre de nouveaux pouvoirs psychiques et les voit s'améliorer ; de cette façon, il fait connaissance également avec son identité nouvelle, toujours en évolution.

Dans les niveaux où le joueur dirige le Vattic originel, celui-ci suit l'équipe WinterICE du Commandant Starke qui piste le professeur Grienko à travers la Russie. En plus de Vattic et des militaires, l'équipe compte aussi Jayne Wilde, spécialiste des phénomènes paranormaux. C'est sur sa recommandation

---

<sup>7</sup> Voir <http://www.jeuxvideo.com/jeux/playstation-2-ps2/00012493-second-sight.htm>.

<sup>8</sup> Séquences non-interactives d'un jeu vidéo, relevant techniquement du film d'animation, et insérées à des moments-clés de la trame narrative. Leur but est souvent explicatif : elles dévoilent un développement antérieur ou postérieur à l'action interactive, ou séparé physiquement de celle-ci. De façon pratique, elles permettent aussi de mettre en scène un événement absolument nécessaire à l'avancée du récit, et qu'il serait difficile ou impossible d'imposer au joueur dans un cadre interactif.



que Vattic a été intégré à l'équipe, bien que celui-ci considère Wilde comme une charlatane et ne croie lui-même qu'à la vérité scientifique.

Lors de sa quête centrée sur Grienko, le groupe de Starke doit affronter de nombreux soldats russes. Il leur apparaît cependant petit à petit que leur mission n'est qu'un paravent utilisé par les services secrets américains pour prendre connaissance des expériences de Grienko et les reprendre à leur compte. En suivant la trame « six mois plus tard », le joueur contrôle un Vattic amnésique qui tente de comprendre ce qui est arrivé aux autres membres de WinterICE, en particulier Starke et Jayne, qui semblent avoir disparu. Les opposants sont ici plus divers : gardiens d'asile psychiatrique, soldats des forces spéciales, et surtout agents des services secrets américains.



*Le personnage en position accroupie. S'étant fait repérer par les ennemis, il passera ensuite en position debout, plus favorable au combat rapproché (SES 3)*

Dans les nombreuses phases de combat, qui représentent le versant « action » du jeu, Vattic dispose d'un arsenal – variable selon les missions et évolutif grâce à la récupération des armes des ennemis éliminés – ainsi que de techniques de corps-à-corps, dont il use pour vaincre ses ennemis. La progression et la gestion des combats dans un jeu d'action obéissent à des schémas stables et reproductibles. Leur apprentissage garantit le succès, comme l'expliquent les militaires durant de la session d'entraînement à laquelle ils soumettent Vattic lors de son incorporation,<sup>9</sup> lui enseignant d'abord comment grimper sur des objets, puis comment se mettre à couvert :

Cortelli : Commençons par un peu d'escalade. Regardez-moi et suivez ces murs... avancez et passez dessus, c'est facile. [...]

Tex : Vous avez prouvé que vous savez escalader, mais savez-vous vous mettre à l'abri ? Collez-vous contre le mur de ce bloc.<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Cette séquence relève d'une procédé narratif fréquent dans les jeux vidéo, permettant d'apprendre au joueur les techniques de combat requises par le gameplay sans passer par un fastidieux manuel ou une liste des commandes : il s'agit d'intégrer au jeu une phase où le personnage dirigé par le joueur doit lui-même apprendre sa tâche de soldat.

<sup>10</sup> Second Sight, niveau 1. Les références à un moment précis du jeu seront notées par la suite dans le texte sous la forme (SES + numéro du niveau).

Les actions typiques composant ces séquences sont immuables, c'est leur agencement, leur fréquence et leur durée qui varient. Ces « blocs de base » sont les suivants : se mettre à couvert, s'accroupir, viser, tirer, recharger, changer d'arme et courir – auxquels s'ajoute fréquemment sauter, non-représenté dans *Second Sight*.

Ainsi, une séquence typique serait la suivante : John Vattic est confronté au feu nourri de plusieurs ennemis. Il se place à couvert derrière un meuble, en position accroupie, choisit l'arme appropriée, se lève, vise et tire jusqu'à tuer l'un des opposants, ou plusieurs d'entre eux. Pour éviter les tirs d'autres assaillants, il se remet à couvert, et en profite pour recharger son arme. Il se relève ensuite, élimine selon le même schéma d'autres ennemis, puis court se mettre à couvert dans un renforcement de mur, d'où il pourra répéter un pattern semblable, après avoir changé d'arme pour des raisons tactiques ou parce que ses munitions d'un certain type sont épuisées.

La concrétisation de telles suites de mouvements à l'écran nécessite naturellement la réalisation par le joueur d'une suite de mouvements sur le contrôleur dont il dispose : dans le cas de *Second Sight* avec une manette de Playstation 2, il doit ainsi appuyer sur L1 pour viser, R1 pour tirer, X pour recharger, et utiliser la molette directionnelle pour courir et se mettre à couvert. Cependant, se centrer sur les mouvements du joueur lui-même n'est pas pertinent pour une analyse visant à la généralisation : en effet, pour des séquences de mouvements à l'écran semblables, chaque jeu propose des commandes différentes, et chaque interface de jeu dispose d'un contrôleur différent (manette, clavier, joystick, pad, senseur, voire reconnaissance vidéo des mouvements du joueur). Certains jeux permettent même une configuration du périphérique de contrôle par le joueur. Ce que j'appelle « blocs de base » se rapproche des « core mechanics », plus précisément des « primary core mechanics » (Sicart 2008) chez Miguel Sicart, qui adapte lui-même les concepts de Aki Järvinen (2008, particulièrement 73 et 250-273). La perception du rythme dans son expression esthétique étant une faculté posée comme proprement humaine (Werber 2010, 294), et tout en reconnaissant cependant la primauté du travail de Sicart (et par là celle de Järvinen), je souhaite ici, contrairement à lui, comprendre « actions de base » dans un sens anthropocentré d'actions effectuées par le joueur humain. Sicart, lui, étend ses *core mechanics* aux PNJ, c'est-à-dire aux acteurs du jeu qui ne sont pas maîtrisés par le joueur. Toujours à la différence de Sicart, je me concentre sur les actions « typiques », c'est-à-dire obligatoirement répétées tout au long du jeu, et nécessaires à sa réussite.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Cette autre approche se rapporte essentiellement à une différence de portée entre l'article de Sicart et le présent travail : le premier vise à établir un fin *distinguo* entre différents jeux comparables, tandis que je cherche à l'inverse à en extraire une idée générale, qui nous mènera au

La dénomination « aventure » implique, elle, d'autres actions essentielles. On peut les résumer comme suit : chercher, ramasser, s'orienter, choisir l'objet ou le pouvoir adéquat, utiliser. *Second Sight* mérite l'appellation « action-aventure » par le mélange des caractéristiques des deux genres.<sup>12</sup> On y trouve nombre d'ennemis à tuer, mais il s'agit aussi fréquemment de chercher un moyen de contourner un obstacle en trouvant un passage caché, d'ouvrir une porte verrouillée en dénichant la clef, d'utiliser un pouvoir parapsychique pour actionner un interrupteur à distance, ou de trouver son chemin dans un dédale de couloirs sur base d'une carte. Cette fusion de deux genres s'exprime d'ailleurs en ce que *Second Sight* propose au joueur le choix entre une vue à la première et une vue à la troisième personne. La première personne est typique du *First Person Shooter*, genre d'action pur popularisé par la série *Doom*, tandis que la troisième est utilisée justement dans les jeux d'aventure comme ceux de la franchise *Zelda*. Ci-dessous, un aperçu de ces deux vues différentes :<sup>13</sup>



Vue à la première personne (SES 13)



À la troisième personne (Second Sight Wiki)

Maintenant que nous savons que *Second Sight* se situe au carrefour de deux genres vidéoludiques, l'on peut répondre à la question qui surgit nécessairement au fil de ce parcours : pourquoi passer par le genre pour définir le rythme ? Pour Deleuze et Guattari, l'on peut distinguer dans tout espace physique ou intellectuel des milieux, portions définies par la répétition d'une composante, autrement dit par une *vibration*. Ces philosophes conçoivent le rythme comme « la riposte des milieux au chaos » (Deleuze, Guattari 1980, 385), soit le

---

rythme. Il est à noter que Damien Djaouti (2007) propose aussi une telle division en « briques » de base, mais pour servir un autre type d'analyse.

<sup>12</sup> Cette association des deux versants n'est pas propre au jeu traité : il existe de très nombreux jeux d'action-aventure, qui se basent tous sur cette alternance de combat et de recherche / progression.

<sup>13</sup> Images tirées de [http://second sight.wikia.com/wiki/Shotgun?file=Shotgun\\_1st\\_Person.png](http://second sight.wikia.com/wiki/Shotgun?file=Shotgun_1st_Person.png) et [http://second sight.wikia.com/wiki/File:Shotgun\\_3rd\\_Person.png](http://second sight.wikia.com/wiki/File:Shotgun_3rd_Person.png).

moyen pour les milieux de maintenir leur existence au sein du chaos environnant, caractérisé lui par une cacophonie de composantes, puisqu'il renferme en lui tous les milieux et donc tous les rythmes contradictoires. Le rythme naît alors dans l'entre-deux milieux, à la périphérie de deux espaces ayant chacun leur vibration propre : « Il y a rythme dès qu'il y a passage transcodé d'un milieu à un autre, communication de milieux, coordination d'espaces-temps hétérogènes » (Deleuze, Guattari 1980, 385).

Ce concept permet d'échapper au diktat de la mesure que nous voulions précisément éviter, le rythme comme retour à intervalles régulier – car comment parler d'intervalles réguliers dans un contexte où c'est le joueur qui détermine quand se produit un événement particulier, et qu'une pause ou un simple ralentissement de sa part interdit tout retour régulier dans le temps ? Deleuze et Guattari postulent ce qui suit : « Un milieu existe bien par une répétition périodique, mais celle-ci n'a pas d'autre effet que de produire une différence par laquelle il passe dans un autre milieu. C'est la différence qui est rythmique, et non pas la répétition qui, pourtant, la produit ».

D'emblée, cette solution séduit dans le cadre du jeu vidéo, puisqu'elle évite la mesure et conserve le rythme. En poursuivant le calque, on peut remarquer que d'autres aspects concordent. En ce que les genres vidéoludiques se composent des « blocs hétérogènes » que sont les actions de base décrites plus haut, le genre vidéoludique est donc une notion rythmique : c'est à la zone de friction entre tous ces blocs répétitifs que se crée un rythme particulier, celui de l'action ou celui de l'aventure. La friction est donc un effet de la perpétuelle possibilité de changement entre deux genres, de l'hésitation quant au changement ou à la continuation. Or *Second Sight* se place entre (au moins) deux milieux, le jeu d'action et le jeu d'aventure. Si l'on monte d'un échelon dans l'analyse, l'on peut en effet constater la même tension entre les deux « super-milieux » que sont le genre action et le genre aventure : les caractéristiques de l'un et de l'autre entrent en dialogue ou en opposition, et dans leur zone de contact naît un nouveau rythme, celui de l'action-aventure.

## 5. Le facteur temps

Dans la section précédente, nous avons vu que le genre déterminait grandement la façon dont un jeu était reçu par le joueur, en créant des attentes en termes de mouvements-types chez celui-ci, et donc en favorisant certains types de comportements de jeu. Il en va de même pour le temps.

La gestion du temps est une seconde caractéristique distinctive des genres vidéoludiques (voir Abboud 2012, 50). Chaque genre propose une approche différente du temps nécessaire au joueur pour effectuer les actions typiques évoquées plus haut. Ces concepts de temps sont imposés par le gameplay, par les demandes et défis que pose le jeu à son utilisateur. Dans certains jeux, la gestion du temps est explicitée : pensons par exemple aux jeux de course automobile, où le chronomètre est omniprésent, et le temps réalisé par le joueur la mesure de son efficacité. Dans d'autres titres, la temporalité est implicite, comme dans *Second Sight*, où John doit par exemple secourir Jayne lorsqu'elle appelle à l'aide, et ce avant qu'elle ne soit tuée par les gardiens de l'asile (voir niveau 7 : *Fuite*).

Le jeu d'action se déroule à une très haute vitesse, déterminée par l'afflux constant de nouveaux ennemis, qui se présentent souvent à l'assaut en même temps (voir Klevjer 2006, 2). La notion de simultanéité est centrale dans le jeu d'action : il faut fréquemment exercer plusieurs actions de base au même moment : courir et viser un adversaire, se mettre à couvert et recharger, sauter en tirant, etc. Cette accumulation de tâches simultanées ou séparées de quelques centièmes de secondes fait appel à la dextérité, la réactivité et la concentration du joueur.

Dans le jeu d'aventure, c'est la réflexion qui est mise à l'honneur : il s'agit de résoudre des énigmes, trouver des chemins, récolter des informations et des objets. De ce fait, le temps imparti pour chaque défi est beaucoup plus long, et les ennemis (lorsqu'il y en a) se présentent un par un ; les moyens mis en œuvre pour résoudre ceux-là et vaincre ceux-ci doivent être déduits par le joueur. En revanche, dans le jeu d'action, une seule et même méthode permet généralement de venir à bout de chaque challenge. Un jeu d'aventure contient beaucoup de pauses, durant lesquelles le joueur essaye de nouvelles techniques de recherche, tâtonne dans l'univers virtuel en tentant d'y progresser.

Pour un même temps réel passé à jouer, l'action donne la sensation d'un temps court, compté, voire insuffisant, en raison de l'abondance de tâches si-



*Vattic affrontant plusieurs ennemis en même temps (SES 3)*

multanées. L'aventure donne l'impression d'un temps long, extensible, propice à la cogitation et à l'essai-erreur.

Comment dès lors joindre ces temps opposés dans le cadre d'un jeu d'action-aventure comme *Second Sight* ? L'on remarque à l'analyse de ce titre que les séquences des deux genres sont en réalité disjointes : il n'existe pas, à proprement parler, de moments d'action-aventure, mais bien une tension quant à la succession plus ou moins libre des deux types de jeu.

Prenons en guise d'illustration la mission 9 : Vattic, qui a fait échapper Jayne Wilde de l'asile psychiatrique où elle était retenue prisonnière, est coincé avec elle dans les égouts. Tandis que Vattic et Wilde cherchent une issue vers la surface, une unité spéciale est envoyée dans les canalisations par Silas Hanson, directeur des services secrets, pour les éliminer (SES 9). Le joueur peut préférer fuir en toute discrétion, en s'accroupissant, se cachant le long des parois, évitant les regards des ennemis tout en résolvant les énigmes posées par le côté aventure du gameplay. Il doit ainsi actionner des leviers, utiliser des ascenseurs, déplacer grâce à ses pouvoirs des grilles obturant le passage dans les conduits d'égouts, désactiver par projection mentale des systèmes de sécurité. Cependant, s'il est repéré par un adversaire et que celui-ci alerte ses comparses, l'alarme est donnée et tous affluent vers le point où se trouve Vattic. À partir de ce moment, il n'est plus question d'utiliser les mouvements-types et le tempo réflexif du jeu d'aventure : il faut en revenir au courir-tirer-recharger survolté du jeu d'action et éliminer tous les antagonistes présents.

En revanche, le joueur plus porté sur l'action pure peut aussi décider d'une attaque frontale : au lieu de chercher à passer inaperçu, il choisira de tuer directement tous ses adversaires afin d'avoir par la suite le champ libre pour ses tentatives de quitter les égouts. *Second Sight* laisse donc le choix au joueur de la tactique à suivre, mais fixe une stricte séparation de l'action et de l'aventure : l'une exclut l'autre, car les mouvements qu'elles imposent et la notion du temps qu'elles supposent ne sont pas superposables.

## 6. Rythme et évolutivité

Nous avons exploré jusqu'à présent deux aspects importants du jeu vidéo, tous deux liés à son étiquette de genre : l'existence de mouvements typiques et leur alternance, ainsi que la gestion du temps. Genre, mouvement et temps sont en effet à la base de la notion de rythme que je propose pour le jeu vidéo.

La proposition est la suivante : le rythme d'un jeu vidéo est l'insertion du joueur dans celui-ci, **c'est-à-dire la réalisation par le joueur, dans un ordre variable, d'une suite de mouvements-types donnés à une vitesse donnée, dans le but d'arriver à un résultat considéré comme positif par le gameplay.** Ce

rythme est codéterminé par le joueur et l'interface de jeu : il s'agit d'un choix effectué par le joueur parmi ceux qui sont mis à disposition par la machine (voir Apperley 2010, 25). Tandis que cette mise à disposition suit des critères techniques (les mouvements disponibles sont fonction des algorithmes dont se compose le système de jeu), le choix du joueur obéit à une logique d'attente raisonnable basée sur le genre : en fonction du genre affiché par le jeu vidéo et de sa propre expérience de ce genre,<sup>14</sup> le joueur sait quels mouvements de base peuvent logiquement être fructueux. En termes deleuziens-guattariens, on assiste ici à une « territorialisation » par le joueur (Deleuze, Guattari 1980, 387). Il réunit plusieurs mouvements de base, ou « milieux », issus de genres différents en un nouvel ensemble, le territoire d'un jeu vidéo précis, comme ici de *Second Sight*. Le joueur procède par tentatives répétées pour faire correspondre le mieux possible son territoire mental des genres représentés, soit son rythme propre, avec le territoire défini par la machine, le rythme de celle-ci. Il s'agit donc d'un processus d'optimisation de l'humain par rapport à un modèle électronique.

Le rythme d'un jeu vidéo dépend donc du genre auquel il appartient. La notion de genre est ici productive, performative, puisqu'elle suggère une ligne de conduite au joueur. Cependant, ce rythme générique n'est pas figé. Malgré l'importante influence du genre vidéoludique sur le fond et la forme des produits qu'ils chapeaute, chaque genre évolue au fil du temps, et les grands succès commerciaux et critiques sont souvent le fruit d'une réinterprétation du fonctionnement typique d'un genre, passant par exemple par l'ajout ou le changement d'une fonction ; certains de ces changements sont par la suite repris par les jeux postérieurs et deviennent une marque distinctive supplémentaire du genre concerné.<sup>15</sup> Ces évolutions sont une remise en question par les développeurs des caractéristiques du genre dans lequel ils s'inscrivent ; de ce fait, ils jouent aussi avec les attentes du joueur quant à ce genre. Pour surprendre le joueur habitué à son type favori de gameplay, il s'agit de le déstabiliser avec des juxtapositions rythmiques (dont l'action-aventure est une manière) ou avec des variations de rythmes existants.

Le jeu vidéo peut être vu comme ritournelle. Il procède des deux premiers aspects de celle-ci : d'abord une situation *a priori* au sein d'un espace divisé en milieux que sont les genres vidéoludiques, puis la détermination d'un territoire reprenant certains des mouvements-types présents dans deux genres dif-

<sup>14</sup> L'expérience du joueur peut dériver également en partie du monde réel, comme c'est typiquement le cas dans une simulation de football, où l'amateur de ce sport sait d'emblée quelles tactiques réelles peuvent être efficaces pour remporter la victoire dans la fiction vidéoludique.

<sup>15</sup> Ainsi *Time Crisis* (1995) est-il le premier FPS à intégrer un système de mise à couvert, qui est devenu par la suite monnaie courante dans le jeu vidéo d'action.

férents. En sus, le jeu vidéo, et c'est particulièrement visible dans *Second Sight*, propose bien aussi la troisième caractéristique d'une ritournelle, à savoir la déterritorialisation, ou fuite vers le Cosmos. En effet, une fois maîtrisée et territorialisée au sein de *Second Sight*, la « transformation générique » (Schaeffer 1986, 203) apportée par l'ajout des pouvoirs psychiques pourrait à son tour être exportée, déterritorialisée, vers d'autres jeux – voire vers d'autres genres.

Ainsi, la maîtrise des pouvoirs psychiques comme la télékinésie, la persuasion ou l'ensorcellement en tant que techniques de combat a-t-elle été accueillie par la critique comme un apport nouveau de *Second Sight* au genre de l'action-aventure. Ces nouvelles actions de base, particulières à *Second Sight*, s'ajoutent à la panoplie déjà citée, commune à la majorité des jeux d'action-aventure. Cet ensemble d'actions actualisables deviennent dès lors la « matière d'expression » (Deleuze, Guattari 1980, 390) du jeu produit par Free Radical, c'est-à-dire la marque propre à ce titre, son rythme personnel. Toutefois, les critiques insistent aussi sur l'« intuitivité »<sup>16</sup> de la prise en main : bien que surprenantes, les techniques psychiques sont rapidement maîtrisées par le joueur, car leur utilisation fait appel à des rythmes déjà connus, à savoir l'utilisation de tours de magie dans des jeux d'aventure, ou d'armes dans les jeux d'action. La détermination du rythme propre d'un jeu vidéo donné est donc le fruit de ce jeu d'influence entre l'attente créée par le genre et les nouveautés proposées par le produit lui-même. C'est au joueur, dès lors, de se mesurer à la machine, et de découvrir quels rythmes typiques sont productifs, lesquels sont inutiles dans le contexte, et lesquels doivent être adaptés ou découverts ; chaque partie d'un nouveau jeu signifie, pour l'utilisateur, le renouvellement d'un processus de reconnaissance et d'appropriation d'un rythme particulier. C'est dans l'espace de négociation entre le rythme de la machine et celui de l'homme que se développe l'expérience vidéoludique.

---

<sup>16</sup> V. Test de *Second Sight* sur jeuvideo.com : [http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00004488\\_test.htm#test](http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00004488_test.htm#test).



### Bibliographie, ludographie et sources Internet

- Abboud, Joshua (2012) : The pathways of time : temporality and procedures in MMORPGs. Dans : Vorhees, Gerald et al. (éd.) : Dungeons, dragons, and digital denizens : the digital role playing game. New York, Londres : Continuum, p. 48-65.
- Apperley, Tom (2010) : Gaming rhythms : Play and counterplay from the situated to the global. Amsterdam : Institute of network cultures. Accessible sous : [networkcultures.org/theoryondemand](http://networkcultures.org/theoryondemand) [dernière visite 27.08.2014].
- Benveniste, Émile (1966) : La notion de „rythme“ dans son expression linguistique. Dans : Problèmes de linguistique générale, vol.1. Paris : Gallimard.
- Burn, Andrew; Carr, Diane (2008) : Defining game genres. Dans : Carr et al. : Computer games : Text, narrative and play. Cambridge : Polity Press, p. 14-29.
- Cario, Erwan (2011) : Start ! La grande histoire des jeux vidéo. Paris : La Martinière.
- Deleuze, Gilles ; Guattari, Félix (1980) : 1837 – De la ritournelle : – : Mille plateaux : Capitalisme et schizophrénie. Paris : Minuit.
- Djaouti, Damien et al. (2007) : Morphologie des jeux vidéos. Dans: Actes du colloque H2PTM 2007. Paris : Hermès Science, p. 277-287.
- Günzel, Stephan (2012) : The mediality of computer games. Dans : Fromme, Johannes et Alexander Unger (éd.) : Computer games and new media cultures : A handbook of digital games studies. Dordrecht/Heidelberg/New York/Londres, p. 31-46.
- Järvinen, Aki (2014) : Games without frontiers : Theories and methods for game studies and design. Thèse de doctorat à l'Université de Tampere. Accessible sous : <http://www.gameswithoutfrontiers.net> [dernière visite 31.07.2014].
- Klevjer, Rune (2009) : The way of the gun : Die Ästhetik des singleplayer first person shooters. In : Navigationen 9-1, 2009, p. 53-72. Accessible sous : [dokumentix.ub.uni-siegen.de/opus/volltexte/.../navigationen\\_9\\_1.pdf](http://dokumentix.ub.uni-siegen.de/opus/volltexte/.../navigationen_9_1.pdf) [dernière visite 31.07.2014].
- Meschonnic, Henri (1982) : Critique du rythme. Anthropologie historique du langage. Paris : Verdier.
- Test : Tower Wars – PC. Par l'utilisateur Dr. Chocapic, 31.08.2012. <http://www.gamekult.com/jeux/test-tower-wars-J3050049608t.html#pc> [dernière visite 30.07.2014].
- Test : Metro : Last Night. – Xbox 360. Par l'utilisateur Lespol [s.d] <http://www.jeuxvideo.com/articles/0001/00018652-metro-last-light-test.htm> [dernière visite 30/07/2014].

- Test : Sturwind – Dreamcast. Par l'utilisateur Shametblame [s.d.] <http://www.jeuxvideo.com/articles/0001/00018645-sturmwind-test.htm> [dernière visite 30/07/2014].
- Raczkowski, Felix (2012) : „And what do you play?“ : A few considerations concerning a genre theory of games. Dans : Fromme, Johannes et Alexander Unger (éd.) : Computer games and new media cultures : A handbook of digital games studies. Dordrecht et al. : Springer, p. 61-74.
- Second Sight Wiki : <http://second sight.wikia.com/wiki/Special:NewFiles?file=Projection.png> [dernière visite 13/01/2015].
- Le Petit Robert 1 (1989) : Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française. Paris : Le Robert.
- Röders, Stefanie (2012) : Literatur und Computerspiele. Analogien zwischen Detektivromanen und Adventure Games. Saarbrücken : Akademikerverlag.
- Schaeffer, Jean-Marie (1989) : Qu'est-ce qu'un genre littéraire ? Paris : Seuil.
- Schaeffer, Jean-Marie (1986) : Du texte au genre : notes sur la problématique générique. Dans : Genette, Gérard et Tzvetan Todorov : Théorie des genres. Paris : Seuil, p. 179-205.
- Sicart, Miguel (2008) : Defining game mechanics. Dans : Revue électronique Game Studies 8.2. Accessible sous : <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> [dernière visite 29.01.2014].
- Wilson, Devin A. (2013) : « Duchamping in game making » : an analysis of Pip-pin Barr's parodic computer games. Retranscription d'une communication tenue à la Modern languages and literatures annual graduate conference, 2 mars 2013. Accessible sous : [ir.lib.uwo.ca/mlgradconference/2013Conference/MLL2013/3](http://ir.lib.uwo.ca/mlgradconference/2013Conference/MLL2013/3) [dernière visite 31.07.2014].

**Contact**

Bruno Dupont M.A.  
Université de Liège  
Dép. de Langues et Littératures modernes  
Littérature allemande  
place Cockerill, 3  
B – 4000 Liège  
Email : [bruno.dupont@ulg.ac.be](mailto:bruno.dupont@ulg.ac.be)

**Citation recommandée / Empfohlene Zitierweise**

Bruno Dupont: Le rythme vidéoludique comme mouvement : *Second Sight* et la ritournelle. In: *Interval(le)s* N° 7 (2015): Réinventer le rythme / Den Rhythmus neu denken. Sous la direction de Vera Viehöver et Bruno Dupont, p. 142-160. URL: <http://www.cipa.ulg.ac.be/intervalles7/dupont.pdf>