

Julie DELBOUILLE

Doctorante FRESH-FNRS au Département Médias, Culture et Communication
Université de Liège
jdelbouille@uliege.be

L'esthétique comme composante ludo-narrative d'un jeu. L'exemple d'INSIDE

Interroger l'esthétique vidéoludique

Les champignons dans l'univers de Mario ; l'esthétique pixellisée de *Minecraft* ou d'*Undertale* ; le bleu azur dans *Portal* : autant de signes visuels qui, en tant que composantes d'un style ou d'une iconographie spécifique, signent l'identité esthétique d'une œuvre vidéoludique. Or, si les caractéristiques visuelles du jeu vidéo sont régulièrement évoquées, les réflexions qu'elles initient se limitent encore trop souvent à une évaluation des performances graphiques du jeu, voire à un commentaire sur l'appartenance ou non du médium au domaine artistique. Dans ce court article – qui marque une première étape, encore balbutiante, dans ce domaine de nos recherches –, nous souhaitons ouvrir un dialogue avec le lecteur sur le rôle de l'esthétique vidéoludique, à travers l'analyse d'une œuvre.

Loin d'être anecdotique, la dimension esthétique d'un jeu joue un rôle essentiel dans la co-construction d'autres composantes du dispositif ludique, telles que la jouabilité ou la narration – le terme « esthétique » ne désignant donc pas ici le jugement de goût ou le beau, mais l'ensemble des caractéristiques formelles constituant l'identité visuelle du jeu. Inscrite au cœur de la structure des objets-jeux (du *game*), l'esthétique vidéoludique a également un impact tant sur l'expérience de jeu que sur la posture des joueurs (le *play*).

Cet article se propose d'explorer ce rôle potentiel de l'esthétique à travers un cas d'étude : le jeu *INSIDE* (Playdead, 2016). Si notre analyse peut se déployer au sein de nombreuses œuvres vidéoludiques, l'exemple d'*INSIDE* se distingue par une particularité : son esthétique constitue un des piliers de la narration et d'une réflexivité qui marque profondément le *gameplay* du jeu – réflexivité qui a été étudiée dans un autre article (Barnabé et Delbouille ; 2018). Plonger au cœur d'*INSIDE* permet donc non seulement d'illustrer la façon dont l'esthétique peut être mobilisée pour renforcer les autres dimensions du jeu, mais également la nécessité d'étudier l'esthétique propre au médium vidéoludique – au-delà de la simple qualité graphique ou du jugement de goût.

Si cette mobilisation de l'esthétique traverse la plupart des jeux vidéo, il faut cependant souligner que le rôle rempli par certains de ces procédés visuels (pour signaler au joueur les objectifs qu'il doit atteindre, récompenser certaines actions, mettre en place une ambiance narrative ou générique, etc.), en raison de leur récurrence, n'est plus immédiatement perceptible. L'omniprésence de ces signes (communs à l'ensemble du médium ou propre à un genre, une licence, etc.) et leur inscription dans l'histoire du jeu vidéo les ont rendu « conventionnels », en les intégrant au « vocabulaire vidéoludique »¹. Certaines œuvres exploitent néanmoins l'esthétique d'une façon particulière, s'aventurant au-delà des normes instituées du médium et rendant ainsi à nouveau

visible son rôle spécifique – comme c’est le cas dans *INSIDE*.

Analyser formellement un jeu vidéo

Plongée au cœur de l’œuvre

Si mettre le visuel au service de l’expérience ludique est une caractéristique commune à la majorité des jeux vidéo, l’œuvre sélectionnée ici a pour particularité de placer son esthétique au centre de la construction narrative. Sorti en 2016 du studio indépendant Playdead, *INSIDE* est un jeu de plates-formes et d’énigmes en deux dimensions et en défilement horizontal. Le joueur y contrôle un personnage jeune, masculin, dont il ignore l’identité ; le jeu ne comportant aucun dialogue, texte ou commentaire, la narration repose avant tout sur la mise en scène visuelle.

Le jeu s’ouvre sur l’apparition de l’avatar dans un paysage de forêt (fig. 1), auquel succèdent, au cours de la partie, une zone rurale et un complexe de bâtiments accueillant d’étranges

expériences scientifiques (tant sur des animaux que sur des humains). Les rencontres avec les personnages secondaires de cet univers sont souvent hostiles : l’avatar est régulièrement poursuivi et tué (que ce soit par les tirs d’une arme, les crocs d’un chien, les pinces d’un robot, ou encore par les « sirènes » évoluant dans les milieux aquatiques). Au fil de son cheminement, le joueur rencontre également d’autres personnages, apathiques et dépourvus de volonté propre, qu’il peut contrôler par le biais de casques suspendus (fig. 2) ; la possibilité de contrôler d’autres entités est figurée assez rapidement dans le jeu, lorsque l’avatar rencontre des cochons contrôlés par des vers (fig. 3).

Alors que les prémices du jeu laissent supposer la fuite de l’avatar, poursuivi par des assaillants, le déroulement de la partie le montre orienté vers un objectif précis, s’enfonçant dans les méandres du complexe et assistant, au passage, à différentes expérimentations sur des humains amorphes. Après avoir résolu plusieurs énigmes et déjoué l’attention des gardes, il pénètre dans une vaste salle où une foule se masse autour d’un aquarium, absorbée par son contenu : une masse informe, dont émergent plusieurs



Fig. 1

Le jeu s’ouvre sur l’apparition de l’avatar dans un paysage de forêt.



Fig. 2

Le joueur peut contrôler un ou plusieurs personnages secondaires par le biais de casques.



Fig. 3

La première illustration au sein de jeu de la possibilité d'un contrôle mental est la rencontre de l'avatar avec des cochons contrôlés par des vers; l'un de ces cochons sort de son apathie pour charger l'avatar, qui le libère ici de son ver.

membres humains. L'avatar, plongeant au cœur de l'aquarium, libère l'amas de chair de ses entraves et se fond en elle ; le joueur contrôle alors cette masse, que la communauté de joueurs qualifient parfois de « Blob » (nous adopterons cette dénomination, afin de faciliter la lecture des descriptions) (fig. 4). Le Blob entame alors une course effrénée à travers

différents bâtiments, aidé ou entravé dans son cheminement par des personnages en blouse blanche ; cette course se termine par la sortie (supposée) du complexe – le Blob dévalant une pente à travers les arbres et terminant sa course, immobile, au bord d'un plan d'eau. Ce résumé du déroulé de l'œuvre, quoique sommaire, nous servira de point de départ pour l'analyse.



Fig. 4

Le Blob tel qu'il apparaît pour la première fois au joueur, au sein d'un aquarium et relié à différents dispositifs.

Comme nous l'avons souligné (Barnabé et Delbouille, 2018), *INSIDE* met en abyme la relation entre joueur et machine : le visuel est constamment mobilisé pour transgresser le seuil de la fiction et s'adresser au joueur empirique – le construisant ainsi « comme *joueur en train de jouer*, et non simplement comme participant à la diégèse ». Cette mise en abyme de la relation entre l'utilisateur et le système se construit notamment autour de la thématique du contrôle et de l'illusion de liberté : le jeu, par le biais de différents signes visuels (sur lesquels nous reviendrons), ne cesse de remettre en question le libre-arbitre du joueur – orientant par la même occasion le récit et les interprétations de ce dernier par le public.

Le rôle du visuel dans la recontextualisation de l'œuvre

Mais avant de revenir en détail sur cette thématique du contrôle, nous traiterons d'abord du rôle, plus classique, que joue l'esthétique dans la recontextualisation de l'œuvre. Dès les premières images, *INSIDE* déploie un style et une iconographie particulière. Le jeu s'ouvre sur la traversée d'une forêt, et l'on y retrouve déjà les caractéristiques formelles qui marquent en filigrane l'ensemble du jeu, telles que le choix des couleurs. Si le jeu pourrait, de prime abord, paraître monochromatique, cette impression est immédiatement contredite par le rouge du pull

de l'avatar – rouge qui rappelle celui de l'écran-titre, et qu'un rayon de lumière met en évidence dans les premières secondes de jeu, avant qu'il ne se fonde dans les teintes grises du décor (fig. 5). Les scènes mêlent des dégradés de gris et de bleu, parsemés de quelques touches de couleurs vives, notamment rouges (les diodes des machines, la lumière baignant le laboratoire de développement photographique dans la fin alternative) ou jaunes (l'éclairage doré des casques de contrôle, la coque du sous-marin piloté par l'avatar) (fig. 6).

Le reste de l'univers ludique, où les couleurs sombres prédominent, est constamment plongé dans une forme de clair-obscur. Mis au service du *gameplay*, les rais de lumière qui traversent les décors favorisent la lisibilité de l'œuvre – en marquant, par exemple, la séparation entre les différents plans et espaces, en mettant en évidence la voie à suivre ou la présence d'indices, etc. Plus encore, la lumière constitue parfois un danger pour l'avatar, matérialisant alors la zone physique au sein de laquelle il risque d'être repéré par les entités hostiles du jeu. Cette dernière utilisation constitue un des exemples les plus explicites de l'utilisation du clair-obscur, lorsque le parcours de l'avatar exige d'éviter les zones de lumière (fig. 7).



Fig. 5

Le jeu déploie des couleurs sombres dès les premières images, à l'exception du pull du protagoniste, dont la teinte rouge ressort ponctuellement dans le décor.



Fig. 6

Le jeu présente, au milieu des gris et des bleus, quelques touches d'autres couleurs, tel que le jaune du sous-marin emprunté par l'avatar.

À ces couleurs sombres et aux jeux de clair-obscur répond également un style aux graphismes léchés et aux lignes anguleuses, nettes, parfois acérées, contribuant ainsi à l'atmosphère hostile qui se dégage de cet univers. Les signes internes à l'univers du jeu ne sont entravés par aucune incrustation extradiégétique (on notera, par exemple, l'absence de jauge de vie, d'inventaire, etc.). Bien que le jeu soit en défilement horizontal – l'avatar se déplaçant donc constamment au

sein du même plan de réalité –, la profondeur est constamment suggérée, et de nombreuses actions se déroulent sur des plans différents de celui où évolue l'avatar (comme, par exemple, lors de courses-poursuites où les poursuivants se situent à l'arrière-plan) (fig. 8). Nous reviendrons plus loin sur l'impact de cette représentation de la profondeur sur la narration.

Au-delà de l'iconographie, ces différentes caractéristiques stylistiques inscrivent *INSIDE*,



Fig. 7

L'avatar doit rester dans les zones d'ombre et éviter le faisceau lumineux, afin de ne pas être repéré par les entités hostiles du jeu.

pour le joueur averti, dans la droite ligne de *Limbo* : ce jeu, créé en 2010, est le premier titre développé par le studio danois Playdead. Ayant connu un grand succès sur la scène indépendante, *Limbo* consistait également en un jeu de plateforme et d'énigmes, à défilement horizontal, où un petit garçon évoluait dans un décor strictement en noir et blanc (fig. 9). Les parentés sont nombreuses : le jeu déploie également un univers sombre, hostile, alternant

entre forêt et bâtiments, et les personnages secondaires se montrent majoritairement agressifs avec l'avatar. Dans *Limbo* également, la narration se construit par la mise en scène visuelle, comme nous le montrerons au point suivant pour *INSIDE*.

Cette proximité visuelle vaut à *INSIDE* d'être souvent qualifié de successeur de *Limbo*, y compris par une partie de la communauté des

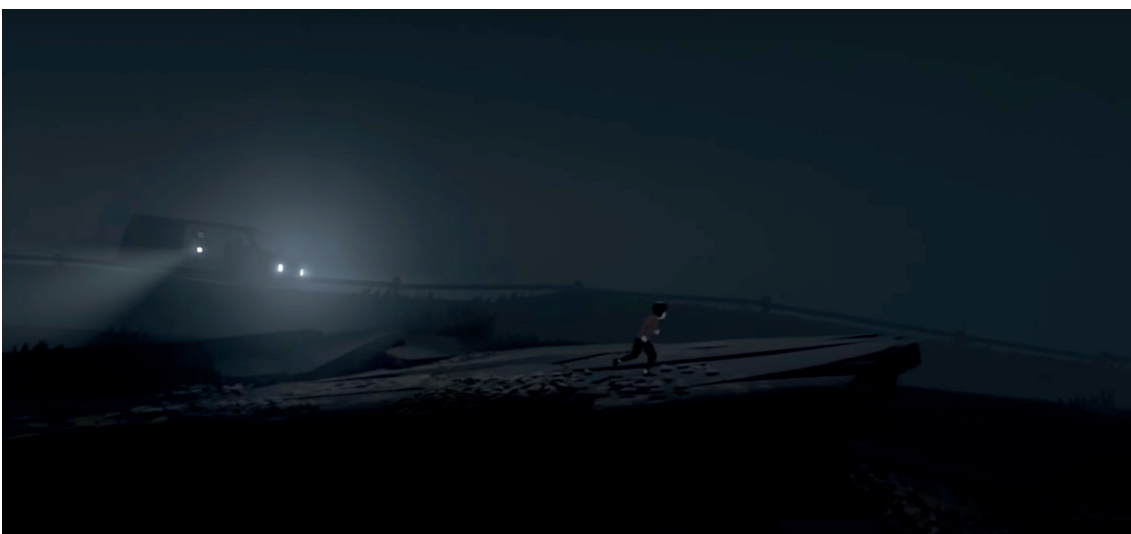


Fig. 8

Différents plans sont utilisés pour figurer les actions au sein du jeu. Ici, l'avatar fuit le véhicule des assaillants, situé à l'arrière-plan.



Fig. 9

Limbo présente, comme *INSIDE*, un univers visuel sombre et hostile.

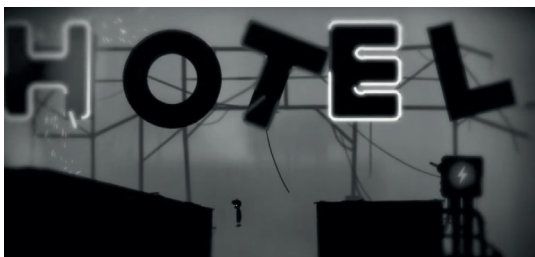


Fig. 10 & 11

INSIDE inclut, comme dans *Limbo*, des lettres géantes.

joueurs. Cette parenté se confirme à travers quelques exemples d'intertextualité entre les deux œuvres. Ainsi, l'arrivée des avatars au sein des bâtiments est marquée, dans les deux jeux, par la présence de lettrages géants (fig. 10 et 11). Cette intertextualité intervient même dans les mécaniques de gameplay : deux passages, pratiquement identiques d'un jeu à l'autre, mettent en scène l'avatar glissant le long d'un toit en tuiles et s'accrochant ensuite à une gouttière (fig. 12 et 13). Enfin, les vers qui contrôlent les cochons dans *INSIDE* rappellent les vers fluorescents contrôlant l'avatar dans *Limbo*, l'obligeant à aller constamment dans la même direction. Ces exemples d'intertextualité servent de « marqueurs » destinés à « intégrer les titres dans un pan donné du champ vidéoludique » (Barnabé et Delbouille, 2018).

Outre le style que nous venons de décrire, l'iconographie développée dans *INSIDE* est également évocatrice. Plusieurs thématiques traversent l'œuvre, et sont directement incarnées par des motifs récurrents : l'environnement hostile (lignes taillées au scalpel, animaux et personnages secondaires agressifs, tonalité sombre et lugubre), le pouvoir autoritaire (démonstration du contrôle sur les personnages secondaires par des marches et des exercices forcés, omniprésence de la surveillance humaine ou robotique, personnages dirigeants masqués, déshumanisés), l'expérimentation scientifique (personnages en blouse blanche, *monitoring* des faits et gestes des sujets contrôlés, différenciation des zones dans le complexe en lien avec des expériences variées).



Fig. 12 & 13

Dans les deux œuvres, une scène montre l'avatar glissant le long d'un toit et s'accrochant ensuite à une gouttière.

Les signes visuels déployés pour illustrer ces thématiques se cristallisent régulièrement autour d'une scène spécifique. Par exemple, l'hostilité de l'environnement est figurée dès les premiers instants du jeu : la posture physique de l'avatar se modifie à l'approche des premiers PNJ (mimant une posture classique au sein des jeux avec une composante d'infiltration) (fig. 14). Son corps recroquevillé, en retrait, et en état d'alerte indique immédiatement au joueur la nécessité de rester à l'abri des regards et, *de facto*, le danger qui le guette. Quant à la représentation d'un pouvoir autoritaire, elle est richement illustrée dans une scène où l'avatar doit se fondre dans la masse des personnages contrôlés : ces derniers forment une file, surveillée par des humains et des machines, qui doit avancer en rythme et réaliser les mouvements adéquats au moment voulu.



Fig. 14

Lors de la première rencontre avec d'autres personnages du jeu, l'avatar adopte une position de repli, suggérant ainsi le danger.



Fig. 15

Le pouvoir autoritaire qui semble régir le monde d'INSIDE est illustré dans cette scène, où l'avatar doit mimer l'apathie et l'obéissance aveugle des autres personnages secondaires devant un parterre d'observateurs masqués.

L'avatar est suivi de près, pendant toute la scène, par un robot qui garde sa caméra braquée sur lui ; si le joueur se trompe de mouvement, la sanction est immédiate et implacable (fig. 15). La scène se termine par une fuite obligatoire de l'avatar, lorsque les aboiements d'un chien de garde lancent l'alerte et dévoilent la présence d'un intrus dans le groupe.

Ces différents motifs iconographiques, qui ne constituent que quelques-uns des nombreux exemples que recèle *INSIDE*, signent l'appartenance de l'œuvre à la science-fiction, et plus encore au genre de la dystopie – genre auquel appartenait déjà *Limbo*. En outre, *INSIDE* entretient une parenté certaine avec d'autres jeux emblématiques du genre, dont le célèbre *Another World* (1991), réédité en 2011. L'esthétique participe donc ici à la recontextualisation de l'œuvre : les caractéristiques visuelles et le gameplay d'*INSIDE* le présentent comme successeur de *Limbo* (voire l'inscrivent dans le même univers fictionnel, au vu des signes communs entre les deux œuvres). Si cette démarche de recontextualisation par le biais d'une analyse formelle peut paraître évidente dans d'autres domaines (elle constitue, par exemple, un des premiers réflexes de l'historien de l'art), elle

reste souvent appliquée de manière assez sommaire dans le cas du jeu vidéo.

Le rôle du visuel dans la construction de la narration

Les caractéristiques visuelles font plus qu'inscrire le jeu dans un genre et dans une généalogie ludique : elles participent également (et a fortiori dans *INSIDE*) à la co-construction d'autres composantes du jeu. Ainsi, le rôle du visuel dans la constitution du récit est particulièrement important dans *INSIDE* ; en effet, la narration du jeu ne repose ni sur des dialogues entre les personnages, ni sur le commentaire d'un narrateur. Aucun discours n'introduit, ne conclut, ou n'accompagne le déroulement du jeu. Cependant, la dimension narrative est particulièrement présente dans *INSIDE*, qui est loin d'être un jeu strictement contemplatif ; cette narration se construit et se prolonge d'ailleurs dans les nombreuses théories développées dans la communauté des joueurs et de la presse spécialisée. Si nous ne débattons pas de ces différentes interprétations méta-discursives autour du sens de l'œuvre, nous nous pencherons néanmoins sur la manière dont certains signes visuels peuvent façonner le récit et sa compréhension.



Fig. 16 & 17

La maquette (en haut) présente dans une des salles traversées par le Blob semble figurer le paysage visible dans la fin principale du jeu (en bas).

Deux thématiques principales – qui se répondent et se renforcent mutuellement – traversent la majorité des interprétations qui sont faites de l'œuvre : celles de l'illusion et du contrôle. Déjà évoqué précédemment, le thème de l'illusion est développé à travers différents signes visuels. Une scène le cristallise particulièrement, lorsqu'au cours de sa course chaotique au sein du complexe, le Blob chute lourdement dans une salle contenant une maquette. Cette dernière montre un paysage en tous points semblable à celui que parcourt l'avatar dans la fin principale du jeu (fig. 16 et 17), suggérant ainsi que la fuite du Blob était

potentiellement déjà anticipée par certaines instances de l'œuvre, et que la liberté figurée par la dernière scène n'est peut-être qu'illusoire (certaines interprétations suggèrent en effet que le point d'eau et la plage ne constituent, en réalité, qu'une autre des salles du complexe, et que l'avatar ne l'a donc jamais réellement quitté). Le rôle ambigu – entre adjuvants et opposants – endossé par les scientifiques lors de la fuite du Blob vient renforcer cette idée : ils semblent monitorer et observer l'échappée du Blob, interrogeant dès lors son caractère inattendu, ainsi que la dimension aléatoire théoriquement introduite par le contrôle du joueur.

Cette thématique de l'illusion se double de celle du contrôle : dans *INSIDE*, la mise en abyme du rapport entre le joueur et le système passe en effet par la multiplication des avatars manipulés au cours du jeu. Comme le soulignait la description de l'œuvre, les premières scènes du jeu semblent figurer la fuite de l'avatar au sein d'un univers hostile. Au fil de son parcours, il devient évident que l'avatar ne se contente pas de chercher une échappatoire, mais est animé par un objectif précis. Pour progresser dans sa quête, il est régulièrement amené à prendre le contrôle de personnages secondaires, par le biais des casques déjà évoqués. Plus encore, ce contrôle peut s'effectuer en cascade : par le biais de l'avatar, le joueur contrôle alors un personnage, qui peut à son tour posséder le corps d'un second personnage. Le thème du contrôle s'illustre à travers une *représentation visuelle*, portée à l'écran et *performée* par les mécaniques de jeu. Comme nous le soulignons récemment (Barnabé et Delbouille, 2018), cet acte de manipulation (incluant l'utilisateur dans une chaîne de contrôle qui le plonge au cœur de la diégèse) est lui-même « enchâssé dans la fiction », incitant ainsi le joueur à questionner « l'existence d'une instance encore supérieure, dont il ne serait que l'instrument ». Cette hypothèse se renforce lorsque le jeu révèle l'objectif poursuivi par l'avatar : rejoindre le

Blob et le délivrer de ses entraves. Cette scène, ainsi que l'absorption de l'avatar au sein de la masse de chair, suggèrent en effet que le garçon (et par conséquent, le joueur qui le manipule) étaient eux-mêmes contrôlés par le Blob, pour les mener à sa libération².

Illustrant cette double thématique de l'illusion et du contrôle, le caractère fermé du parcours du garçon est soutenu par une série de signes visuels. Dans la construction même de l'esthétique de l'œuvre, le jeu de clair-obscur met constamment en évidence les différents plans de l'univers : cette profondeur suggère inlassablement la possibilité pour l'avatar de sortir du défilement horizontal et d'emprunter une autre voie. Cette possibilité se construit par la figuration constante d'échappatoires dans le décor : rails de chemin de fer, routes, escaliers et portes se succèdent, rappelant constamment au joueur qu'une autre issue est envisageable (fig. 18). Ces signes visuels orientent la narration : en effet, si l'objectif poursuivi par l'avatar était réellement la fuite, ce dernier pourrait emprunter un de ces chemins secondaires et potentiellement quitter le cauchemar orwellien dans lequel il s'enfonce. Néanmoins, le *gameplay* vient immédiatement contredire les signes visuels, les dépouillant ainsi de leur pouvoir performatif : alors que le joueur découvre ces routes alternatives, les

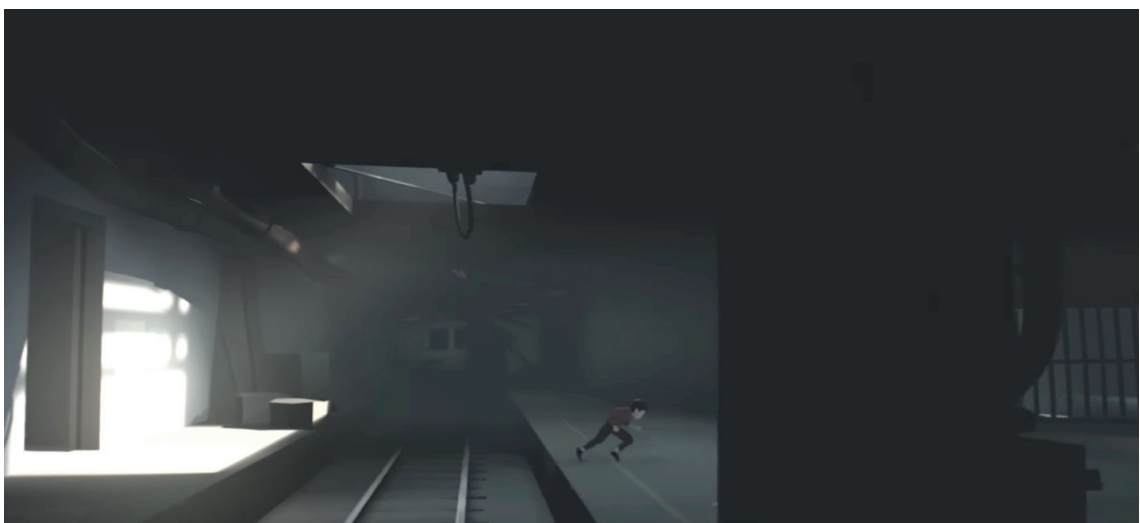


Fig. 18

Dans cette scène, l'avatar traverse des rails perpendiculaires à son parcours, suggérant ainsi non seulement la profondeur, mais également d'autres chemins potentiels.

mécaniques de jeu le maintiennent dans le carcan prévu par la structure du jeu – illustrant, *de facto*, la relativité du contrôle que l'utilisateur exerce sur la machine.

Explorer la dimension visuelle des jeux vidéo

À travers cette brève d'analyse de quelques caractéristiques d'*INSIDE*, nous souhaitons esquisser une réflexion à propos de l'étude de l'esthétique vidéoludique, encore trop souvent limitée au jugement de goût ou à l'argument commercial. En effet, l'évolution des discours sur le jeu vidéo au cours de la dernière décennie (et son acceptation progressive en tant qu'objet culturel et patrimonial ; voir Delbouille, 2013) est marquée par le questionnement de son appartenance à la culture dite « légitime ». Les publics du jeu vidéo (que ce soit les joueurs, les concepteurs, mais aussi la presse spécialisée ou encore le domaine scientifique) opèrent de plus en plus de *distinctions* au sein du médium, présentant certaines œuvres comme plus « légitimes » que d'autres ; ce principe de distinction, qui touche chaque pratique culturelle, était déjà évoqué par Bourdieu en 1979. Ces publics dessinent de plus en plus souvent une frontière entre le monde du divertissement et celui de l'art – incluant dans le second des œuvres comme *Journey* (2012), *Child of Eden* (2011), *Ico* (2001), *Shadow of the Colossus* (2005) ou encore *Limbo* (2010) (Delbouille, 2013). S'il est intéressant de noter que le public opère de telles distinctions, participant ainsi à la constitution du jeu vidéo en tant que champ culturel, adopter le même regard dans la recherche en sciences du jeu limiterait l'étude de l'esthétique vidéoludique – limitant cette dernière à un groupe restreint d'œuvres.

Au-delà de ce discours sur le jeu vidéo comme forme d'art, la dimension visuelle des œuvres constitue également un argument commercial pour les concepteurs de jeu – le « réalisme » des nouveaux graphismes éclipsant les précédents. En effet, dès ses premières tentatives d'expansion sur le marché domestique, le jeu vidéo a été marqué du sceau d'une double obsolescence (Delbouille et Hurel, 2016) : obsolescence

technique, qui régule la durée de vie des dispositifs de jeu, mais également *esthétique*, poussant le consommateur à remplacer les machines et les jeux considérés comme visuellement désuets. Cette obsolescence double est renforcée par l'omniprésence dans les discours de la course à la technologie, au « réalisme », à l'immersion : la presse spécialisée entretient la promesse de « lendemains qui chantent » (Triclot, 2016), glorifiant l'avenir du jeu vidéo – ce motif se diffusant également dans les médias généralistes et le grand public.

A contrario, plusieurs pratiques culturelles développées par les joueurs viennent répondre à cette fuite en avant : du *retrogaming* au *retromaking*, de l'émulation aux politiques de patrimonialisation du médium (Barbier, 2014), ces pratiques constituent autant de tactiques (De Certeau, 1990) de résistance face à cette stratégie industrielle – tactiques qui sont d'ailleurs parfois réintégrées par les acteurs industriels eux-mêmes. Étudier l'esthétique du jeu vidéo (et notamment la manière dont ces pratiques de résistance récupèrent des esthétiques spécifiques) nous permettrait, dans ce contexte, d'écrire une autre histoire du jeu vidéo – une histoire qui ne serait pas uniquement conditionnée par la forte dimension techniciste du médium.

Loin de ne constituer qu'un enchantement visuel ou qu'un tremplin vers une immersion plus grande, l'esthétique est une des composantes de l'identité même du jeu vidéo, mais aussi de ses publics. Les sciences du jeu doivent à l'avenir prendre en compte cette composante dans toutes ses ramifications potentielles, qu'elles soient internes au jeu (comme la co-construction de la narration dans *INSIDE*), ou qu'elles touchent plus largement le jeu vidéo en tant que champ culturel. Qu'elle constitue un outil de positionnement au sein de l'industrie, un marqueur de reconnaissance ou d'appartenance à une communauté, ou qu'elle façonne les discours sur le jeu, l'esthétique vidéoludique porte en elle les germes d'une autre histoire de l'objet, de ses pratiques, et de ses publics.



Bibliographie

BARNABÉ Fanny, « L'énonciation vidéoludique : analyse du jeu Portal », dans Dondero M. G., Beyaert-Geslin A. et Moutat A. (dirs.), *Les plis du visuel. Réflexivité et énonciation dans l'image*, Limoges, Lambert-Lucas, 2017.

BARNABÉ Fanny, DELBOUILLE Julie, « Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », dans *Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, Sciences du jeu, n° 9 [en ligne]. À paraître, 2018.

BATESON Gregory, « Une théorie du jeu et du fantasme », dans *Vers une écologie de l'esprit*, tome I, Paris, Seuil, 1977, p. 209-224 [en ligne]. URL : <http://www.ultramuros.ca/documents/Bateson2-Theo-de-la-communication.pdf>, consulté le 15/07/2017.

DÄLLENBACH Lucien, *Le Récit spéculaire. Étude sur la mise en abyme*, Paris, Seuil, 1977.

DELBOUILLE Julie, HUREL Pierre-Yves, « Enjeux culturels de l'obsolescence technique et esthétique des jeux vidéo », communication au colloque *Planned Obsolescence*, 8-9 décembre 2016, Université de Liège.

ENSLIN Astrid, « Video Games as Unnatural Narratives », dans Fuchs M. (dir.), *Diversity of Play*, Lunebourg, Meson Press, 2015, p. 41-72 [en ligne]. URL : <http://research.bangor.ac.uk/portal/files/7178360/PDB5367-00.pdf>, consulté le 15/07/2017.

FULLER Mary, JENKINS Henry, « Nintendo® And New World Travel Writing: A Dialogue », dans Jones, S. G. (éd.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication And Community*, Sage Publications, 1995, p. 57-72.

GENVO Sébastien, « Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Revue des sciences sociales*, n° 45, 2011, p. 68-77 [en ligne]. URL : http://www.ludologique.com/publis/Ludicisation_Genvo_S.pdf, consulté le 15/07/2017.

HENRIOT Jacques, *Le jeu*, Paris, Presses Universitaires de France, 1969.

KLEVJER Rune, « Enter the Avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games », dans Fossheim H., Larsen T. M. et Sageng J. R. (éd.), *The Philosophy of Computer Games*, Londres et New York, Springer, 2012, p. 17-38.

NEWMAN James, « The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames », dans *Game Studies* [en ligne], vol. 2(1), 2002, p. 1-8.

RYAN Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 2001.

SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999.

TERRIEN Carl, « Le jeu vidéo : point de vue sur la narratologie », 2006 sur *Artifice*. URL : <http://www.webbynerd.com/artifice/dossierarchives/148.html>, consulté le 15/07/2017.

Notes

1 Nous posons ce même constat de lexicalisation des signes à propos des processus liés à la réflexivité dans le jeu vidéo, dans notre article de 2018 (Barnabé et Delbouille, 2018).

2 Dans la fin alternative, l'avatar débranche ce qui semble être un appareil de contrôle mental, et s'affaisse ensuite, inerte, marquant ainsi la scène finale du jeu. Cette fin renforce la théorie selon laquelle l'avatar (et le joueur à travers lui) est lui-même manipulé par une instance supérieure : y échapper n'est possible qu'en cessant de jouer.