

« Qui à dis que fps et puzzle n'allait pas de paire K? » : la réception générique de *Portal*

En 2007, le jeu vidéo *Portal*, développé et publié par Valve, est un succès critique et commercial inattendu. D'une part, l'œuvre occupe une place périphérique, vendue en tant qu'extension de la série *Half-Life*, du même studio et considérée comme un parangon des action-FPS (*first person shooter*), des jeux de tir orientés vers l'élimination d'ennemis avec une caméra reproduisant la vue de l'avatar (première personne). D'autre part, *Portal* rompt avec cet héritage en proposant une expérience centrée sur la résolution d'énigmes, tout en reprenant certains codes du FPS (première personne, rapidité, arme au premier plan). Le jeu devient ainsi l'œuvre paradigmatique (Arsenault, 2011, p. 167-171) d'un genre hybridant FPS et jeu de réflexion, amalgame peu fréquent et dont l'étiquette peine à se stabiliser en francophonie. Cette complexité à catégoriser *Portal* est redoublée par l'hybridation générique de toute œuvre vidéoludique, causée par la superposition des différents aspects du média (*gameplay*, thème, graphismes, etc.) (Wolf, 2001).

Cette communication se propose d'analyser les catégorisations effectuées par les joueurs francophones en ligne afin de traiter de *Portal*, qui apparaît à la fois comme un objet génériquement hybride et régulièrement mis en relation avec la précédente série du développeur. Trois éléments sont analysés. Premièrement, nous répertorions les étiquettes utilisées et leurs caractéristiques macro-catégorielles sous-jacentes (liées aux mécaniques, à la thématique, au ton du jeu, à une classe généalogique, etc.) afin de déterminer comment le jeu est appréhendé par les joueurs. Deuxièmement, nous examinons les fonctions des étiquettes employées en contexte (évaluation, inclusion ou exclusion du jeu de la catégorie ou encore stricte comparaison avec un autre jeu). Enfin, dans les formats de discussion s'y prêtant, nous observons la manière dont les interactions entre joueurs co-construisent la catégorisation de *Portal*.

L'étude est ancrée en sémiotique et en rhétorique, ce qui permet d'analyser les stratégies énonciatives tout en les replaçant dans un cadre d'interaction plus global, nourri par d'autres discours en circulation et intégré dans des configurations propres à certains formats médiatiques. Tout en relevant certaines régularités dans les usages étudiés, la méthodologie d'enquête se veut qualitative et limitée par saturation (Derèze, 2009). Les formats observés, qui servent des fonctions spécifiques et sont utilisés par des communautés particulières,

comprennent les tests du site *JV* et de la plateforme *Steam*, les forums de *JV* et de *Wikipedia*, ainsi que l'historique de pages spécifiques sur *Wikipedia*.

L'objectif de cette étude est double. D'une part, il s'agit de mettre en évidence la construction et l'usage de catégories (éventuellement génériques) au sein des communautés de joueurs, dont les processus de catégorisation ont été peu étudiés par ailleurs. D'autre part, nous souhaitons élucider les conditions de généralisation de l'usage d'une étiquette, et notamment comprendre pourquoi l'hybridation de genres préexistants échoue dans ce cas-ci à former une nouvelle étiquette à part.

Bibliographie indicative

- Arsenault, D., 2011, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, Thèse de doctorat, Université de Montréal.
- Derèze, G., 2009, *Méthodes empiriques de recherche en communication*, De Boeck.
- Rabatel, A., 2005, « Les postures énonciatives dans la co-construction dialogique des points de vue : co-énonciation, sur énonciation, sous-énonciation », dans J. Bres (éd.), *Dialogisme et polyphonie. Approches linguistiques*, De Boeck, p. 95-110.
- Rabatel, A., 2012, « De l'intérêt des postures énonciatives de co-énonciation, sous énonciation, sur-énonciation pour l'interprétation des textes (en classe). » *La Clé des langues*, ENS de Lyon/DGESCO, <https://tinyurl.com/43cysbu7>
- Schaeffer, J.-M., 1989, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Seuil.
- Valve, 2007, *Portal*, Valve.
- Valve, 2011, *Portal 2*, Valve.
- Wolf, M.J.P., 2001, « Genre and the video game », *The medium of the video game*, University of Texas Press, p. 113-134.