



Discours social des jeux d'infiltration : exercice de sociocritique ludique

Victor Meunier

► To cite this version:

Victor Meunier. Discours social des jeux d'infiltration : exercice de sociocritique ludique. Sciences de l'information et de la communication. 2021. hal-03424475

HAL Id: hal-03424475

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03424475>

Submitted on 10 Nov 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>



**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

**UFR SCIENCES HUMAINES
ET SOCIALES - METZ**

Master 1ère Année
Mention Information Communication
Création de Dispositifs Ludiques

Mémoire en vue de l'obtention du master 1
Mention Information communication
Création de Projets Numériques

Discours social des jeux d'infiltration

Exercice de sociocritique ludique

Présenté et soutenu par
Meunier Victor

Directeur de recherche :
Sébastien Genvo

Année universitaire 2020-2021

Table des matières

Remerciements.....	3
Introduction Prolégomènes et hypothèses d'un discours social ludique	
Origine et intérêt de la question.....	7
I. Sociocritique et discours social.....	8
A) La sociocritique.....	8
B) Le discours, le dispositif communicationnel, et l'intermédialité.....	9
C) La notion de discours social.....	10
II. Un discours social ludique.....	12
A) Discursivité ludique : pluralité des approches et outils communs aux analyses du discours.....	12
B) Discours social vidéoludique – précédents et originalité du présent travail.....	13
C) Définition d'une méthodologie pour analyser la sociodiscursivité du jeu vidéo.....	16
III. Le jeu d'infiltration de 1998 à 2005 – élaboration du corpus primaire.....	18
A) Œuvres innovatrices ou œuvres paradigmatiques ?.....	19
B) Genre ou sous-genre ?.....	20
C) Le choix d'un corpus de fondateurs de franchises.....	22
1998 – 2000 Tenchu : <i>Stealth</i> Assassins, Metal Gear Solid, Thief : The Dark Project	
I. Le personnage-joueur.....	27
A) Parenté générique du jeu d'action : contrôle du personnage, interface.....	27
1) Définition du jeu d'action.....	27
2) Continuité dans les mécaniques : comparaison des caméras et contrôles.....	28
3) Continuité dans les thématiques.....	30
B) Rupture thématique : ninja, espion et voleur.....	32
1) Rikimaru et Ayame, les nouveaux ninjas.....	32
2) Solid Snake, agent-secret, génétique et destinée.....	34
3) Garrett, voleur et héros malgré lui.....	37
C) Rupture Ludique : altérer les modalités actionnelles du jeu d'action.....	40
1) Vulnérabilité du personnage : l'exécution en retrait.....	41
2) Au service du renseignement : planification.....	45
a) Systèmes d'information actifs.....	46
b) Systèmes d'information passifs.....	47
3) « Tactical espionnage action » : dissimulation et exécution.....	50
a) Systèmes de dissimulation du personnage joueur.....	51
b) Systèmes d'altération des capacités perceptives du niveau.....	52
D) « Être où ne pas être ».....	54
II. L'univers de jeu.....	55
A) Les mondes des ténèbres : derrière des représentations différentes, des structures communes.....	55
1) Des inspirations différentes.....	55
2) Des univers « crédibles » : groupes et individus en luttes.....	59
3) Derrière le voile : univers complexes et vérité cachée.....	62
B) Personnages non joueurs : les bons, les brutes, et le truand.....	65
1) Les PNJ et le reste du niveau : état d'alerte collectif.....	65
2) Civils et Gardes, des victimes évitables ?.....	69
3) Le boss, voilà l'ennemi !.....	74
C) <i>Level design</i> des jeux d'infiltration.....	80
1) Cloisonnement de l'espace et sécurité.....	81
2) A l'abri dans la faille (éléments favorables à l'infiltration).....	83
3) Ce qu'il fallait dissimuler.....	86
D) « Inside at last ».....	89
Conclusion	

I. Les prémices d'une topographie socio-discursive générique.....	95
A) Les origines d'un genre : emprunts à d'autres topographies socio-discursive.....	95
1) Topographies ludiques.....	95
2) Intermédialité : littérature, cinéma, série etc.....	96
3) Manquement de ce mémoire : les acteurs.....	96
B) Topographie générique socio-discursive : définition du jeu d'infiltration.....	97
1) Le personnage joueur.....	97
2) L'univers de jeu.....	98
3) Manquement de ce mémoire : activités de gameplay et licences.....	99
II. Qu'est-ce qu'un discours social ludique ?.....	100
Bibliographie	
Corpus ludique.....	105
Ressources multimédias.....	105
Littérature scientifique.....	105
Autres œuvres citées.....	107
Annexes	

Remerciements

Merci au corps enseignant du master AMINJ dans son ensemble pour les cours qui m'ont été dispensés cette année dans des conditions difficiles.

Merci à Monsieur Sébastien Genvo, qui a eu la bienveillance de diriger ce présent travail.

Merci à mes amis Juliette, Grégoire, mes indéfectibles soutiens et mes amis depuis bientôt sept ans.

Merci à Annette, une amie fort chouette et une confidente.

Merci à Rémi, Margaux, Yvain, Saphire, anciennement camarades, toujours de très chers amis.

Merci à ma famille.

Merci à ma promotion, l'incroyable promo du M1 AMINJ CDL de 2020-2021, mes camarades sans qui je pense que cette année aurait été intenable et ce mémoire encore plus dur à achever qu'il ne l'a été. Je vais pas faire la liste, ils savent qui ils sont, ils ne savent juste pas à quel point ils ont pu compter.

A John, mon copain longue-distance.

A Lucie, ma meilleure amie, l'autre hémisphère de notre cervelle commune.

A Béria, mon fils à plume.

Introduction

Prolégomènes et hypothèses d'un discours social ludique

Origine et intérêt de la question

Les questionnements que je vais développer ici trouvent leur origine dans un article qui n'aborde que très indirectement le sujet du jeu d'infiltration. L'article en question, « *The aesthetics of stealth : towards an activist philosophy of becoming-imperceptible in contemporary media* » (Pape, 2017) traite marginalement du genre du jeu d'infiltration, mais son propos m'a néanmoins intrigué et a suscité le présent travail. Toni Pape y aborde les enjeux esthétiques et politiques de la notion de *stealth*, ici non pas traduisible comme « infiltration » mais plutôt comme « discrétion », dans les arts et médias en général. L'autrice se prêtait en dernière partie de son article à une étude des mécaniques de *stealth* dans les jeux de la série *Tomb Raider*, en particulier le *reboot* de la licence datant de 2013 et les opus suivants, où des mécaniques d'infiltration étaient venues investir le *gameplay* des jeux de la licence. Une des idées développées est que ce changement dans la recette du studio n'était pas seulement une mise au goût du jour dans son *gameplay*, mais témoignait également d'une révision de la représentation du personnage de Lara Croft en tranchant le débat sur l'apparence de son personnage – débat opposant les partisans d'une interprétation de son *design* comme reproduisant un regard masculin et ceux arguant que le personnage n'est qu'un élément fonctionnel de l'interface – en proposant de façon non ambiguë de mettre la question de la perception de l'avatar au centre du jeu par l'introduction de mécaniques d'infiltration :

Ce qui est perçu directement dans le déroulement du gameplay, avant que sujet et objet puissent être séparés l'un de l'autre, est l'affordabilité de l'environnement de jeu. Nous voyons si un rebord est trop haut pour que Lara l'atteigne, ou bien si des ennemis regardent dans des directions qui permettent à Lara de se faufiler sans être perçue. Et, dans la discrétion, nous interprétons ces relations avec comme objectif de contourner efficacement les frontières du perceptible. Si Lara est jamais invisible, ce n'est que dans un sens relationnel, par un effort concerté pour entrer dans une écologie perceptuelle. Cela signifie que Tomb Raider associe l'opposition entre une femme solitaire et un groupe d'hommes agressifs à l'opposition entre imperceptible et perceptible, comme entre l'opposition de l'infiltration et du conflit ouvert. Dans ce jeu Lara est efficace parce qu'elle apparaît selon ses propres termes et refuse d'être perçue quand c'est à son avantage. (Pape, 2017, p. 641)

Cette réflexion m'a amené à considérer le jeu d'infiltration sous un œil différent. Je rédigeais à l'époque de la découverte de cet article un mémoire de recherche en littérature comparée et j'abordais les questions d'enjeux générique et de représentation, et l'article de T. Pape m'a amené à réfléchir au jeu d'infiltration comme genre et ses spécificités génériques. J'ai commencé à envisager dans quelles mesures la théorie sociocritique, sur laquelle s'appuyait ma recherche en littérature, pouvait s'appliquer au jeu vidéo, et, plus précisément, à la question générique dans le jeu vidéo. Un des objectifs de ce présent mémoire est de pouvoir répondre à cette interrogation et de constituer ainsi une étude de cas et, à l'échelle d'un mémoire, une première tentative.

Outre un pur intérêt académique pour la question, il me semble qu'il y a un intérêt à proposer une méthode pour approcher les genres de jeu vidéo et leurs enjeux esthétiques et ludiques à un instant T, tant

d'un point de vue créatif que critique. Cette approche vise à discerner les enjeux propres à un genre pour nourrir la réflexion des créateurs de jeu vidéo et permettre une meilleure saisie des enjeux esthétiques et des potentialités ludiques qu'un genre possède, pour être à la fois représentatif d'un genre et correspondre aux attentes des joueurs et dépasser leur horizon d'attente. Ainsi, cette réflexion ne se veut pas purement théorique mais se pense comme possédant un aspect pratique.

Dans cette introduction, je me propose d'expliquer d'abord et de fonder théoriquement mon approche sociocritique, l'ancrant dans un courant, notamment celui de la théorie du discours social. Cette notion est primordiale puisqu'elle me permet de faire une jonction avec les *game studies*, dont certains courants étudient déjà le jeu comme discours. Faisant la jonction entre les deux je pourrais ensuite tâcher de détailler ce qu'est un discours social ludique, la méthodologie que je me propose d'employer pour élaborer mon corpus et l'étudier.

I. Sociocritique et discours social

A) La sociocritique

Tout d'abord il me faut revenir sur l'approche qui est la mienne. Je prétends m'ancrer dans le courant de la théorie sociocritique. Il est toujours épineux de résumer une tradition critique, à fortiori dans un domaine académique qui n'est pas, à proprement parler, celui du présent mémoire. La sociocritique s'est avant tout définie comme un courant de la critique littéraire postérieure aux années 60, mais prétend à l'étude de tout discours – notamment, et très tôt, celui du cinéma. Edmond Cros résume assez bien dans *Théorie et pratiques sociocritiques* (Cros, 1983) les enjeux de ce qui n'est alors qu'une discipline assez jeune, qui s'est élaborée pour se distancier d'une part de la sociologie de la littérature – qui se limitait à faire une sociologie des contenus et thèmes des discours et à s'en servir comme document historique pour documenter son époque de production (Cros, 1983, p. 4-5) – et d'autre part le structuralisme génétique de Lucien Goldmann – dont la perspective était en somme que le texte littéraire ne reproduisait pas à l'identique la réalité sociale référentielle, mais était fondamentalement structuré par la « vision du monde » son auteur (Cros, 1983, p. 13). La sociocritique prétend être une théorie du discours qui dépasse les écueils de ces deux prédécesseurs et définit ainsi sa méthode, son objet, et ses limites, dans le très synthétique état de l'art de Pierre Popovic :

Par son objet, ses hypothèses heuristiques et sa problématique générale, la sociocritique se distingue radicalement aussi bien de la sociologie empirique que de la sociologie de la littérature. Elle ne s'occupe ni de la mise en marché du texte ou du livre, ni des conditions du processus de création, ni de la biographie de l'auteur, ni de la réception des œuvres littéraires. Elle ne tient pas ces dernières pour un document historique ou sociologique immédiatement lisible comme un exemple ou comme une preuve. Elle n'isole et ne prélève pas des « contenus ». Sa logique épistémologique n'est pas une logique de la preuve, mais une logique de la découverte appliquée aux procès de sens engagés par les textes [...] C'est dans la

spécificité esthétique même, la dimension valeur des textes, que la sociocritique s'efforce de lire cette présence des œuvres au monde qu'elle appelle la socialité. (Popovic, 2011, p. 14)

La sociocritique prétend ainsi que le discours fictionnel, littéraire ou autre, dispose d'une autonomie vis-à-vis du monde social qui lui sert de contexte de création et de réception, que ce contenu autonome mérite une approche qui le prenne comme objet particulier, sans en faire la pure et simple retranscription écrite du contexte matériel de production, une métaphore du monde social réel. Non que ces considérations ne rentrent pas en ligne de compte dans l'analyse, mais la sociocritique dépasse cela. Ainsi la théorie n'est pas une méthodologie à proprement parler, et ne se dote que des outils propres aux méthodes d'analyses des œuvres. Elle pose en revanche qu'il existe une « sociosémiotique », une socialité du sens et du signe au sein de l'œuvre, et qu'elle est l'objet d'étude de la sociocritique. Cette étude se fait ainsi par l'analyse de sa mise en œuvre en interne du texte, la mise en relation de l'œuvre avec sa *semiosis* sociale (la façon dont une société se représente et représente des faits sociaux) environnante, et l'étude des relations d'influences réciproques entre cette *semiosis* sociale et le texte (Popovic, 2011, p. 15).

C'est ainsi en peu de mot qu'on peut définir la sociocritique. Cette synthèse concise à l'extrême cadrera mon étude pour le reste du présent mémoire.

B) Le discours, le dispositif communicationnel, et l'intermédialité

Pour définir le discours comme concept je me fonde sur le livre de Dominique Maingueneau *Analyser les textes de communication* (Maingueneau, 2016) dans lequel il donne une définition linguistique de discours en délimitant les traits essentiels de cette notion. Le discours est une organisation au-delà de la phrase, entendue comme unité de sens, un acte orienté et pris en charge par un sujet individuel mettant au moins deux partenaires, le sujet individuel et un autre, en interaction dans un contexte donné. Il est régi par des normes et inscrit dans une interdiscursivité (Maingueneau, 2016, p. 46-50).

Cette définition est une définition pragmatique. Elle s'attarde sur ce qu'est le discours comme acte de langage. Le fait qu'il soit une « organisation au-delà de la phrase comme unité de sens » rend compte de la dimension sémiotique du discours. Maingueneau distingue le discours de l'énoncé et du texte, l'énoncé étant compris comme unité signifiante, le texte comme totalité signifiante. Non pas que le discours soit vide de sens, opposé à ces deux autres notions : le discours désigne un ensemble plus large qui contient l'énoncé et le texte, les conditionne dans leur production et leur réception, et comprend donc les règles qui assurent la compréhension du contenu des énoncés et textes. J'appréhende donc le discours non seulement à l'aune d'une approche pragmatique – comme acte – mais aussi sémiotique – comme porteur de sens.

Ce sujet individuel peut matérialiser un discours pris en charge dans une production humaine. Maingueneau parle à ce titre de *dispositif communicationnel*. Cette expression permet d'englober non

seulement la matérialité du support du discours – le livre, le jeu vidéo – mais également « le circuit qui organise la parole » (Maingueneau, 2016, p. 70), à savoir tout ce qui a causé et conditionné la production de ce dispositif communicationnel.

Ce qui m'amène à une dernière notion qui me sera utile, à savoir la notion d'intermédialité. Pour la définir je m'appuie sur le billet de blog de Mouakhar Nizar *Introduction à l'Intermédialité - Pour une méthodologie interdisciplinaire de l'art* (Mouakhar, 2018) qui fournit un état de l'art des réflexions et une synthèse de définition :

L'intermédialité est, au fond, un processus d'interrogation sur le propre d'un média par le prisme/le détour de l'autre, du fait qu'il n'est pas de média qui puisse être appréhendé de manière fiable et efficace sans prendre en considération les rapports qu'il entretient avec les autres médias. Ce faisant, elle se regimbe contre les fonctions et conceptions classiques des « médias isolés » pour mettre en/à la place une dynamique d'échanges/dialogues qui sera en mesure de produire de nouvelles formes d'expériences médiales.(Mouakhar, 2018)

Cette notion me sera utile pour penser les liens entre les œuvres de mon corpus et les œuvres d'autres médias, des dispositifs communicationnels qui peuvent avoir été sollicités par les créateurs pour élaborer ce que Mouakhar appelle de « nouvelles formes d'expériences médiales ».

Ce trio de définitions, discours, dispositif communicationnel et intermédialité couplé à l'approche de la sociocritique, est complémentaire, la sociocritique étant une théorie s'appliquant à des discours et des dispositifs communicationnels.

C) La notion de discours social

J'en arrive à la notion de « discours social », qui se situe, finalement, à la jonction du couple discours-dispositif communicationnel et des approches sociocritiques. La théorie du discours social est un des courants qui a émergé des approches sociocritique avec les travaux de Marc Angenot, en particulier dans sa thèse 1889 [mille Huit Cent Quatre-vingt-Neuf] : *un État Du Discours Social* où il définit la notion de discours social comme :

[L'ensemble des] systèmes génériques, les répertoires topiques, les règles d'enchaînement d'énoncés qui, dans une société donnée, organisent le dicible – le narrable et l'opposable – et assurent la division du travail discursif. [C'est donc] un système régulateur global dont la nature n'est pas donnée d'emblée à l'observation, des règles de production et de circulation, autant qu'un tableau des produits. (Angenot, 1989, p. 14)

Le discours social est une extension de la définition de discours donnée plus haut : les traits que relevaient Maingueneau, notamment la norme discursive et l'interdiscursivité, sont comprises comme composantes d'un discours englobant tous ceux partagés par un groupe social défini. La théorie du discours social est qu'au sein d'une société, plusieurs discours cohabitent, mais que même dans cette cohabitation entre différents discours et différents groupes, il y a des règles communes, des répertoires,

des présupposés, qui assurent l'intelligibilité des différents discours au sein d'une population donnée et à un moment donnée. 1889 [mille Huit Cent Quatre-vingt-Neuf] : un État Du Discours Social, l'étude de cas originelle de cette théorie, s'intéressait par exemple à la production scripturale de l'année 1889 en langue française. Elle englobait ainsi les « genres discursifs déterminés – littéraire, philosophique, scientifique, politique, publicistique – [dans une analyse qui] prétendait décloisonner la recherche, réintégrer les « secteurs » discursifs particuliers dans une topographie ou un réseau interdiscursif global » (Angenot, 2006b). L'analyse socio-discursive peut bien sûr s'attacher à des aspects plus restreints, dira-t-on, du discours social dans son acception la plus large et l'analyse peut se délimiter des ensembles et sous-ensembles possédant une certaine autonomie dans le champ du discours social.

L'article *Théorie du discours social : Notions de topographie des discours et de coupures cognitives* (Angenot, 2006b) est une synthèse actualisée des concepts fondamentaux de cette théorie, entre autres la notion de topographie du discours social, qui est je pense la notion la plus éclairante pour l'étude que je me propose de mener sur un genre spécifique. Car si le discours social peut se laisser entendre dans son idéal comme l'ensemble, la totalité de ce qui se peut être énoncé, l'étude n'en est jamais que partielle, et le discours social étudié est le plus souvent celui d'une topographie spécifique, c'est-à-dire un fragment défini selon des critères choisis pour les besoins de l'analyse. Une topographie socio-discursive peut être définie par des critères de formes – presse quotidienne, romans, théâtre, chanson – génériques – fantastique, romantique, naturaliste – mais aussi par son public – presse militante de gauche ou de droite, chanson de marins...

Ces critères topographiques se recouvrent les uns les autres et se combinent différemment, et il revient à l'observateur de définir ceux qui sont pertinents à l'objet de son étude. L'intérêt de cette notion et qu'elle permet d'appréhender l'interdiscursivité d'objets complexes, et il me semble qu'en particulier pour des dispositifs communicationnels multimédias, qui mettent en relation un nombre particulièrement important d'acteurs, d'éléments porteurs de sens, cette notion peut aider à cadrer mon étude.

Pour exemplifier ce que l'on désigne par topographie socio-discursive, on peut se tourner vers *Topographie du socialisme français, 1889-1890* (Angenot, 2006). Avec ce travail Angenot tâche de définir le discours social du socialisme en France entre ces deux années : il rend compte dans son travail des grands « courants » de la pensée et de la production discursive socialiste – catholiques sociaux, possibilistes, marxistes, blanquistes, anarchistes... – des idéologèmes – des unités de sens qui ont cours et valeur dans une société donnée, par exemple dans le cas des socialismes la « grève générale », « le patriotisme », « l'anticléricalisme » – plus ou moins débattus et appropriés, traits rhétoriques partagés – et traits rhétoriques distinctifs – par exemple « l'alliance objective » entre un groupe du même « camp social » et le système critiqué par les différents courants socialistes. Il délimite également les différents agents – intellectuels, organes de presse, chansonniers, conférenciers-trimardeurs – et les dynamiques et

relations qu'ils entretiennent entre eux, entre courants, les *topoi* et idéologèmes, et comment ces relations et dynamiques évoluent dans le temps. La synthèse qui en résulte est une topographie socio-discursive.

C'est en m'inscrivant dans le courant socio-discursiviste de la sociocritique que je souhaite approcher l'objet ludique et le discours qui est le sien. Ces fondamentaux ayant été établis, je pense pouvoir établir la jonction entre ces influences linguistiques et sémiologiques et l'objet ludique.

II. Un discours social ludique

Mon hypothèse est donc la suivante : il existe un discours social ludique. Bien sûr il ne s'agit pas véritablement d'en déterminer l'existence, plus d'en délimiter les spécificités qui le définissent, les acteurs, la topique, les idéologèmes... Afin de procéder à une étude permettant de révéler les spécificités et critères définitoires d'un discours social ludique, il est nécessaire de faire un état de l'étude de la discursivité des jeux et particulièrement des jeux vidéos – pour l'objet qui m'intéresse – et des approches qui peuvent être fécondes pour le traitement du présent sujet plus spécifiquement, d'expliquer l'originalité de ma démarche par rapport à ces approches, et proposer une problématique permettant de l'appliquer à un corpus de jeux.

A) Discursivité ludique : pluralité des approches et outils communs aux analyses du discours.

Dans un premier temps il s'agit de ranger mon approche dans la continuité de celles ayant déjà abordé l'objet vidéoludique comme objet discursif par l'emploi d'outils empruntés à l'analyse d'autres médias, et de les mentionner. Non seulement elles influencent le présent travail et sont, à ce titre, à mentionner, mais elles assoient également le bien fondé de ma démarche d'emprunt et d'adaptation d'outils théoriques.

Parmi les apports théoriques qu'il me semble important de mentionner, je citerai tout d'abord les travaux d'Ian Bogost, notamment son livre *Persuasive games : videogames and procedural rhetoric* (Bogost, 2007) analysant le jeu à l'aide des outils de l'analyse littéraire de l'étude de la rhétorique. Une synthèse de ses théories et de comment les employer pour l'étude du jeu peut se trouver dans l'article *The Rhetoric of Video Games* (Bogost, 2008) où il revient notamment sur une des idées fondamentales de son approche qui est d'analyser les jeux comme usant de rhétorique procédurale, c'est-à-dire « l'utilisation de processus [NdA : il s'agit d'un ensemble de règles logiques qui peuvent être mises en relation ensemble, d'une façon fixe ou non, à l'initiative d'un acteur, dans le cadre d'un jeu nommé joueur] de façon persuasive [en d'autres termes] cela désigne la pratique d'élaborer des argumentaires via des processus » (Bogost, 2008, p. 125). Il utilise cette notion pour étudier comment les jeux vidéos peuvent user de rhétorique en agençant leurs systèmes de règles et des éléments visuels, sonores et textuels, pour procéder à la structuration dans leurs mécaniques d'idéologies, généralement celles de leurs auteurs, ou

bien une idéologie qu'il souhaite critiquer en mettant en évidence ses travers en jeu. L'approche de Bogost est utile quand on souhaite approcher le contenu idéologique des jeux.

Similairement les apports de la narratologie au domaine sont incontestables et témoignent également de l'apport que l'étude de la littérature en particulier a pu apporter à l'étude des jeux. Témoignent de cet apport des outils de la narratologie, des processus d'appropriation d'une part et de spécialisation et spécification d'autre part, les travaux, entre autres, de Rémi Cayatte, notamment son article *Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ?* (Cayatte, 2018). Il y propose, en s'appuyant entre autres sur le concept de narration simultanée du structuraliste Gérard Genette, un modèle pour expliquer de quelle façon les jeux vidéos narrent leurs récits en les mettant en jeu. Il mobilise ces notions tirées de l'analyse littéraire pour en faire une transposition au jeu vidéo et montrer la spécificité du médium dans sa narration par le *gameplay*, une narration qui se situe dans le lien cybernétique – la boucle itérative créée par l'action du joueur – entre l'expérience cadre du jeu tel que conçu par ses créateurs et l'expérience actualisée par le joueur.

Enfin, et dans ce qui concerne les études des discours des acteurs du jeu vidéo, qu'ils soient joueurs ou acteurs de la chaîne de production, on peut compter à titre d'exemple l'ouvrage *Approaches to Videogame Discourse : Lexis, Interaction, Textuality* (Isabel Balteiro & Ensslin, 2019) et plus particulièrement sa deuxième partie, dédiée aux interactions entre joueurs et à leur étude. Plus largement cet ouvrage témoigne de la richesse des apports des outils de l'analyse linguistique et discursive à l'étude des jeux vidéos, notamment en interrogeant les enjeux de traductions des textes et du doublage.

Si la première référence citée, Bogost, reste une des lectures qui m'a déterminé dans le bien fondé de ma démarche et d'une analyse nourrie aux outils de l'analyse des discours, les autres références citées ont été plus ponctuellement utilisées pour analyser tel ou tel élément de la matière première à partir de laquelle j'ai travaillé dans le cadre de ce travail, et ont en général nourri la présente réflexion.

B) Discours social vidéoludique – précédents et originalité du présent travail

Avant toutefois d'essayer même de définir exactement ce que le concept de discours social ludique entend qualifier, il me faut établir si oui ou non cette idée a déjà été définie et étudiée par d'autres.

On peut trouver une approche du *videogame social discourse* dans l'article d'Olivier Pérez Latorre *The Social Discourse of Video Games Analysis Model and Case Study* (Pérez Latorre, 2015), article qui reprend des idées développées dans sa thèse et les applique à une étude de cas (Pérez Latorre, 2010). Je m'en tiendrai à l'article autant que possible, pour des raisons de compréhension langagière. Pérez Latorre ne définit pas explicitement et de façon bien délimitée ce qu'il qualifie de discours social, mais je pense pouvoir affirmer qu'il ne réfère pas exactement à la définition que j'emprunte à Angenot. Un passage qui

en est assez révélateur se trouve dans la présentation de l'état de l'art qu'il fait des *videogame cultural studies* dans son article en 2015 :

Suivant l'exemple des cultural studies traditionnelles, les cultural studies du jeu vidéo approchent deux champs de recherches majeurs : (1) les études de la représentation et du discours social dans les jeux vidéos populaires en relation avec des problèmes relatifs à la transmission de valeurs idéologiques ; discours du genre ; renforcement ou prise de distance avec des stéréotypes sociaux ; questions de race, de multiculturalisme, d'immigration, et (2) les études sur les modalités "actives" de réception dans les jeux vidéos par certains profils socio-culturels de joueur, par exemple les réinterprétations de jeux vidéos populaire et les transgressions de style de jeux canoniques par de jeunes féministes fan de jeux vidéo [...] En accord avec les intérêts spécifiques de cet article, nous centrerons notre attention sur la première perspective, les cultural studies sur l'analyse du jeu vidéo en lui-même (game design, représentation et discours) plutôt que sur les études concentrées sur le joueur (ou les communautés de joueurs d'un jeu vidéo en ligne) (Pérez Latorre, 2015, p. 418)

Il y a ici une claire différence qui est faite entre l'analyse du contenu du jeu et du contexte entourant un jeu. Hors l'approche que me fait prendre la définition que j'ai donnée plus tôt du discours social prétend pouvoir englober ces deux aspects. En particulier si j'approche mon objet sous l'angle du genre, et donc d'une topographie socio-discursive, où j'aurai probablement besoin d'aborder tant les jeux et leur contenu que les discours qui entourent les jeux – tests, manuels, guides stratégiques – qui entourent les jeux et conditionnent aussi la topographie d'un genre. Aussi, et même si cette définition et cette approche de Pérez Latorre est des plus intéressantes, notamment du point de vue méthodologique, elle ne rend pas compte de tout les aspects que je pourrai être amené à solliciter dans le cadre de mon étude.

Toutefois avant d'apporter un complément à son approche avec le travail de Dominic Arsenault sur les catégories génériques et leurs productions, je souhaite détailler l'approche et la méthodologie de Pérez Latorre pour étudier ce que lui appelle le discours social des jeux vidéos mais qui correspond donc à ce que j'ai défini comme une *semiosis* sociale, les représentations de faits sociaux. L'objectif principal de cet article est de proposer un modèle d'analyse pour le discours social ludique. Son analyse repose sur l'idée que la dimension socio-discursive des jeux repose selon lui dans trois structures constitutives – il parle d'éléments quasi universels, et j'insisterai donc en passant qu'il ne s'agit que d'un cadrage initial, des outils pour guider et orienter l'analyse, sans pour autant limiter cette dernière – à savoir le personnage/joueur (*character/player*), l'univers de jeu (*game world*), et enfin les activités de jeu (*game play activities*). Pour chacune de ces structures il délimite plusieurs aspects particulièrement vecteurs de significations, et des méthodes et concepts pour les analyser, et applique *in fine* cette analyse au jeu *GTA IV*. Cet article, si on ne le prend pas comme une grille systématique à valeur universelle et anthropologique – ce qu'elle ne prétend pas être – mais bien une synthèse de réflexions développées dans un travail plus ample mais dans une langue moins universelle que l'anglais, donne un ensemble de pistes pour approche la sociodiscursivité des contenus qui constitue un bon début pour envisager une méthodologie d'approches des œuvres au cas par cas.

Il est également intéressant de mettre les éléments constitutifs de cette grille analytique de Latorre avec la notion sociocritique d'idéologème. Un idéologème est défini par Marc Angenot comme « toute maxime [NdA : une maxime est une unité de sens], sous-jacente à un énoncé, dont le sujet circonscrit un champ de pertinence particulier (que ce soit “la valeur morale”, “le Juif”, “la mission de la France” ou “l’instinct maternel”) » (Angenot, 1977, p. 18). Les idéologèmes sont inscrits dans le discours social et se partagent au sein d'un même discours social, d'une topographie, certains sont très généraux et partagés dans des sociétés très larges – « la valeur morale » par exemple – d'autres sont restreints à certaines topographies qui peuvent être plus ou moins restreintes – pour se référer aux travaux d'Angenot sur la topographie du socialisme français on pourrait mentionner l'idéologème de la « trahison de classe ». Si on rapproche cette notion d'idéologème des grilles d'analyse de Latorre, les trois pôles qu'il définit sont des catégories très générales qui sont des idéologèmes : le fait qu'un jeu vidéo propose d'interfacer avec un univers de jeu via un personnage est un idéologème très général et partagé par une majorité, sinon la quasi-intégralité, des jeux vidéos. Toutefois, on pourrait substituer à cet idéologème des catégories plus fines en fonction de certaines topographies discursives spécifiques, notamment au sein d'un même genre : le personnage-joueur du jeu de stratégie n'est pas le même que celui d'un jeu de tir à la première personne, par exemple. On peut donc formuler qu'étudier le discours social du jeu d'infiltration en termes de contenu, revient à étudier les idéologèmes du jeu d'infiltration.

Mais si on doit essayer d'approcher un discours social ludique, il faut considérer de façon plus large que simplement produire une étude des représentations et des répertoires topiques, et approcher ce que Angenot appelle les « règles de production et de circulation ». Pour cela on peut s'appuyer sur les travaux de Dominic Arsenault, en particulier sa thèse, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo* (Arsenault, 2011). Dominic Arsenault y établit un schéma de ce qu'il nomme la transmission générique, c'est-à-dire le processus par lequel les acteurs de la production, de la diffusion, et de la réception des jeux vidéos produisent et usent par leurs interactions, et via leurs discours respectifs, les catégorisations génériques :

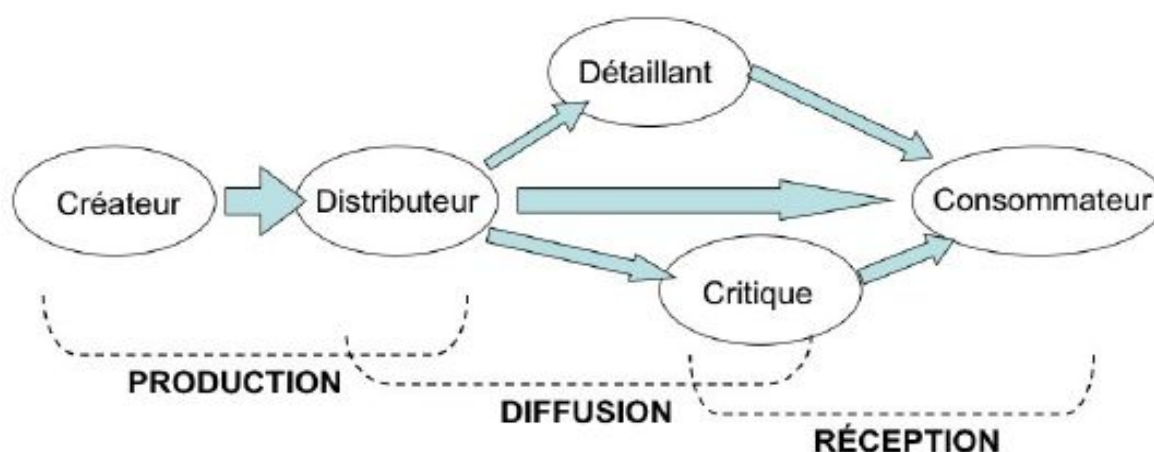


Figure 1: Modèle de la transmission générique de Dominic Arsenault

Ce schéma et cette approche de la question générique ont l'avantage de pouvoir compléter une étude limitée au contenu des travaux de Pérez Latorre. Ils permettent en effet, en précisant les producteurs des catégories génériques de délimiter ceux qui, dans le cadre d'une approche discursive, sont ceux qui emploient la catégorie générique et qui sont donc ceux qui, dans une approche topographique du discours social, partagent, bien qu'avec des rôles différents, le discours social propre à chaque genre à un instant T. Et cette précision permet de savoir de quels côtés il faudra également se tourner au cours de ce travail pour étudier comment les répertoires topiques, les règles du genre, ont pu être délimités par les acteurs et progressivement gagner en autonomie au fur et à mesure que la transmission générique s'opérait. Ainsi, en plus des jeux, il me faudra envisager de pouvoir me tourner vers la presse et les témoignages écrits qui peuvent témoigner de comment étaient conçus et reçus ces jeux, mais également envisager la dimension communautaire, les sites de fans, autant de témoignages de la réception des jeux de mon corpus et de contributions à la codification du genre.

Ainsi, si l'idée d'un discours social vidéo ludique n'est pas sans précédents, il n'y a pas à ma connaissance de travaux prenant la définition de « discours social » d'Angenot comme fondement conceptuel de leur approche des jeux vidéos. Toutefois, les travaux existants posent des jalons et fondements intéressants à partir desquels je prétends pouvoir établir une méthodologie pour une approche socio-discursive qui ne se limite pas à une analyse des représentations, mais qui permette de saisir le discours social ludique comme « système régulateur global des règles de production et de circulation », pour reprendre les termes d'Angenot.

C) Définition d'une méthodologie pour analyser la sociodiscursivité du jeu vidéo.

Les travaux que j'ai pu citer comme appuis théoriques d'une analyse discursive appliquée au jeu vidéo, et en particulier les travaux de Latorre et Arsenault, ont quelques implications sur le cadrage

méthodologique qui doit être le mien pour étudier le discours social du jeu vidéo. Je dégagerai les grands principes directeurs de cette méthodologie, avant d'éclaircir d'une part comment analyser les jeux de mon corpus et leurs contenus, d'autre part comment analyser les discours entourant ces jeux et comment je mettrai en interaction ces deux dimensions du discours social.

Ce qui s'est dégagé des réflexions précédentes est qu'une topographie socio-discursive s'étudie non seulement par une analyse du contenu des jeux, mais également par une analyse de leur réception et de la façon dont les discours des acteurs du modèle de transmission générique ont amené à catégoriser un ensemble de jeux dans la catégorie générique de « jeu d'infiltration », catégorie construite a posteriori. Je vais choisir une étude synchronique, à la façon d'Angenot, en me concentrant sur les jeux d'une période restreinte. Si une approche synchronique ne permet pas d'illustrer comment dans le temps s'est construit et affirmé un genre, on peut, partant du principe que ce genre existe, étudier ce qu'il était à son début et comment il a alors été pensé et perçu. Je procéderai par comparaison, avec d'autres éléments du discours social contemporains de ces œuvres, ou avec lesquels elle serait dans des relations particulièrement productives – qu'il s'agisse d'autres genres de jeu vidéo, ou bien d'autres médias. Cette restriction aux fondateurs du genre, aux premiers, entraîne mon travail à possiblement rencontrer certaines limites, et peut être que toutes la grille de Latorre ne pourra permettre que de proposer un modèle incomplet du discours social du jeu d'infiltration, modèle que seul une étude diachronique pourrait permettre. C'est une limite que j'assume étant donné les contraintes de réalisation de ce travail.

Mon étude des contenus des jeux vidéos se concentrer dans un premier temps sur les trois pôles où se concentre, selon Latorre, la sociodiscursivité des jeux : le personnage/joueur, l'univers de jeu, les activités de jeu, en les adaptant au cas par cas aux jeux du corpus, et en mettant les contenus rencontrés en relation les uns avec les autres quand cela se révélera pertinent pour l'analyse. Ils devront être analysés comme éléments constitutifs des dispositifs ludiques, mais être mis également en relation avec des éléments tirés d'œuvres dont ils peuvent s'inspirer ou avec lesquels ils peuvent partager des traits communs ou inspirations communes, jeux ou autres, et avec les éléments de contextes qui peuvent me permettre de comprendre ou d'appréhender les choix de *designs*. Je pense ici aux évolutions technologiques qui peuvent particulièrement influencer les possibilités dans le *design* à un instant T. Afin d'analyser les contenus, j'ai élaboré une grille en usant des mêmes éléments que Latorre retient comme particulièrement dignes d'intérêt et d'analyse pour chacun de ses pôles (cf : [Annexe 1](#)). La grille de Latorre permet de prélever le matériel intéressant au sein des jeux et de mettre en relation les éléments qui sont au sein de celle-ci, toutefois il sera nécessaire, au cas par cas, de solliciter d'autres outils d'analyse, notamment pour mettre en relation les éléments relevés avec, par exemple, des jeux d'autres genres.

L'étude des discours entourant ou portant sur les jeux de mon corpus doit me permettre d'éclaircir comment ont été dégagés les traits génériques du jeu d'infiltration dans le discours social du jeu vidéo.

Ainsi, je me fonderai également sur les discours des acteurs de la transmission générique. Outre le paratexte qui peut accompagner directement le jeu lui-même – manuels, jaquettes – il vient un ensemble de médiums vers lesquels je tournerai mon attention pour trouver des traces du discours que tenaient les différents acteurs de cette chaîne : les guides stratégiques et les magazines pourront renseigner sur la réception de la critique, les sites internet, forums de discussions sur celle des consommateurs. La production de *mods* pourra également être observée comme signifiante dans la réception du genre par la communauté des joueurs et même comme productrice de normes génériques et j'analyserai au cas par cas comment a pu s'établir un dialogue entre les différents acteurs de la chaîne de transmission générique : comment des développeurs ont pu passer d'un studio à l'autre et travailler sur des jeux du même genre, comment les critiques de la presse et des joueurs ont pu être implémentés dans les jeux de même séries, des développeurs s'inspirer de jeux antérieurs, des communautés de joueurs et de moddeurs élaborer sur les propositions des studios et du marché du jeu vidéo... Autant de façon qui pourront permettre de mettre en relation les jeux, les discours sur ces jeux, pour dégager les contours de la topographie socio-discursive du jeu d'infiltration.¹

Ces fondements généraux de ma méthodologie étant posés, je me propose d'établir le corpus primaire, et de borner temporellement mes recherches.

III. Le jeu d'infiltration de 1998 à 2005 – élaboration du corpus primaire

Au préalable de la constitution d'un corpus primaire de jeu, il me semble pertinent de citer Dominic Arsenault à propos du modèle de Fowler de catégorisation des œuvres au sein des genres :

Il convient, pour terminer ce portrait du modèle de Fowler, de répéter sa propre mise en garde : l'inscription d'œuvres dans les catégories d'innovatrice, paradigmatique et ultime se fait toujours a posteriori, et relève invariablement d'une construction théorique dont l'utilité ne réside pas dans la constatation d'un état de faits ou d'une opinion sociologiquement répandue. (Arsenault, 2011, p. 170)

Je me trouve ici dans une situation similaire où je dois faire preuve d'une certaine forme d'arbitraire dans mon choix puisque je pars d'un corpus considéré comme partie du genre du jeu d'infiltration a priori de ce travail de définition. Je tâcherai de rendre compte des raisons qui me font choisir ces œuvres dans mon corpus primaire, et de quels présupposés je suis parti pour dégager les bornes et le contenu de ce corpus. Je procéderai en trois temps pour cela : tout d'abord en discutant de la distinction entre œuvre innovatrice et paradigmatique – plus particulièrement dans le cadre du jeu d'infiltration et dans les

1 Le présent travail n'a pas pu faire usage de l'intégralité des ressources que ce programme promettait, la faute en partie due à la durée de rédaction limitée rapportée à la quantité de travail nécessaire au traitement de tant de matériel. La conclusion rend compte des difficultés et des pistes qui n'ont pas pu être explorées.

considérations communes entourant ce genre – puis sur l'identité du jeu d'infiltration comme genre ou comme sous-genre, et enfin sur la forte dominante des licences dans le corpus de jeu qui est le mien.

A) Œuvres innovatrices ou œuvres paradigmatiques ?

Il y a peu de travaux portant spécifiquement sur le jeu d'infiltration, aussi, pour composer un corpus, je me suis tourné vers les sites de jeu en ligne, mais également vers les contenus qui peuvent avoir été produits par des journalistes ou des vidéastes qui ont la compétence qu'on veut bien leur prêter. Sur la nature et la qualité de ces contenus, je tiens à rappeler qu'ils ne constituent qu'un fondement, une sorte de « *doxa* » et qu'ils sont pris comme des pistes de réflexions.

Un motif récurrent dans divers contenus que j'ai pu consulter en ligne et qui prétendent à réfléchir ou analyser le jeu d'infiltration et son histoire, est que l'année 1998 constitue un moment fondateur du genre¹, où la sortie rapprochée de trois jeux rencontrant un succès certain contribue à marquer la production : *Thief : The Dark Project* (Looking Glass Studio, 1998), *Metal Gear Solid* (Konami, 1987), et *Tenchu : Stealth Assassins* (Acquire Corp., 1998). Même si à l'époque on ne parle pas encore des *stealth games* comme d'un genre, on note qu'à l'heure actuelle cette date est retenue comme l'origine du genre et ces trois jeux comme des œuvres modèles. Toutefois en usant des catégories empruntées par Arsenault à Fowler, on peut interroger la datation de la « naissance » du genre à cette année en se demandant s'il s'agit là de jeux « innovateurs » ou « paradigmatiques », pour reprendre la traduction de Arsenault.

Les œuvres innovatrices sont définies comme suit :

Le cycle commence avec l'apparition d'une œuvre innovatrice qui rompt avec le paradigme dominant et lance l'étincelle d'un genre. Cette œuvre, peut-être en raison de son caractère innovant et extérieur au champ conventionnel, ou alors parce qu'elle propose de la nouveauté mais que sa formule n'est pas encore suffisamment au point pour rencontrer le succès populaire, restera marginale, et sera dans la plupart des cas « redécouverte » a posteriori. (Arsenault, 2011, p. 167)

alors que les œuvres paradigmatiques sont définies comme suit :

L'étape suivante est l'arrivée de l'œuvre paradigmatique qui raffine l'innovation amenée par l'œuvre innovatrice et l'intègre à une formule plus conventionnelle ; ou alors, elle élimine l'excès presque fantasque, et perçu comme difficile d'appréhension par les gens susceptibles de l'intéresser, et le ramène à une variante certes originale, mais moins radicalement éloignée de l'horizon d'attentes des amateurs d'un genre. Pour le dire autrement : la nouveauté « pure » est distillée dans une mesure de familiarité. C'est cette « mise sous tutelle » de l'innovation par des conventions génériques qui lui permet d'accéder à la popularité. (Arsenault, 2011, p. 168)

1 L'article *The history and meaning behind the 'Stealth genre'* (Alkaisy, 2011) dit ainsi « *The stealth genre really took off in 1998 when three core stealth games were released that same year.* », mais on peut également compter la vidéo *The Year Stealth Games Got Serious* (Game Maker's Toolkit, 2019) ou bien *The Class of '98* (Stealth Docs, 2016) qui mentionnent cette année et les jeux *Thief the Dark Project*, *Metal Gear Solid*, et *Tenchu : Stealth Assassins* comme des jeux ayant contribué à la fondation du genre.

Le simple critère du succès semble pouvoir ranger ces trois jeux dans la catégorie d'œuvre paradigmatique. Est-ce à dire que l'infiltration est un genre sans œuvres innovatrices et que l'œuvre est sortie ex-nihilo et dans une forme déjà très conventionnellement cadrée ? Non point.

Je propose d'approcher ce problème en usant du concept de *proto-stealth* formulé par le vidéaste *Stealth Docs* dans sa vidéo *Proto-Stealth | Stealth Game History* (*Stealth Docs*, 2015). Le terme désigne dans sa vidéo un ensemble de jeux qui, entre les années 1980 et 1998 ont proposé, de façon dispersée et ponctuelle, des éléments de *gameplay* ou de thématiques qui ont, plus tard, été mobilisés ensemble et de façons cohérentes dans un contexte de parution permettant l'affirmation des « conventions génériques » – pour le cas qui m'occupe ici il s'agit du trio de jeux sortis en 1998. Ces jeux de la période *proto-stealth* coïncident du reste avec d'autres éléments de la définition d'œuvres innovatrices : si on prend les jeux *Castle Wolfenstein* (*Muse software*, 1981) et *Beyond Castle Wolfenstein* (*Muse software*, 1984), on peut noter que leur suite plus populaire mais de sept ans postérieure, *Wolfenstein 3D* (*Id Software*, 1993), n'emprunte rien de leurs mécaniques. Seuls les deux opus de la série *Metal Gear*, *Metal Gear* (*Konami*, 1987) et *Metal Gear 2 : Solid Snake* (*Konami*, 1990), ont connu une postérité dans le jeu d'infiltration – et même au sein de cette série ils occupent une place à part dans le canon puisqu'il leur arrive de ne pas y être inscrit¹. Aussi on peut affirmer que les jeux de mon corpus sont des jeux paradigmatiques. Il est normal du reste de s'intéresser à eux étant donné l'objet de mon étude : le discours étant une structure cohérente, il est normal d'étudier des jeux paradigmatiques, ayant déjà une cohérence et un aboutissement dans leur proposition.

Aussi je propose comme bornes chronologiques de me limiter aux trois jeux sortis l'année 1998 que j'ai mentionnés plus haut comme œuvres de mon corpus en tant qu'œuvres paradigmatiques.

B) Genre ou sous-genre ?

Une autre question qui se pose dans la composition du corpus est de savoir si le jeu d'infiltration est un genre ou un sous-genre. Il s'agit ainsi de se demander quels rapports il entretient vis-à-vis des autres genres, des autres topographies génériques du discours social vidéoludique, rapports qui sont bien sûr variables dans le temps.

De ce point de vue là il est notable que les jeux de mon corpus, notamment les premiers, entretiennent un rapport privilégié avec le genre du jeu d'action : *Thief : The Dark Project* (*Looking Glass Studio*, 1998) s'apparente fortement au *first-person shooter*, et *Metal Gear Solid* (*Konami*, 1987), si on s'en tient

1 Comme on peut le voir dans cette page web archivée officielle de Konami : <https://web.archive.org/web/20091126011022/http://www.konami.jp/mg/mgsaga.html>. En ouvrant le guide officiel du jeu on peut d'ailleurs trouver une interview de Kojima qui confirme que les deux opus sur MSX sont d'une part méconnus – d'où l'altération du nom en *Metal Gear Solid* pour ne pas reprendre le décompte chronologique (*Millennium Publications Inc*, 1998, p. 145) – mais que Kojima estimait à l'époque avoir été empêché par le hardware de la MSX et que la Playstation lui a permis de « recréer le jeu » (*Millennium Publications Inc*, 1998, p. 140).

aux deux opus précédents de la MSX, s'apparente au *top-down shooter*, *Tenchu : Stealth Assassins* (Acquire Corp., 1998), enfin, à l'action plateforme. Il est à noter que de l'aveu même des développeurs la proposition de leurs jeux prennent le contre-pied des jeux d'actions qu'ils ont explicitement pour genre d'appartenance, constituant une contre-proposition. Ainsi dans un « post mortem » publié dans le *Game Developer* magazine de 1999, Tom Leonard rapporte que le concept de *Thief : The Dark Project* était de « créer un jeu à la première personne offrant une expérience de jeu totalement différente, mais néanmoins correspondant au marché du jeu d'action première personne » (Leonard, 1999) et ce fut même un temps le projet de Looking Glass Studio de créer un jeu d'action de combat à l'épée à la première personne. Similairement une interview de Hideo Kojima présente dans le guide de stratégie officiel de *Metal Gear Solid* rapporte que lors des premières séances de jeu au Tokyo Game Show, les développeurs devaient expliquer la proposition aux joueurs pour que ceux-ci ne tentent pas de jeter l'avatar dans les lignes ennemies : les joueurs s'attendaient à un jeu d'action, et les développeurs devaient expliquer qu'il s'agissait d'un « *stealth game* » (Millennium Publications Inc, 1998, p. 145). On note ici l'utilisation du terme « *stealth game* » non pas à proprement parler pour désigner le genre du jeu mais bien pour orienter convenablement l'interprétation que les joueurs doivent avoir de la proposition, qui n'est pas un jeu d'action traditionnel mais en prend explicitement le contre-pied. On peut se convaincre qu'il ne s'agit pas là d'une façon de « définir » le genre dans les mots en ce que le sous-titre du jeu reste « *Tactical espionage action* », les deux qualificatifs qui viennent avant le terme d'« *action* » sont présents pour remplir un rôle similaire à l'encadrement que rapporte Hideo Kojima au Tokyo Game Show. Il s'agit bien d'un jeu qui se conçoit comme un jeu d'action, mais dont l'action doit s'appréhender différemment : les deux qualificatifs annoncent d'une part que le *gameplay* action va nécessiter de la planification préalable – « *tactical* » – et que la dimension stratégique de l'action du joueur est rendue thématiquement prévalente par rapport à l'action – « *espionage* » invoque ici tout l'imaginaire culturel occidental dont le jeu est nourri.

Aussi, on peut partir du fait que le genre du jeu d'infiltration est historiquement un sous-genre du jeu d'action. Cette subdivision amène à considérer de façon privilégiée les liens que le sous-genre entretient, au cours de son développement, avec le genre parent. Je note toutefois qu'il ne s'agit bien entendu pas de la seule influence qu'on peut considérer comme importante dans mon approche du jeu d'infiltration. Il faut en effet considérer également ses liens avec le *immersive-sim*, avec la stratégie, ou bien encore avec des genres aujourd'hui bien moins vivaces comme la simulation de sous-marin. Je continuerai de parler du genre de l'infiltration ou du jeu d'infiltration, pour des raisons de lisibilité. Ce choix amène également à ne pas ajouter à mon corpus principal de jeu la série des jeux *Commandos*. En effet, *Commandos*, série dont le premier épisode est sorti en 1998 sur ordinateur, tire majoritairement son influence du jeu de stratégie plus que du jeu d'action. Pour ne pas éparpiller trop le raisonnement, je préfère concentrer mon

travail sur les jeux d'infiltration qui ont pour parent le jeu d'action. Il reste toutefois à prendre en considération que la sortie de *Commandos : Behind Enemy Lines* (Pyro Studios, 1998) l'année de sortie des trois jeux précédemment mentionnés, n'est probablement pas sans importance pour le genre du jeu d'infiltration dans l'absolu et j'y reviendrai si besoin.

C) Le choix d'un corpus de fondateurs de franchises

Enfin, la structuration du jeu d'infiltration et de son discours est un fait qui est indissociable des franchises de jeux qui le constituent. Je souhaite, en revenant sur ce point, expliquer en quoi mon choix sur ces trois jeux peut se montrer particulièrement fécond.

Le jeu d'infiltration étant un sous-genre du jeu d'action, il doit, comme de nombreux sous-genres, sa détermination à la constitution de franchises de jeux. Sur la détermination générique, la capacité de déterminer à quel genre appartient un jeu, Dominic Arsenault délimite trois méthodes de catégorisation d'un jeu par le joueur : la « détermination intertextuelle », la « détermination sérielle », et la « détermination générique » (Arsenault, 2011, p. 272-273). Dans le premier cas il s'agit de l'identification du jeu en le rapportant à un titre précis, une œuvre paradigmatique en général, comme le *doom-like* – les jeux qui s'inspiraient du jeu *Doom* (Id Software, 1993). Dans le deuxième cas il s'agit d'identifier le jeu comme s'inscrivant dans une franchise de jeu dont il reprend tout ou partie des conventions. Dans le dernier cas il s'agit de l'identification grâce à des marqueurs génériques assez précis pour renvoyer à un ensemble de jeux, mais pas assez précis pour ne renvoyer qu'à un jeu unique ou une licence. C'est toutefois la question de la détermination sérielle qui me préoccupe ici.

Si je me replace désormais sur le champ de la production, la constitution de franchises dans le jeu vidéo correspond généralement à celui que Dominic Arsenault appelle la « réitération méliorative », la reprise des structures d'une œuvre et leur évolution pour tâcher de l'améliorer dans ses divers aspects. La franchise peut également proposer une révision de son schéma interne, mais historiquement une franchise doit généralement, pour se permettre de proposer une révision de son schéma interne, l'avoir déjà affirmé et affiné. C'est là que les licences du jeu d'infiltration rentrent en jeu : la réitération méliorative permet d'améliorer le modèle, d'en renforcer l'autonomie comme proposition.

Le jeu d'infiltration est un sous-genre qui s'est construit sur des licences fortes qui lui ont permis de demeurer dans le temps et d'étoffer sa proposition : *Thief* (Looking Glass Studio & al., 1998-2015), *Metal Gear* (Konami, 1987-2018), *Tenchu* (Acquire & al., 1998-2010), *Hitman* (IO Interactive, 2000-2021), *Deus Ex* (Ion Storm & al., 2000-2017), *No one lives forever* (Monolith Production, 2000-2003), *Sly Cooper* (Sucker Punch Productions, 2002-2003) et enfin *Tom Clancy's Splinter Cell* (Ubisoft & al., 2002-2017) sont autant d'exemples, et les trois premières ont été fondées par les trois jeux que j'ai sélectionnés. Elles ont également permis la structuration de communautés et d'un public cible qui recherchait les

expériences que ces jeux proposaient. En choisissant d'établir mon corpus autour de jeux à l'origine de licences, ce travail se propose de servir à d'autres travaux qui pourraient explorer plus avant la question de l'émergence d'un genre comme discours social.

La raison pour laquelle je limite mon choix à trois jeux plutôt que d'étendre ma chronologie à toutes ces licences et à davantage de jeux est due à la quantité de travail que cela demanderait de traiter autant de jeux – si je m'en tenais à ces licences et que je m'arrêtais avant 2007, année après laquelle paraissent deux autres titres fondateurs de nouvelles licences, *Assassin's Creed*(Ubisoft, 2007) et *Batman Arkham Asylum*(Warner Bros. Interactive Entertainment, 2009), cela ferait plus d'une vingtaine de jeux. Je dois donc limiter la matière traitée pour ce travail, et s'il serait intéressant – c'était mon projet initial – de traiter des licences susmentionnées plus avant, il n'est pas envisageable de le faire dans le présent travail.

Mon corpus, en se limitant à ces licences et à la décennie courant de 1998 à l'année 2005 comprend donc les jeux *Thief: The Dark Project* (Looking Glass Studio, 1998) - plus exactement *Thief: Gold*(Eidos Interactive (Firm), 1999), qui est une version légèrement modifiée corrigeant certains bugs et contenant certaines missions que la version de base ne comprenait pas – *Metal Gear Solid* (Konami, 1987), *Tenchu: Stealth Assassins* (Acquire Corp., 1998) – les versions américaines, qui sont sorties légèrement plus tard que les versions japonaises et bénéficient de quelques corrections, améliorations, et ajouts.

En conclusion de cette introduction, le plan de mon travail sera le suivant : je me propose, en suivant la division en trois pôles de Latorre, d'étudier d'abord le personnage-joueur, puis l'univers de jeu, et dans un dernier temps les activités de *gameplay* dans une partie conclusive. Pour les étudier, je me propose d'une part d'étudier chacun de ces aspects au sein des jeux, en usant de grilles que j'emprunte librement à Latorre, afin de trouver les traits communs à ces trois jeux et de dégager aussi leurs singularités. Cette étude de contenu sera appuyée par des informations sur le développement de ces jeux et leur contexte de production, pour permettre d'expliquer d'où le jeu d'infiltration tire sa substance comme genre distinct, ou en tout cas pensé comme se distanciant de canons génériques donnés. Chacun de ces pôles sera confronté à sa réception, notamment dans la presse spécialisée. En confrontant contenus et discours sur ces contenus, on pourra dégager comment une topographie a commencé à se définir à l'époque autour du jeu d'infiltration.

1998 – 2000

Tenchu : *Stealth* Assassins, Metal Gear Solid, Thief : The Dark Project

I. Le personnage-joueur

Pour étudier mes trois jeux en s'attardant sur le pôle du personnage joueur. Tout d'abord j'ai usé de la grille d'analyse jointe à l'Annexe 1 pour pouvoir déterminer quels éléments étaient intéressants d'un point de vue de la *semiosis* sociale, et lesquels pouvaient être communs d'un jeu à l'autre, afin de procéder à une synthèse qui rendrait compte de traits qui font de ces jeux des œuvres paradigmatiques du jeu d'infiltration comme genre. Les points communs et l'absence de points communs ou les divergences d'un jeu à l'autre sont à analyser ensuite en sollicitant les outils théoriques appropriés à chacun et au cas par cas, et doivent être mis en relation avec le/les genres parents d'une part – afin d'établir les emprunts et réemplois faits à d'autres – et les éléments paratextuels d'autres part – manuels, guides stratégiques, articles de presses, forums et journaux de développements – qui sont autant de discours qui me permettront d'établir comment le jeu d'infiltration s'est construit comme topographie socio-discursive. L'usage de la grille d'analyse de Latorre m'a permis de réaliser la grille fournie en [Annexe 2](#).

A) Parenté générique du jeu d'action : contrôle du personnage, interface

Un des premiers constats que j'ai pu dresser à l'issue de la réalisation de cette première grille d'analyse était qu'il fallait, pour élucider quelles étaient les spécificités génériques du jeu d'infiltration, tâcher d'opérer une comparaison avec le genre parent du jeu d'action. Pour cela j'ai donc dû établir quelles étaient les continuités, afin de pouvoir ensuite isoler les éléments singuliers au genre de l'infiltration. J'ai ainsi procédé en trois temps : j'ai d'abord dû trouver une définition opérante et exploitable du jeu d'action, qui permettrait de comparer mes trois jeux à celle-ci et à des jeux d'actions de la même période. Dans un second temps j'ai établi les continuités qu'on pouvait trouver dans les mécaniques en partant d'éléments apparentés aux « règles d'opération », à savoir les contrôles et la camera. Dans un dernier temps, j'ai établi les continuités thématiques qu'on pouvait trouver entre ces trois jeux et des thèmes des jeux d'action.

1) Définition du jeu d'action

J'ai évoqué dans l'introduction l'inscription explicite des jeux d'infiltration comme sous-genre du jeu d'action, sans toutefois définir de quoi il s'agissait précisément. Afin de voir en quoi mes jeux s'en distancie, une définition opérante et exploitable est nécessaire.

La complexité d'une définition du jeu d'action est bien synthétisé par l'article « Action » du *Routledge Companion to Video Game Studies* (Arsenault, 2014) qui définit l'action comme un «super genre », et une catégorie qui se situe à un haut niveau d'abstraction. Ses conclusions sont qu'on ne peut utiliser le jeu d'action comme catégorie pertinente à l'analyse des jeux vidéo qu'en analysant le terme « action »

comme témoignant de certaines modalités actionnelles (Perron et al., 2008, p. 24-25), ce qui permet selon lui d'arriver à la définition suivante :

Les jeux d'action favorisent la modalité actionnelle Exécution, ce qui signifie qu'ils reposent généralement sur l'accomplissement en jeu de séquences d'action à court-terme grâce à l'emploi d'un répertoire standardisé d'actions, elles-mêmes implémentées par le joueur via un mode d'interaction priorisant la coordination main-oeil et les compétences sensori-motrices pour bien ajuster des P-Actions [actions primitives].(Arsenault, 2014, p. 12)

Toutefois à cette définition tout à fait fonctionnelle du gameplay il n'ajoute aucun contenu thématique et idéologique. Aussi il m'est a priori difficile de tracer thématiquement un lignage générique entre jeu d'action et premiers jeux d'infiltration. Toutefois, en prenant en compte les parentés mécaniques avec certains jeux parus avant et étant proches des jeux de mon corpus, il est envisageable d'établir des continuités en termes de thèmes une fois qu'auront été déterminées des parentés avec d'autres sous-genres du jeu d'action antérieurs à mes trois jeux.

À fin de références, je restitue ici la représentation graphique que fournit Arsenault en complément de sa définition :

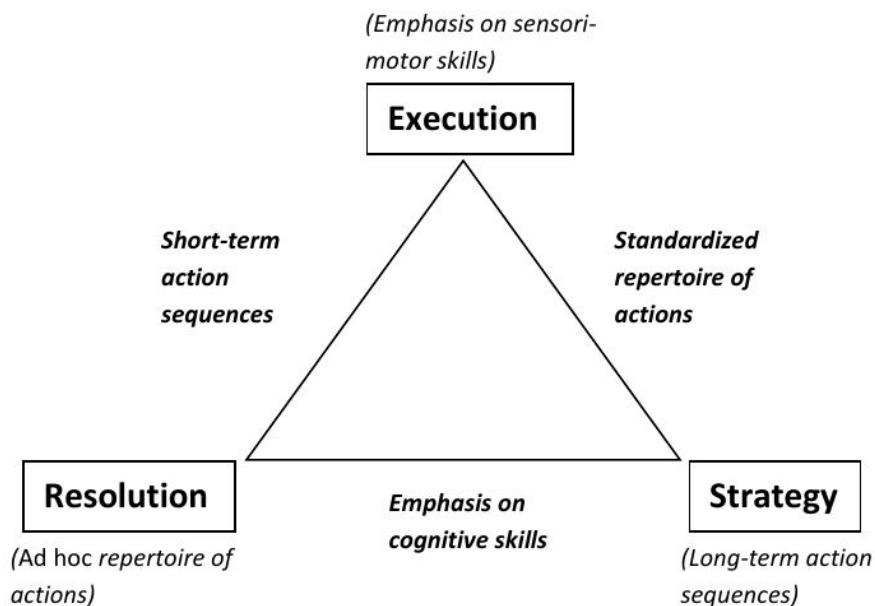


Figure 2: Propriétés générales qui définissent les trois modalités actionnelles Exécution, Résolution, et Stratégie, et comment elles entrent en relation dans la définition de jeu d'action

Ces trois propriétés donnent un début d'élément pour pouvoir analyser les jeux d'infiltration en les comparant au genre parent. Le schéma ci-dessus correspond du reste à ce à quoi des joueurs de jeu d'action s'attendent intuitivement en prenant en main des jeux qui peuvent s'y apparenter, comme on va le voir pour ces jeux.

2) Continuité dans les mécaniques : comparaison des caméras et contrôles

Je choisis comme angle d'attaque sur les comparaisons entre jeu d'action et d'infiltration la modalité actionnelle d'exécution et des éléments qui s'y apparentent, à savoir la caméra et les contrôles du personnage joueur. On pourrait en choisir un autre, mais l'avantage de ces deux éléments pour établir une comparaison rapide c'est qu'on peut s'appuyer sur des données très aisément restituables – en utilisant les manuels des jeux pour procéder à une comparaison entre schéma de contrôles et des captures d'écrans pour comparer les choix de caméra – et que ce sont des éléments – notamment pour le schéma des contrôles – qui viennent en amont du cœur de l'expérience de jeu et constitue donc le premier point de repère du joueur lorsque celui-ci prend en main le jeu.

Tout d'abord, un point commun à tous ces jeux, et point commun qu'ils ont avec l'essentiel des jeux d'actions, c'est que la perspective du joueur est centrée sur le personnage par défaut. Qu'il s'agisse d'une vue subjective à la première personne comme dans *Thief:DP*, ou d'un d'une vue à la troisième personne comme dans *MGS1* ou *Tenchu:SA*, avec des éléments de première personne selon certaines conditions, ces jeux ne dérogent pas à la règle du jeu. De ce point de vue là mes jeux s'inscrivent parfaitement dans le super genre du jeu d'action tel qu'il existe en 1998, si on les compare à des jeux d'actions contemporains partageant des perspectives similaires. Pour la même année 1998, on peut comparer *Thief:DP* à *Half-Life* (Valve, 1998), un FPS où le tir à une place beaucoup plus traditionnelle que dans *Thief:DP* – tirer pour tuer – et *Tenchu* à un autre jeu d'action mâtiné de plateforme et de combat principalement au corps à corps dont la sortie devait être 1998, à savoir *Legacy of Kain : Soul Reaver* (Crystal dynamics, 1999). Enfin pour ce qui est de *MGS1*, on peut s'appuyer d'une part sur une interview de Kojima présente dans le guide stratégique officiel du jeu de 1998 (Millennium Publications Inc, 1998, p. 141) où il cite *Resident Evil* comme une des sources d'inspirations pour le comparer à une suite sortie en 1998, à savoir *Resident Evil 2* (Capcom USA, 1998), un jeu avec qui il partage une vue à la troisième personne et le fait d'être un jeu où les armes à feu sont les principaux moyens du personnage-joueur pour éliminer ses ennemis. La différence notable dans ce dernier cas est que *Resident Evil 2* utilise uniquement des plans fixes là où *MGS1* utilise une camera imitant la perspective de top-down shooter en général, et des valeurs de plans spécifiques en fonction des environnements et/ou de la valeur de plan voulue pour faire varier ses effets – une technique qu'ils partagent toutefois et qui a sans doute inspiré *MGS1* (cf. [Annexe 3](#)) Il y a donc dans les choix de perspectives et de caméra, dans le choix d'interface visuelle entre le joueur et son personnage, des continuités tout à fait claires.

On peut continuer à utiliser ces jeux avec lesquels je viens de comparer mes trois jeux d'infiltration pour comparer les contrôles de l'avatar. Si mon hypothèse d'inscription dans le genre du jeu d'action est valide, on devrait noter de forte similarité dans les actions composant le répertoire d'actions du joueur. Si on se réfère aux configurations de contrôles par défaut présentes dans les manuels des six jeux précédemment examinés (cf. [Annexe 4](#) [Annexe 5](#) [Annexe 6](#)) on peut remarquer en effet des similarités

fortes entre les jeux mis en comparaison. Pour *Thief:DP* et *Half-Life* on retrouve des correspondances dans le contrôle de la vue et des déplacements, avec des inputs pour tourner la caméra et d'autres pour effectuer un déplacement latéral, des boutons spécifiques à certains objets (plus nombreux dans *Thief:DP* mais la lampe torche de *Half-Life* correspond en termes de fonction), des inputs pour varier le déplacement (course, marche et accroupissement), pour sauter, et d'autres pour faire défiler les armes et items à la disposition du personnage. Notons qu'il s'agit ici de contrôle intégralement au clavier, mais que les variations utilisant la souris pour contrôle la vue restent similaires. On notera toutefois une petite divergence qui n'est pas sans importance : si *Half-Life* a pour rythme de déplacement la course par défaut, avec une possibilité de marcher en maintenant une touche altérant le premier input – par défaut la touche majuscule – et une autre touche permettant de s'accroupir et d'être discret, on se trouve dans *Thief:DP* dans une spécialisation des déplacements plus grande, témoignant de spécificités qui s'avéreront propres au genre du jeu d'infiltration. Ainsi *Thief:DP* a une touche pour courir, une pour marcher, une pour s'accroupir/se relever sur une pression, et une touche modificatrice – a maintenir – permettant d'altérer le rythme de marche de chacune de ces postures afin de réduire encore le bruit de chacune d'elle. Pareillement *Thief:DP* dispose d'une capacité pour incliner le point de vue, *leaning*, qui n'est pas présente dans *Half-Life*. Concernant les configurations des autres jeux, la transition à la manette ajoute des spécificités par rapport aux deux précédents jeux développés pour ordinateurs. Toutefois on retrouve de façon similaire des schémas de contrôles proches – contrôle du personnage avec les touches directionnelles, un mode permettant d'observer l'environnement sans se déplacer par la pression d'une ou plusieurs touches modificatrices changeant la fonction des touches directionnelles, pour *Tenchu:SA* et *Legacy of Kain* des touches permettant d'attaquer au corps à corps, pour *MGS1* et *Resident Evil* une fonction permettant de mettre en joue l'arme à feu en conservant une position stationnaire – et des variations permettant à chaque jeu de développer des spécificités propres à sa proposition. Enfin bien sûr une similarité fondamentale avec le jeu d'action est que chacun des personnage-joueur peut porter des « attaques » qui sont prévues pour neutraliser, définitivement ou non, les PNJ qui peuplent l'univers de jeu.

On peut donc affirmer après ce passage en revue que ces trois premiers jeux d'infiltration, au moment de leur sortie, s'inscrivent clairement dans l'horizon d'attente des joueurs de jeu d'action, partageant avec eux de très nombreuses mécaniques et des schémas de contrôle similaires. On peut parler d'une continuité assumée qui place mes trois jeux dans la lignée du jeu d'action, permettant donc aux joueurs de solliciter un horizon d'attente et des concepts qui sont ceux du jeu d'action.

3) Continuité dans les thématiques

Pour affirmer une continuité en termes de thématique entre ces trois premiers jeux d'infiltration et les thématiques des jeux d'actions on peut se reposer, entre autres, sur les comparaisons que j'ai établies plus

haut, tout en gardant bien sûr à l'esprit que je souligne ici des caractérisations très générales. On se référera aux éléments thématiques de la définition de jeu d'action donnée par John E. Laird et Michael van Lent, une définition mentionnée mais non retenue par Arsenault comme fondement de son article mais qui développe des aspects thématiques du jeu d'action :

Les jeux d'action impliquent le joueur humain dans le contrôle d'un personnage se déplaçant dans un environnement virtuel, en général en courant, et utilisant une force létale pour sauver le monde des forces du mal [...] L'intelligence artificielle est utilisée pour contrôler des ennemis qui sont invariablement des monstres aliens ou des créatures mythiques.(Laird & Lent, 2001, p. 18-19)

Cette définition est excessivement simplificatrice – la qualification des ennemis en témoigne puisqu'elle n'inclut pas la possibilité d'ennemis « réalistes » comme des soldats, alors que des exemples de jeux ensuite mentionnés échappent à cette catégorie – mais elle a le mérite de mentionner quelques éléments thématiques. De plus un des éléments qui m'amène à l'employer et qu'elle s'appuie sur des jeux, cités par Laird et Lent, qui sont des jeux sortis durant la même génération de consoles et de jeux que ceux que j'étudie, entre autre *Half-Life*. Mes jeux étant dans une certaine contemporanéité avec ces exemples, les éléments thématiques doivent aussi s'appliquer dans une certaine mesure. Ces éléments sont au nombre de trois si on souhaite rester généraux et se limiter à la question du personnage joueur : le contrôle d'un personnage physiquement apte à la course d'une part, d'autre part sa capacité à utiliser une « force létale » contre ses adversaires, et enfin sa qualification comme étant un agent du « bien » opposé aux « forces du mal ».

Pour établir un fondement à une analyse comparative des représentations des personnages-joueurs et de leur action, on peut s'appuyer avantageusement sur l'article de S. Genvo *Le rôle de l'avatar dans la jouabilité d'une structure de jeu vidéo*(Genvo, 2009) pour disposer de critères communs d'évaluations. S. Genvo applique les compétences de l'actant sujet de Greimas au personnage de jeu vidéo. L'avatar est avant tout « à penser en termes de pouvoir-faire et de devoir-faire, l'impératif étant de guider le joueur dans son action de sorte qu'il sache ce qu'il doit faire au fur et à mesure »(Genvo, 2009, p. 651) et un des exemples choisis sont les armes du personnage-joueur de *Doom*, où les armes sont des matérialisations de « pouvoirs faire ». Si on reprend la définition du jeu d'action donnée précédemment, la force létale est un pouvoir faire, et la caractérisation du conflit sous l'angle d'une opposition manichéenne entre le bien et le mal, le joueur étant l'agent du bien, structure les fondements du « devoir-faire » du jeu d'action.

De ce point de vue là, mes jeux correspondent à cette définition thématique et partage manifestement des compétences des actants des jeux d'action. Si on se penche sur les personnages ils correspondent au moins en partie, sinon totalement, à ces trois critères : le personnage de *Thief:DP*, Garrett, est capable de courir et de multiples déplacements demandant une certaine aptitudes physique – course, escalade, combat – de tuer ses ennemis en se servant d'une épée, d'un arc, ou de divers autres objets, et il se

retrouve à la fin de son aventure à sauver la ville où il opère d'un plan ourdi par une divinité maléfique et ses séides. Sans s'attarder plus en profondeur, ce qui m'amènerait à nuancer ce propos, chose que je ferai plus loin dans ce travail, et en restant simplement au niveau de l'aptitude à effectuer des déplacements perçus comme physiquement exigeants et de l'usage de la force létale, les schémas de contrôles précédemment cités attesteront de la correspondance de mes trois jeux d'infiltration avec cette définition du jeu d'infiltration. En termes de « pouvoir faire » on se trouve dans une reprise du pouvoir faire d'un personnage de jeu d'action, à partir de laquelle les jeux pourront élaborer.

On peut donc affirmer aussi que du point de vue des thématiques, ces trois jeux d'infiltrations s'inscrivent également dans une continuité du jeu d'action. En prenant l'exemple du personnage joueur, on peut voir d'indéniables proximités dans les schémas de contrôles et les règles d'opérations du personnage-joueur en les rapportant à des jeux d'actions partageant la même caméra et le même hardware. Cette continuité est également un fait qu'on peut constater dans les thématiques si on s'attarde sur certains pouvoir-faire du personnage : dans tous les cas, on a un personnage qui est relativement athlétique, physiquement apte, voir très apte, et capable d'utiliser une force létale en usant d'armes de toute sorte. Si on va le voir les jeux s'en distancient, on peut établir toutefois qu'il parte d'un

B) Rupture thématique : ninja, espion et voleur

J'approfondirai dans un premier temps en quoi on peut parler d'une rupture thématique dans la caractérisation des personnage-joueurs de ces jeux par rapport aux jeux d'action tels que définis plus haut avant de parler des ruptures de mécaniques de gameplay. Si les deux fonctionnent de paire, il est plus intéressant de commencer par celles-ci, car ce sont celles dont il est le plus difficile de rendre compte des points communs, chaque jeu caractérisant ses personnages de façon différente. Je traiterai donc successivement des trois jeux, en tâchant de déceler les inspirations et origines des caractérisations des personnages et en quoi ces choix témoignent, vis-à-vis des « vœux faire » et « pouvoirs faire » attendus de personnages de jeu d'action, d'une prise de distance.

1) Rikimaru et Ayame, les nouveaux ninjas

Les deux personnages que le jeu *Tenchu:SA* propose de jouer, au choix, au début de ma partie, se nomme Rikimaru et Ayame et il s'agit de deux ninjas. Ce choix doit d'abord être lu et compris comme ancrant encore une fois le jeu dans une continuité avec les jeux d'actions : le site « Universal Videogame List » référence un total de 161 jeux vidéos ayant un ninja pour personnage-joueur, toute console et port confondu, entre 1983 et 1998 avant *Tenchu:SA*. L'essentiel de ces derniers sont des jeux d'actions, notamment des *beat'em ups* avec des mécaniques de *platformers*. Aussi cette « profession » a elle seule n'est elle pas un élément de rupture thématique. On peut éventuellement parler d'une rupture si on regarde le nombre de jeu par année ayant un ninja comme protagoniste : si le Ninja avait été très à la

mode entre 1987 et 1991, avec notamment les sorties sur Arcade, puis les ports sur consoles et ordinateurs personnels, de hits comme *Shinobi*(Sega, 1987), *Ninja Gaiden*(Tecmo, 1989) ou encore *Teenage Mutant Ninja Turtles*(Konami, 1989), cette mode était passée (cf. Figure 2) et les jeux où l'on incarnait un ninja s'étaient rarifiés. Il s'agit du deuxième jeu à proposer d'incarner un ninja dans un univers en trois dimensions – si on considère que le jeu *Shadow Warrior* sorti un an avant sur MS-DOS et PC est un jeu en trois dimensions. On peut donc éventuellement considérer qu'il s'agissait à sa sortie d'une rupture vis-à-vis du reste de la production de jeux d'action de proposer d'incarner un ninja dans le contexte de parution du jeu.

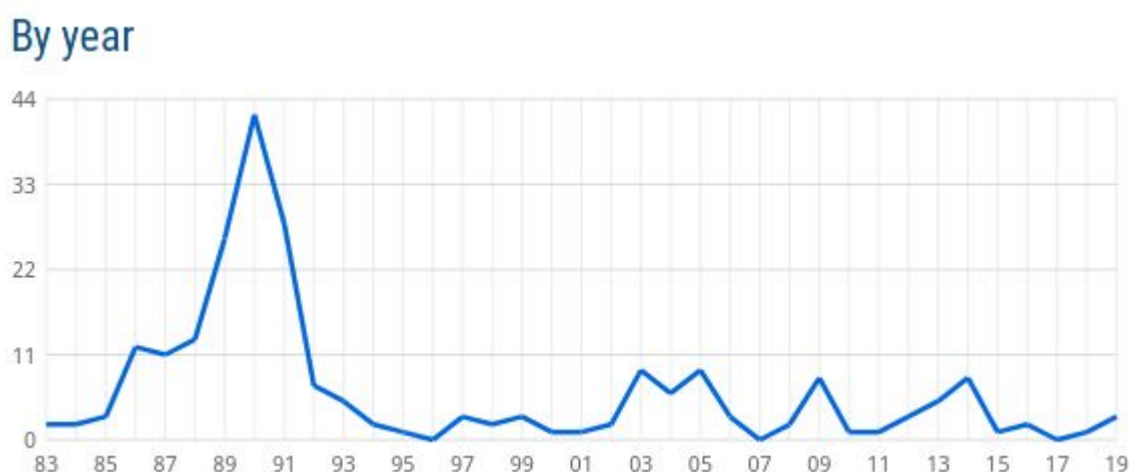


Figure 3: Nombre de jeux sorti par an tout système confondu (données du site uvlist.net pour le tag "ninja protagonist")

Le choix de proposer deux personnages de genres opposées ayant des gameplays identiques avec quelques variations esthétiques et mécaniques, et dans leurs versions d'une même trame narrative, n'est en revanche aucunement une rupture, et inscrit le jeu dans une continuité avec notamment, sur la même console et suivant un modèle similaire le jeu *Resident Evil*(Capcom USA, 1996) et sa suite sortie en 1998.

Au niveau de leur caractérisation en tant que personnage, des valeurs et idées qui leur sont associées, on peut se référer, plus qu'au jeu lui-même – qui n'en dit pas beaucoup sur eux ou leurs motivations au début de l'action – au manuel du jeu qui détaille leurs histoires et résume leurs caractères et motivations, description sur lesquelles le jeu élabore ensuite durant les missions, dialogues, et au fil de l'avancée du joueur dans l'histoire :

Rigoureusement entraîné depuis la naissance aux techniques ninja du Shinobi-ryu Azuma, Rikimaru sert le seigneur Gohda depuis qu'il a seize ans. Il a gagné l'admiration de sa secte par son opiniâtreté, sa patience, et sa bravoure. Pour son implication désintéressée il lui a été remis la légendaire épée Izaoy par le maître de la secte Shiunsai. Il est habituellement décontracté et amical avec ses troupes, mais une fois enragé il devient terriblement concentré et réservé.

Une orpheline qui a été entraînée depuis la naissance comme ninja, Ayame a servi le seigneur Gohda depuis ses quatorze ans. Elle est renommée pour son audace, sa spontanéité, et sa rapidité. Elle adore la fille de Gohda, Kiku, qu'elle traite comme sa petite sœur. Elle est

brutale avec ses ennemis, et sa langue est aussi affûtée que son épée.(Acquire Corp., 1998, p. 14)

La caractérisation des personnages les présente comme servant le seigneur Gohda et ils ont des traits qui peuvent être qualifiés de qualités. Les seuls « défauts » qui peuvent leur être attribués relèvent de leur rapport à la violence, qu'il s'agisse du changement d'attitude de Rikimaru en mission ou de la « brutalité » de Ayame, mais ces défauts ne comptent pour rien – ils soulignent l'ambiguïté de leur besogne sur le plan moral, mais témoignent de leur efficacité dans celle-ci. Du reste, plus tôt dans le manuel il est expliqué que le seigneur Gohda est un seigneur qui règne avec « sagesse, compassion, et justice »(Acquire Corp., 1998, p. 2) par opposition avec les autres seigneurs. Ces nobles motivations s'appliquent donc à l'action des deux personnages-joueurs, même si leur action devant rester dans l'ombre, il est convenu qu'elle n'est pas « moralement » approuvable et repose sur des moyens contestables. Si les personnages ne sont pas monolithiques, caractérisés par une certaine ambivalence, il n'en reste pas moins tout à fait conforme à des personnages usant d'une violence juste contre les forces du mal. Elle est du reste parfaitement en conformité avec certaines des caractérisations des ninjas de jeux plus anciens : *Shinobi*(Sega, 1987) proposait déjà de « Poursuivre les terroristes » et d'éliminer des « Ninjas ennemis » pour sauver les enfants des dirigeants du monde, et *Ninja Gaiden*(Tecmo, 1989) mettait le joueur aux commandes de Ryu Hayabusa, un jeune homme né dans un clan de ninja et devant venger son père en combattant les forces du mal du maléfique Jaquio. Dans ces deux cas on se retrouve face à des cas de personnage dont la moralité et le bon fond de l'action n'est pas mis en question et s'opposant à des incarnations du mal absolu.

Aussi, si on peut éventuellement parler d'une rupture dans un contexte de publication ou les personnage-joueurs ninjas étaient devenus plus rares, il ne s'agit pas d'une rupture très sévère avec le super-genre du jeu d'action. On peut noter toutefois une certaine ambivalence morale des personnages, ce qui n'en fait toutefois pas des « anti-héros » puisque leurs actions et leurs motivations restent cadrées par la fiction comme moralement justifiées. La relative nouveauté de ces deux personnages de ninjas dans le paysage vidéoludique permet toutefois de fournir une expérience qui se distancie tant du reste du genre du jeu d'action que des précédents jeux usant d'un ninja comme personnage-joueur.

2) Solid Snake, agent-secret, génétique et destinée

Le personnage-joueur de *MGS1* est un ancien mercenaire et agent secret sorti de sa retraite, du nom de Solid Snake. Le personnage n'en est pas à sa première apparition puisqu'il était déjà apparu dans les opus de précédents de la série, *Metal Gear*(Konami, 1987) et *Metal Gear 2*(Konami, 1990), mais comme on l'a vu leur statut est ambigu dans le canon, et on peut également se référer au guide officiel où Hideo Kojima certifie qu'il s'agit quasiment d'un *reboot* de la saga, y compris du personnage. Le guide est d'ailleurs un bon point de départ pour situer le personnage dans son contexte de production :

Interviewer : Dites-nous en plus sur Solid Snake. Comment diffère-t-il des précédentes incarnations ?

Hideo Kojima : Il est totalement différent de l'ancien. J'ai demandé à Shinkawa [NdA : artiste en charge du character design sur le jeu] de créer un personnage plus vieux, « hard-boiled » et dandy, mais il m'a dit que c'était mieux d'en avoir un plus jeune. Il a donc entre 20 et 40 ans. Je lui ai demandé de le faire à la fois élancé et musclé, à la façon d'un Van Damme [...] qui donne l'impression de légèreté dans le mouvement. Pour le visage du personnage, je voulais qu'il ressemble à Christopher Walken. [...] Ce n'est pas un Schwarzenegger du tout. Il doit faire de l'espionnage, donc je voulais que le personnage soit semblable à un chat, mais avec une forte présence.

Interviewer : A quoi se réfère le mot « Snake » ?

Hideo Kojima : Ça vient de Snake Plisken. Vous savez le film de John Carpenter, *Escape from New York* ? J'aime ce film. Je me suis un peu inspiré du personnage, qui trempe aussi dans des affaires d'espionnage. (Millennium Publications Inc, 1998, p. 142)

Ce passage informe énormément sur la caractérisation de Solid Snake. On notera déjà que le personnage n'est inspiré, selon le créateur, d'aucun autre personnage de jeu vidéo, il ne cite que des inspirations cinématographiques américaines et/ou occidentales plus largement – il explique entre autre plus loin dans l'interview son affection pour la saga des *James Bond* (Millennium Publications Inc, 1998, p. 144). Ces inspirations sont en elles-mêmes assez conventionnelles et ancrent le personnage dans un horizon d'attente de personnage de jeu d'action, il correspond à la définition vue plus haut. Toutefois on note qu'il y a une volonté de donner au personnage un physique plus « léger », une volonté, comme pour les deux ninjas de *Tenchu:SA*, de donner une ambiguïté au personnage et de se départir d'une caractérisation monolithique de *muscleman*, ici par des choix dans l'apparence donnée au personnage.

Cette ambiguïté se retrouve en revanche faire l'objet ici d'un développement beaucoup plus poussé. J'appuie cette idée sur une contribution à l'édition de 2014 du colloque *Replaying Japan* consacrée au personnage, *Genetic Predestiny vs. Digital Free Will: A Critical Analysis of Character Foils in Metal Gear Solid* (Yap, 2014). Le contenu thématique du personnage-joueur Solid Snake est principalement délivré au joueur via des séquences de dialogues, où Snake est mis en relation via un *intercom* avec un ou plusieurs interlocuteurs avec lesquels il est amené à échanger au long du jeu. Parfois, ces échanges sont accompagnés de cinématiques – parfois des prises de vues réelles avec des images d'archives ou assimilées, parfois avec des séquences produites dans le moteur de jeu – que le joueur peut décider de passer. La structure narrative de *MGS1* se développe donc selon le schéma reproduit en Figure 3, schéma qui se reproduit tout au long du jeu et dont seul la durée des étapes et le contenu change (Yap, 2014, p. 7):

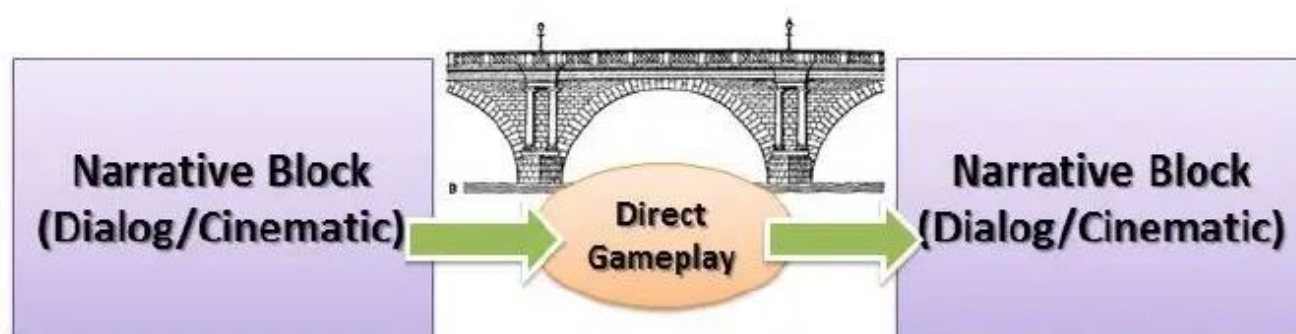


Figure 4: Schéma d'un segment de la structure narrative de *Metal Gear Solid*

Cette structure voit, pendant ces « blocs narratifs », et à la différence de ce qui peut être trouvé dans *Tenchu:SA*, les motivations des personnages, et surtout du personnage-joueur, être maintes fois questionnées et remises en question, voire altérées. On s'en tiendra à celles de Solid Snake. Il est révélé dans le jeu que Solid Snake est, avec l'antagoniste Liquid Snake, un clone de Big Boss, un soldat d'élite que Solid Snake a tué plusieurs années auparavant. L'opposition entre les deux personnages s'inscrit dans une opposition thématique plus fondamentale, celle de la Nature contre la Culture [NdA : Nature versus Nurture], où Solid Snake et Liquid Snake, le second servant de faire-valoir [NdA : Character Foil] au premier. Les deux frères ont une attitude tout à fait opposée :

Là où la simple idée d'une « destinée génétique » conduit Liquid Snake à agir comme un parangon de malveillance, le traitement par Solid Snake de cette simple idée comme un non-problème met l'accent sur le thème sous-jacent de forces opposées [Nature et Culture]. Avec les deux côtés du débat représentés par les personnages, leur lutte littéraire devient le débat lui-même. (Yap, 2014, p. 12)

Aussi, l'attitude de Solid Snake, celle d'un personnage *hard-boiled*, désabusé, qui est un homme d'action parce que c'est tout ce qu'il sait faire mais qui ne tire aucun plaisir de la jouissance de ses capacités et aptitudes martiales, à l'inverse de Liquid qui en est très satisfait et souhaite en faire usage pour dominer et exercer son pouvoir sur ceux qu'il perçoit comme des inférieurs, peut être analysé comme une rupture thématique avec le contenu thématique du jeu d'action traditionnel puisque les motivations du personnage pour lutter contre les « forces du mal », et la nature de ces « forces du mal » ne sont pas les mêmes au début et à la fin de l'intrigue du jeu. Si Solid Snake est envoyé au début du jeu par l'armée américaine pour « Sauver le chef de la DARPA [NdA : *Defense Advanced Research Projects Agency*, agence de recherche pour les technologies du département de la défense des États-Unis] et le directeur de ArmsTech [NdA : *Firme militaire fictive du jeu*] retenus en otages » et « Infiltrer le site de stockage nucléaire pour déterminer les capacités à déployer l'arme nucléaire des terroristes » (Konami, 1987, p. 9), ses objectifs changent plus tard. Après qu'il a été révélé que Snake avait été infecté à son insu avec une arme bactériologique pour assassiner les deux otages et tous les terroristes, afin de récupérer l'arme éponyme – le Metal Gear – et éliminer les témoins – lui compris – ses motivations changent. À la

fin, l'objectif de Snake est d'empêcher l'utilisation de l'arme atomique par les deux camps et il réussit en détruisant le Metal Gear. Ce faisant, il échappe à son « destin génétique » qui le prédisposait à mourir comme Liquid Snake à cause du virus qu'il porte, et il fuit les lieux à la fin, libre de l'emprise de l'armée américaine. L'opposition classique entre le bien et le mal est subvertie par le personnage pour replacer l'action et les motivations du personnage-joueur dans un nouveau paradigme où Solid Snake finit par dépasser sa nature – être un outil élaboré pour l'exercice de la violence – et prend en main sa destinée, ce qui équivaut pour le joueur à également prendre du recul sur son expérience du jeu.

On peut donc bien parler d'une rupture thématique profonde vis-à-vis du personnage-joueur du jeu d'action. En utilisant notamment les capacités des nouvelles consoles – cinématiques, voix numérisées de meilleur qualité – *MGS1* forge avec le personnage de Solid Snake un personnage inspiré davantage de films d'action et d'espionnage que des personnages-joueur des jeux d'actions traditionnels, et qui a pour développement de dépasser sa « condition » de militaire pour faire ses propres choix. Pareillement le joueur peut profiter de cette émancipation du personnage pour reconsidérer avec le recul les cadres qui justifiaient cette action violente.

3) Garrett, voleur et héros malgré lui

J'en arrive enfin au personnage joueur du jeu *Thief:DP*. Le jeu offre un personnage-joueur du nom de Garrett, un personnage qui exerce la profession éponyme de voleur indépendant. J'ai évoqué dans l'étude de la caractérisation de Solid Snake dans *MGS1* la structure narrative en succession de « blocs narratifs » constitué de séquences de cinématiques et de dialogues et de séquence de gameplay. Dans *Thief:DP*, on se trouve dans une situation où il y a plus de perméabilité entre ces deux moments. Si on retrouve bien une alternance de cinématique de début de niveau où il n'y a pas d'interaction, puis des niveaux qui sont des séquences de gameplay – structure assez commune dans les jeux de la période, tirant avantage des nouvelles technologies permettant l'implémentation de vidéos numérisées et de sons de meilleurs qualités – on a une forte composante de narration environnementale, qu'il s'agisse de lignes de dialogues que le personnage-joueur délivre en activant certaines conditions dans le niveau, de séquences de dialogues entre personnages non joueurs, ou bien de livres ou d'autres éléments qui peuvent contribuer à la caractérisation du personnage joueur.

Le personnage de Garrett se découvre moins par son apparence – étant dans un jeu en première personne, le joueur ne le voit que dans les cinématiques, et même là assez rarement – que par l'écriture de ses lignes de dialogues : les cinématiques sont pré-rendues et sont ou bien des zoom et mouvements panoramiques sur des images dessinées ou des captures d'écran du niveau à venir, souvent de couleurs sépia, avec une narration par Garrett qui assume le rôle de narrateur, ou bien des scènes avec des personnages en ombres chinoises filmées et échangeant sur un fond dessiné. Les choix artistiques de ces

cinématiques, conjuguées à une perspective à la première personne pour les phases de gameplay, font que l'écriture des dialogues et la qualité du doublage sont essentiels à la caractérisation du personnage joueur. Toutefois, elles ne sont pas l'unique forme de caractérisation : imitant la littérature, les cinématiques de début de chapitre sont précédés d'une épigraphe issue de l'univers du jeu et associés à l'une ou l'autre des grandes factions. Elles agissent souvent de façon métaphorique dans leur rapport à l'action et à la narration de Garrett, et en cadrent l'interprétation puisque celle-ci arrive après leur affichage à l'écran¹.

Le personnage de Garrett est caractérisé dans cette narration par son ton narquois, son cynisme, et un ton désabusé. L'ethos du personnage, et le choix d'une narration en voix off, ainsi que les choix artistiques permettent d'affirmer qu'il s'agit d'une claire inspiration des films noir et néo-noir. On peut d'ailleurs se référer à une interview d'un des *designers* du jeu, Ken Levin :

[à propos de Garrett] ce voleur, qui est un peu une figure de détective privé, qui travaille, qui est recruté pour faire du travail pour certaines personnes, une belle femme arrive dans son bureau avec un travail, il croit que c'est une mission simple et directe [...] et au final il est doublé et se fait utiliser [dans une intrigue à la Chinatown]. Je voulais vraiment que ça soit moins un héros qu'un anti-héros [...] faut se rappeler que les héros dans les jeux à l'époque étaient héroïques et il y avait peu d'anti-héros. (Tafferinn – Looking Glass Studios Interview Series - Audio Podcast 5 - Ken Levine, 2013)

Cette inspiration tranche avec le reste de la production des FPS de l'époque, tant en termes de caractérisation de personnage comme un « anti-héros », même si on pourrait questionner la qualification pour Garrett, puisque à la fin celui-ci sauve néanmoins la ville d'un problème qu'il a contribué à créer. Ce qui m'amène à considérer la caractérisation la plus fondamentale du personnage-joueur et de Garrett, à savoir une farouche volonté de garder son indépendance, un trait qui le rapproche de Solid Snake. En effet Garrett est un ancien membre d'une des grandes factions qui existent dans l'univers du jeu, les « Gardiens », qu'il a quitté par désir d'indépendance. Garrett se défie de tous les groupes sociaux, même ceux qui comme lui refuse la légalité : ainsi la mission *Assassins*, qui débute par une tentative d'assassinat sur Garrett par des criminels envoyés par un chef de bande après que Garrett a refusé de reverser sa « part » du butin. La mission suivante est encore plus révélatrice : dans *La Guilde des Voleurs*, le personnage-joueur doit tirer profil d'une tractation entre deux criminels pour leur dérober à tous les deux. Dans les souterrains du complexe, peuplé d'autres voleurs, on peut trouver une plaque gravée d'une inscription :

1 On peut se référer à cette section du wiki du jeu, qui retranscrit à l'écrit et avec des captures d'écran les différentes cinématiques précédant le gameplay de chaque niveau du jeu https://thief.fandom.com/wiki/Briefings_and_Cutscenes

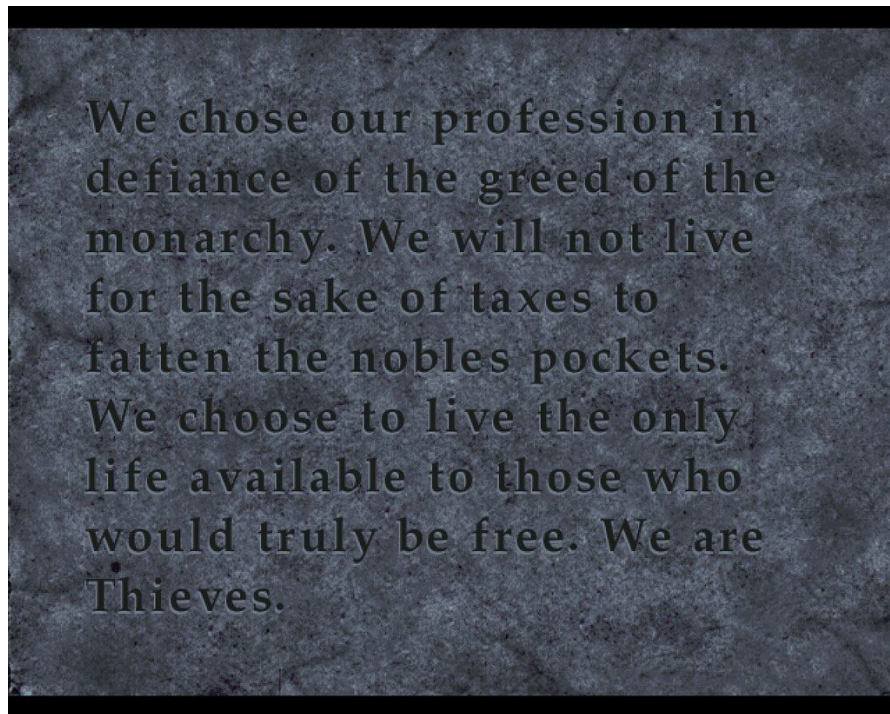


Figure 5: Plaque visible dans les souterrains du niveau La Guilde des Voleurs

Le texte de cette plaque est très intéressant puisqu'il caractérise Garrett en utilisant les criminels organisés comme faire-valoir. Car à cette profession de foi qu'on suppose ancienne, le joueur a pu constater qu'ils ne s'y conformaient pas puisqu'ils demandaient à Garrett de régler sa « part ». En fait c'est le personnage-joueur qui est le seul à s'y conformer. Et c'est cette liberté qui fait que Garrett est le « héros » dans l'univers où il est intégré : il est expliqué à la fin du jeu, dans une ultime cinématique, que Garrett s'est conformé aux prophéties des Gardiens, la faction qu'il a quittée et qui prétend maintenir « la balance » entre les groupes de l'univers du jeu. Le dialogue final entre un Gardien et Garrett est intéressant :

Garrett: If you hadn't noticed, I just saved the world. Yourself included.

Keeper: As we knew you would. As it had to be.

Garrett: Now I remember why I left the Keepers.

Keeper: And I remember why we let you go.

Garrett: What do you want from me? You come to congratulate me? Welcome me back to the fold?

Keeper: Very well. I will speak my piece plainly. You have accomplished that which was written, and yes, you've done it well. But there is no place for you with us any longer. Yet you will have a great need of us, and soon.

Garrett: I don't think so. I'm through with heroics. And with your kind as well.

Keeper: You cannot run from life as you did from us, Garrett. Life has a way of finding you. No matter how artistic a sneak you are. Listen, there is a book that you were not made aware of.

I'm here to tell you that it would be wise for you to read it now, if you can still read hieroglyphs.

Garrett: I do try to forget, but you Keepers leave them everywhere for me.

Keeper: Yes. You have more friends than you know.

Garrett: Tell my friends that I don't need their secret book. Or their glyph warnings, or their messengers. Tell them I'm through. Tell them it's over. Tell them Garrett is done.

Garrett est un héros malgré lui, il refuse d’être un héros, d’être considéré comme tel par qui que ce soit, mais le joueur qui a accès aux épigraphes peut savoir qu’en effet les Gardiens avaient bien « prédit » cette conclusion et que c’est la liberté de Garrett, celle du personnage joueur, qui fait de lui un agent de la « balance ». Ce statut n’est pas sans rappeler les écrits de *fantasy* de Michael Moorcock et son personnage du « Champion Éternel », un héros qui, malgré lui, est mis dans des situations où il est amené à devoir conserver l’équilibre entre les forces du Chaos et de l’Ordre. Garrett est un personnage qui tire ses traits de nombreuses inspirations, toutes externes au jeu vidéo. Il est un personnage tout à fait atypique de jeu d’action dans sa caractérisation, il n’est pas héroïque, il refuse de l’être, et il a bien des aspects qui en font un anti-héros. On peut parler de rupture dans le cas de son personnage, vis-à-vis des caractéristiques du jeu d’action.

Pour conclure et synthétiser, il semble évident qu’il y a dans ces trois caractérisations thématiques du personnage joueur de nombreuses différences mais aussi des traits communs. Garrett et Solid Snake sont les plus similaires si on les rapporte à Rikimaru et Ayame. Là où ces deux derniers sont intégrés dans une certaine mesure à la société dont ils font partie – ils servent, certes dans l’ombre et en faisant un travail qu’il ne peut reconnaître publiquement – un seigneur féodal japonais que l’univers de jeu caractérise comme un être honorable et bon, relativement à la période de guerre civile – Garrett et Solid Snake sont deux personnages très marginaux chacun à leur façon. Garrett est un voleur indépendant, solitaire, qui refuse d’être le « héros » des événements dans lesquels il est pris et dont il ne saisit pas, au premier abord, l’exact étendu et se retrouve trahis. Solid Snake est un ancien mercenaire qu’on fait sortir de sa retraite pour une mission dans laquelle on lui cache certaines informations, en l’utilisant à son insu comme vecteur d’une maladie dont il risque lui-même de mourir. Si tous sont en ruptures avec les canons du héros de jeu d’action tel qu’ils étaient établis en 1998, on voit une claire différence entre deux Rikimaru et Ayame d’une part, des personnages marginaux mais intégrés, et Garrett et Solid Snake d’autre part, qui sont des personnages marginaux, le premier très activement et le second sinon à son insu, du moins réintégré contraint et forcé à la « société » dont il s’était extrait. Aussi on peut s’arrêter en termes de caractérisation partagée à un aspect fondamental : le protagoniste de jeu d’infiltration a été défini en 1998 comme un personnage en marge, et cette caractérisation s’appuie sur la « profession » affichée de celui-ci, une profession qui est-elle même marquée par la marginalité. Cette caractérisation thématique en rupture supporte la distanciation qu’on trouve par la suite dans le *game design* du personnage-joueur.

C) Rupture Ludique : altérer les modalités actionnelles du jeu d’action

On a donc trois personnages-joueurs dont la caractérisation thématique atypique par rapport au reste de la production de jeu d’action telle qu’elle existait en 1998. Cette caractérisation thématique en rupture va de paire, et supporte, une rupture du point de vue des mécaniques de gameplay. Ces ruptures sont

beaucoup plus similaires d'un jeu à l'autre que celles thématiques, et permettent de regrouper ces jeux ensembles puisque ce sont des traits qu'ils partagent à divers titres.

Pour cela ils travaillent les modalités actionnelles du jeu d'action et cherchent à réduire la prévalence de la modalité actionnelle de l'Exécution, pour reprendre la définition du jeu d'action que j'ai empruntée à Arsenaault plut tôt dans ce travail. Cette modification des modalités actionnelles doit être rendue manifeste assez tôt dans le jeu, de façon à ce que le joueur puisse appréhender le plus tôt possible dans son expérience cette altération et y s'y adapter.

Je me propose donc d'analyser les différences entre les modalités actionnelles du jeu d'action et celles de ces jeux, en rapport avec les mécaniques de gameplay du personnage joueur en me concentrant sur la première mission de chaque jeu. *Tenchu:SA* et *Thief:DP* disposent d'un tutoriel, le second en fait même une première mission qui n'est donc pas optionnelle, et donc la première « vraie » mission n'est pas à proprement parler la première expérience du gameplay. Toutefois ces premières missions sont les premiers segments qui prétendent représentatifs du gameplay du reste de l'expérience, et ils restent donc intéressants à analyser à ce titre, comme les incipit ou les scènes d'exposition en littérature. Pour ce qui est de *MGS*, on se trouve devant la difficulté d'avoir un jeu qui se déroule dans un monde ouvert et où, selon un *design* d'univers qui n'est pas sans rappeler les *metroidvania* [NdA : les jeux empruntant la structure des jeux de la série *Metroid*, où le joueur doit revenir régulièrement à des endroits où il a pu passer afin d'utiliser une aptitude lui permettant de débloquent de nouveaux espaces dans l'univers de jeu], on est amené à débloquent de nouvelles « zones » et à effectuer régulièrement des allers et retours au sein d'un espace qui se développe en une arborescence et succession de « zones » séparées par des chargements. Il n'y a donc pas à proprement parler de « missions » ou de « niveau ». On se référera toutefois pour offrir une délimitation à un autre élément qui me permet d'affirmer que ces premières missions de chaque jeu, à savoir celles des CD de démonstration. En effet, les CD de démo de *Tenchu:SA* et *Thief:DP* donnent l'occasion de jouer à ces premières missions – ce qui me conforte dans l'idée qu'elles sont représentatives – et le CD de démo de *MGS1* propose une séquence de gameplay qui va de l'arrivée de Solid Snake sur les quais de la base à l'infiltration dans la prison et la mort du premier otage qu'il est supposé sauver – le directeur de la DARPA.

Les séquences que je conserve donc pour ces premières analyses sont *Le Manoir de Lord Bafford* pour *Thief:DP*, *Punissez le Marchand Maléfique* pour *Tenchu:SA*, et la séquence susmentionnée pour *MGS1*. J'analyserai le gameplay dans le plus bas niveau de difficulté quand il y en a un, sauf précision contraire, en usant des notions de modalités actionnelle pour appuyer notre analyse et expliciter en quoi les jeux d'infiltration se distancient du jeu d'action en travaillant la configuration ordinaire.

1) Vulnérabilité du personnage : l'exécution en retrait

La première façon qu'ont les jeux de réduire la prégnance de l'Exécution dans l'action du joueur et de son personnage est de proposer une situation où l'action attendue de la part du joueur dans un jeu d'action serait d'impliquer son personnage dans une confrontation avec des ennemis et de permettre la résolution de la situation par l'exécution immédiate d'une série d'actions primitives simples permettant au personnage-joueur de détruire l'opposition immédiatement présentée afin de procéder plus avant dans le niveau.

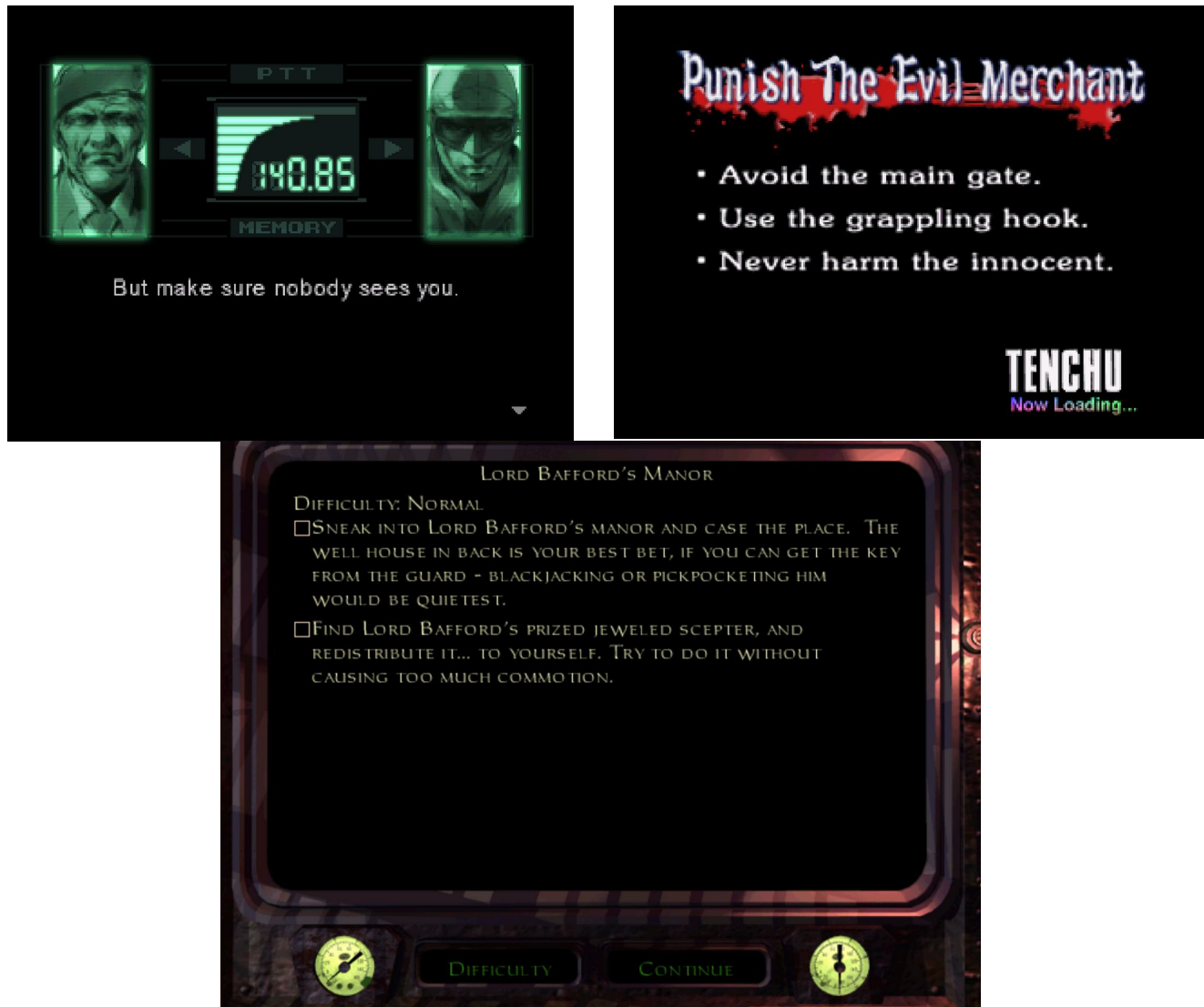


Figure 6: Instructions préliminaires aux séquences de gameplay des premières missions de *MGS*, *Tenchu:SA* et *Thief:DP*

Nos trois jeux vont introduire très tôt dans cette première mission l'idée que le personnage-joueur ne peut pas envisager de faire prévaloir cette approche en mettant le joueur face à une situation où une opposition est présente mais ne peut pas être confrontées de cette façon. Les façons de décourager cette méthode peuvent précéder la séquence de gameplay : lors du premier contact avec le Colonel Campbell à l'issue de la cinématique dans *MGS1* où celui-ci demande au personnage-joueur de ne pas se faire repérer par les deux gardes qu'il a vu manœuvrer la zone pendant la cinématique, tandis que dans *Tenchu* l'écran

de chargement du niveau conseil au joueur d'éviter la porte principale, et que Thief conseille dans l'écran des objectifs – qui apparaît avant le début de la mission et reste accessible pendant celle-ci – de procéder sans se faire remarquer et en minimisant les heurts.

Chacun des jeux procède ensuite à faire débiter le joueur et à lui présenter une situation où effectuer les actions attendues dans un jeu d'action traditionnel – confronter l'adversité frontalement et exécuter rapidement une série d'actions données pour procéder plus avant dans le niveau – n'est pas la meilleure option.

Thief:DP fait débiter le joueur près de l'entrée principale du manoir, où trois gardes stationnent, et leur nombre rend inenvisageable toute confrontation, et la seule solution envisageable est d'explorer l'extérieur du bâtiment pour trouver l'entrée du puits, qui est la seule entrée envisageable. Toute tentative d'éliminer les gardes en usant de l'épée fera découvrir au joueur que l'épée est le seul objet qui, une fois en main et indépendamment de si le joueur l'utilise ou non, ralentit tous ses mouvements. Avec ce handicap et contre trois personnages qu'il est impossible de contourner pour attaquer par surprise il n'a aucune chance.

Pareillement, *MGS1* fait débiter le personnage dans une zone où patrouillent deux ennemis armés. Snake commence le jeu désarmé, et les premières armes ne se trouvent que dans la seconde zone de jeu – des grenades étourdissantes et d'autres permettant de désactiver les systèmes d'alarme, la première arme « létale » se trouve dans la troisième zone de jeu, celle précédant la rencontre avec le directeur de la DARPA, et elle peut être manquée par le joueur si celui-ci ne fouille pas la zone, la première arme n'est nécessairement donnée au joueur qu'après la cinématique de la rencontre avec le directeur. Le différentiel de puissance entre les PNJ et le joueur est conséquent : il ne peut espérer se débarrasser de ses adversaires qu'au corps-à-corps, et si il se fait repérer l'alarme qui se déclenche fait apparaître des ennemis jusqu'à son extinction, et une salve de leur fusil peuvent enlever à Snake plus de la moitié de sa santé en plus de l'immobiliser momentanément. La seule façon qu'il a de pouvoir les éliminer sans activer l'alarme est une série d'actions primaires qu'il est peu envisageable de maîtriser si tôt dans le jeu, encore moins à la première tentative : en admettant que l'ennemi soit stationnaire, il faut successivement positionner le personnage derrière le garde à distance d'attaque sans heurter sa *hit-box* (deux actions, une pression de bouton maintenue et un relâchement) orienter le personnage vers l'ennemi (une action, une pression courte) et marteler le bouton attaque pour maintenir un étranglement (plusieurs actions primaires). En ajoutant que les gardes sont deux et que seules certaines sections de leur chemin de ronde assure au joueur de n'être pas surpris en cours d'élimination, que l'on ne peut faire un étranglement que si l'on ne presse que le bouton attaque dans un espace restreint derrière le garde, ce qui rend une prise alors que le garde marche encore plus compliquée à exécuter – il faut courir vers le garde, arrêter la pression du bouton avancer, s'assurer d'être bien dirigé vers lui et appuyer sur le bouton d'attaque, et si l'on presse le

bouton attaque en même temps qu’une flèche directionnelle on fait une prise qui met l’ennemi à terre sans le tuer et les chances de déclencher l’alerte augment alors drastiquement puisqu’il faut se positionner là où on estime que le dos du garde sera tournée pour lui faire un étranglement immédiatement après son rétablissement sous peine de déclencher l’alarme – l’action violente est découragée. Ces deux jeux choisissent donc de se distancier des modalités actionnelles du jeu d’action en décourageant la prééminence de l’exécution, et pour ce faire ils mettent le personnage joueur dans une situation qui leur permet de faire l’expérience de la vulnérabilité.

Tenchu:SA nécessite une attention particulière puisque la vulnérabilité du personnage n’est pas aussi fondamentale que dans *Thief:DP*. Il s’agit davantage du système de combat et de déplacement qui amènera le joueur à ne pas chercher à affronter plus d’un ennemi à la fois et donc à procéder avec prudence dans sa navigation dans l’espace : en effet le personnage ne peut pas verrouiller un ennemi – une mécanique qui était déjà connue à l’époque puisqu’un des premiers jeux à en avoir fait usage sur PS1 est *Tomb Raider* sorti deux ans auparavant – ne peut pas se déplacer latéralement sur une simple pression de bouton – il se tourne, et un pas sur le côté ne peut s’effectuer que sur une double pression d’une flèche directionnelle – et qu’il n’y a pas d’*air control* [NdA : capacité à altérer la trajectoire du personnage lorsqu’il n’est pas en contact avec une surface solide] en cours de saut. En somme le personnage est très rigide, et le fait que la camera soit verrouillée derrière le personnage et ne puisse être orientée qu’en tournant le personnage ou en pressant la touche triangle et en orientant la camera avec le *pad* directionnel – ce qui empêche le personnage d’accomplir quelque action que ce soit – ne permet pas du tout au joueur d’envisager un combat contre plus d’un opposant à la fois. Le personnage joueur encaisse rapidement plus de coup que sa barre de vie ne peut le supporter, et l’absence de *frame* d’invulnérabilité – il n’y a pas de moments après un coup où l’avatar est invulnérable – et l’interruption de son action que lui cause un coup, fait que le personnage peut vite recevoir une succession de coup sans avoir la moindre chance d’en réchapper. Il y a donc bien une vulnérabilité dans *Tenchu:SA*, mais elle n’est pas identique à celle de *Thief:DP* et *MGS* : là où ces deux jeux insiste lourdement sur le fait que la confrontation ne doit pas être la première solution envisagée sans même que le joueur ait vraiment besoin de l’expérimenter autrement que par maladresse, *Tenchu:SA* dispose d’un système de combat qui décourage fortement l’offensive irréfléchie.

Les personnage-joueurs des jeux d’infiltration sont donc mis dans une sorte de paradoxe vis-à-vis de la modalité actionnelle d’exécution. Même s’ils sont capables, à la façon de leurs alter ego des jeux d’actions plus classiques, d’user de la force et des outils qui y sont classiquement associés, les armes, ils sont mis dans l’incapacité d’en user avec l’aisance et la spontanéité de ceux-ci. Il résulte de cette situation que le joueur de jeu d’action, la cible de ces jeux, est mis devant le constat de la vulnérabilité de son

personnage, vulnérabilité qui force l'exécution à être mise en retrait vis-à-vis des autres modalités et finalement force le joueur à réévaluer la façon d'appréhender le personnage-joueur.

2) Au service du renseignement : planification

J'en arrive maintenant aux mécaniques de gameplay centrées sur le personnage-joueur qui incitent le joueur à faire prévaloir la modalité actionnelle stratégique. Encore une fois mes trois jeux ne procèdent pas exactement de la même façon pour altérer les interactions entre les modalités actionnelles du jeu d'action d'une façon singulière, mais on peut trouver un fond commun.

Détaillons tout d'abord comment est définie la modalité d'action stratégique :

[La modalité d'action stratégique requiert] des compétences cognitives plus profondes, le joueur devant élaborer, sur un moyen ou long terme, des séquences d'action à partir d'un cadre d'actions émergentes¹ constitué de possibles hétérogènes²

(Perron et al., 2008, p. 25-26)

Cette définition doit être comparée à celle, issue du même article, consacrée à la modalité d'exécution :

[...]l'exécution repose sur les compétences sensori-motrices du joueur, qui doit accomplir à court terme une série d'action assimilées³ dans un cadre d'action émergent, consistant uniquement de possibles homogènes.(Perron et al., 2008, p. 25)

On notera les différences entre les modalités : d'une part les compétences nécessaires – cognitives ou sensori-motrices – d'autre part la terme de la série d'action – moyen-long terme ou court terme – et les possibles – hétérogènes ou homogènes. Je joins le tableau récapitulatif issu de l'article pour référence ultérieure et simplification :

1 Un cadre d'actions émergentes laisse entrevoir au joueur plusieurs possibilités pour résoudre une situation donnée.
2 Un cadre d'actions hétérogène est défini comme un cadre d'action nécessitant au joueur pour résoudre un problème présenté dans un cadre d'action donné, d'élargir ce cadre pour le résoudre.
3 « Assimilées » signifie ici que les actions nécessaires sont déjà parties du répertoire d'actions du joueur.

	Execution	Resolution	Strategy	Improvisation
Skills				
Sensori-motor/cognitive	sensori-motor	cognitive	cognitive	none
Sequence of action				
Short/middle/long term scope	short term	short term/ middle term	middle term/ long term	short term/middle term/long term
Assimilated/ renewed/ indeterminate actions	assimilated	assimilated / renewed	assimilated	indeterminate / assimilated
Frame of action				
prescriptive/ emergent	prescriptive or emergent	prescriptive	emergent	prescriptive or emergent
Homogeneous/ heterogeneous actions	homogeneous	heterogeneous	heterogeneous	homogeneous / heterogeneous

Figure 7: Tableau récapitulatif des traits caractéristiques des modalités actionnelles

Les systèmes de règles permettant au personnage-joueur de jeu d'infiltration de faire prévaloir une modalité actionnelle stratégique doivent donc permettre et inciter la sollicitation de capacités cognitives - « gestion de ressources, la logique, la résolution de puzzle » (Perron et al., 2008, p. 24) – la planification de séquences d'actions complexes à moyen ou long terme, sollicitant un cadre d'actions large et hétérogène. Ces remarques m'amènent à avancer que les systèmes de règles qui font prévaloir la modalité stratégique au niveau du personnage joueur sont de deux sortes : ceux permettant au joueur d'avoir une connaissance de l'univers de jeu, ceux permettant de se dissimuler au sein de l'univers de jeu.

En effet ces deux aspects sont d'une prime importance pour permettre de pallier la vulnérabilité du joueur : en lui donnant des outils spécifiques pour prendre connaissance de l'univers de jeu et des outils pour se substituer à la perception de ce même univers de jeu, le jeu permet au joueur de se ménager le temps et les connaissances lui permettant d'élaborer des séries d'actions complexes à terme moyen ou long et de préparer leur exécution. Les systèmes permettant au joueur de collecter des informations sur l'univers de jeu et ceux permettant de se substituer à la perception tendent à être en très étroite interaction.

Les systèmes de règles relatifs à la collecte d'informations sur l'univers de jeu par le personnage-joueur sont de plusieurs ordres, on les réunira pour les besoins de l'analyse et de la synthèse en deux catégories : les systèmes passifs – dont le fonctionnement ne dépend pas directement d'un input de la part du joueur – et les systèmes actifs – dépendant d'un input de la part du joueur.

a) Systèmes d'information actifs

Les systèmes actifs sont de façon générale liés à des règles d'opération et des règles de performances : par exemple dans *Thief:DP*, on peut noter comme systèmes actifs la grande diversité d'input permettant de déplacer le point de vue du personnage-joueur à droite et à gauche sans le déplacer lui-même (cf.

[Annexe 3](#)), une action qui permet de regarder au-delà des coins des murs sans risquer de se faire repérer – la hit-box du personnage joueur n'est pas déplacé et ne peut rentrer dans le champ de vision des PNJ – et de collecter des informations sur un éventuel danger et d'envisager comment se déplacer dans le niveau. *Tenchu:SA* et *MGS1* propose des fonctions similaires permettant au joueur de collecter des informations sur le niveau, et la différence entre ces deux jeux, ayant une perspective en 3^e personne à *Thief:DP*, jeu à la première personne, mène à des choix différents de ce premier jeu. *Tenchu:SA* et *MGS1* proposent tous les deux non seulement une fonction permettant de s'appuyer contre les murs ce qui a pour effet de changer l'angle de caméra pour permettre de voir ce qu'il y a par-delà l'angle du mur sans être vu, mais également une fonction qui permet de passer en vue subjective – pour *MGS1* (cf. [Annexe 5](#)) – ou bien en resserrant la perspective sur le personnage et le champ de vision de la caméra comme pour imiter une vue subjective pour *Tenchu:SA* (cf. [Annexe 4](#)).

Ces changements de perspectives que le joueur peut activer sont très singuliers par rapport à des fonctions similaires qu'on peut trouver dans d'autres jeux d'actions disposant de fonctions proches – les modes « caméra libre » est une fonction qu'on peut trouver, pour reprendre la comparaison, dans *Legacy of Kain : Soul Reaver* avec le « *Look around mode* », et dans d'autres jeux d'actions à la troisième personne. En effet dans *MGS1* comme dans *Tenchu:SA*, le champ de vision des PNJ ne s'étend pas à l'infini, mais il est en général admis que dans la perspective « normale » du jeu – hors inputs spécifique du joueur – si un ennemi est visible, il est en capacité de voir le personnage joueur si celui-ci se situe à son niveau et en face de lui. Toutefois les fonctions permettant au joueur d'altérer la perspective standard permettent, dans mes deux jeux, de changer ce paradigme puisque le joueur peut voir les PNJ quand eux ne peuvent pas le voir : dans *MGS1* cela est assez manifeste puisque d'une perspective en vue de dessus fixe on passe à une vue subjective qui donne un avantage considérable. Une *cutscene*¹ est d'ailleurs intégralement consacré à la démonstration de cet état de fait dès l'entrée du joueur dans la seconde zone de jeu. *Tenchu:SA* fait un choix différent : les limitations techniques du jeu font que la distance d'affichage face au joueur joue aussi le rôle de ce qui est visible et existe à un instant T dans la simulation. Il s'ensuit que dans la perspective normale, un personnage qui apparaît au joueur est à distance où il peut le voir s'il est au même niveau. Lorsque le joueur passe en « vue subjective », la distance d'affichage est étendue devant le joueur ce qui permet d'observer hors de la distance de vue des PNJ et de façon « sûre ».

b) Systèmes d'information passifs

Si on s'attarde les systèmes d'information passifs, on trouve deux sortes de systèmes de règles qu'on désignera comme des systèmes sensoriels et des systèmes extra-sensoriels. Les premiers reposent sur la

1 À la différence d'une cinématique, utilisant des images ou vidéos pré-rendues, la *cutscene* utilise généralement le moteur de jeu pour simuler une action où le joueur n'a pas le contrôle de son personnage, à la façon d'une cinématique.

reproduction réaliste des perceptions du personnage-joueur comme vecteur d'informations, les seconds sur la mise en place de dispositifs permettant de véhiculer, généralement visuellement, des informations rendues quantifiables pour le joueur.

On s'attardera ici sur l'importance du son et de l'écoute comme vecteur d'informations. Le son est vecteur d'informations relatives à l'histoire, de la même façon que dans les jeux d'actions et de façon générale les jeux vidéos tout genre confondus de la même période, il n'y a pas de ce point de vue là une innovation particulière et spécifique au genre du jeu d'infiltration dans l'utilisation du son. Il y a en revanche dans l'utilisation du son par mes jeux à signaler non seulement un héritage générique mais également une innovation permise par le hardware des consoles et ordinateurs personnels de l'époque. Pour ce qui est du hardware, les années 1990 sont l'occasion de deux innovations majeures : d'une part la généralisation du support cd pour les ordinateurs et consoles de salon de proposer des pistes sonores enregistrées en lieu et place de sons synthétisés, d'autre part l'apparition – conjointe à celle d'espaces de jeu en trois dimensions – de la notion de sons *surround*, technologies permettant de simuler la perception sonore dans un espace en trois dimensions (Collins, 2008, p. 63-64). Ces deux aspects sont ceux qui sont à notre sens les principaux vecteurs d'information. On s'attardera en particulier sur *Thief:DP* : étant un jeu pour ordinateur personnel il bénéficie de technologies plus avancées du point de vue de la spatialisation sonore : le son perçu depuis la position du personnage joueur permet au joueur d'efficacement prendre connaissance de son environnement mais également de l'état – perceptible ou non – du personnage. On entend Garrett se déplacer, le son de ses pas varie selon la vitesse de déplacement, la position du personnage – debout ou accroupi – ou bien encore la surface sur laquelle il évolue, et il en va de même des PNJ dont on peut ainsi, avant même de les voir, déterminer le nombre, la nature, la position relative à celle du personnage joueur, l'état – en alerte, au repos, en train de dormir, en train de fuir. Il en va de même pour les sons environnementaux du jeu, où les différentes sections d'un même niveau ont leurs ambiances sonores respectives ce qui permet de les identifier. La complexité du système sonore de *Thief:DP* repose également sur la capacité du personnage de pouvoir l'altérer, que ça soit en provoquant des diversions en jetant des objets ou bien en fermant une porte pour réduire la transmission des sons et pouvoir se déplacer plus rapidement dans une pièce vide mais voisine d'une pièce peuplée de gardes. Ce système est une élaboration sur l'utilisation sonore des FPS qui précèdent *Thief:DP*, notamment *Doom*, qui avait déjà mis en place beaucoup de ces techniques d'informations. Une différence notable est que les FPS utilisent souvent le *sound design* comme un élément de *feedback* qui redouble en général des éléments visuels : le fait de tirer sur un ennemi dans *Doom* (id Software, 1993) active à la fois une animation signifiant que l'ennemi accuse l'impact et un son. Le fait de ne pas disposer du son n'est pas déterminant : cela nuit à la qualité de la transmission de l'information, mais pas de façon déterminante. À l'inverse dans *Thief:DP*, mais également dans mes autres jeux, le fait de ne pas disposer du son peut

s'avérer excessivement pénalisant. Le fait de pouvoir acquérir des informations sur la position d'un ennemi sans prendre le risque de s'exposer visuellement est un des atouts du personnage joueur pour compenser sa vulnérabilité. Mes deux autres jeux, *Tenchu:SA* et *MGS1* n'ont pas la même démarche n'étant pas des FPS et ne bénéficiant pas des possibilités offertes par d'un hardware aussi élaboré que pouvait l'être celui d'un ordinateur personnel. Toutefois on retrouve des éléments sonores qui permettent au joueur d'acquérir des informations sur l'univers, bien que de façon moins diverse que *Thief* : le son de *MGS1* ne propose pas d'entendre le déplacement des gardes, mais « le sound *design* est lié au gameplay. C'est un outil que vous pouvez utiliser pour déterminer à quel point une zone de jeu est sûre et à quel point on peut y être détecté » (KIYAN, 2020). Il n'y a pas en revanche pareil dispositif informationnel reposant uniquement sur le son dans *Tenchu*, hors le fait que lorsque le personnage tourne le dos à des éléments de l'univers, ils peuvent produire des sons et ainsi informer le joueur de leur présence, mais ça n'est pas strictement propre au jeu d'infiltration.

Enfin il me faut parler des systèmes d'information extra-sensoriels. C'est un trait partagé par mes trois jeux qui proposent chacun un élément d'interface qui permet au joueur d'accéder en temps réel à des informations relatives à l'environnement immédiat du personnage-joueur et/ou au personnage joueur. À la différence des dispositifs sensoriels qui prétendent imiter des sens que le joueur partagerait avec le personnage joueur, les dispositifs extra sensoriels ne prétendent pas à cette *mimesis* mais propose de transmettre au joueur des informations quantifiées et plus aisément utilisables. Pour expliciter la différence on peut prendre l'exemple du dispositif extra-sensoriel de *Tenchu:SA*, à savoir le « Ki-meter ».

Le Ki-Meter de *Tenchu* sert à renseigner le joueur sur son statut vis-à-vis de l'univers de jeu. Il est présenté dans le manuel comme étant une représentation du « sixième sens » du ninja. Il affiche en permanence un indicateur qui permet de savoir à quelle distance le personnage se situe du plus proche PNJ et l'état du personnage entre quatre possibilités : non détecté par aucun PNJ, détecté mais pas reconnu comme une menace, détecté et identifié comme menace, et enfin recherché par les PNJ. Cet indicateur remplit un rôle que, par l'utilisation du son surround, *Thief:DP* faisait accomplir à son système de reproduction spatialisée des sons. Il remplit donc une fonction similaire mais contrairement au système sonore de *Thief*, il ne prétend pas au mimétisme mais à rendre intelligible par le joueur quelque chose que le jeu ne peut retransmettre de la perception du personnage. *MGS1* et *Thief* dispose également de dispositifs similaires, même si *MGS1* en fait un élément moins prégnant. Il s'agit dans *MGS1* du radar présent en haut à droite de l'écran. Je dis moins prégnant parce que cet élément d'interface et d'information peut être confisqué au joueur si celui-ci se pique de tenter le jeu en difficulté élevée, et pour cause : il n'apprend rien que les systèmes d'informations actifs que j'ai déjà dénombrés – vue subjective et/où perspective modifiée par le fait de se plaquer contre les murs – ne puissent apprendre au joueur. Les deux seuls éléments rendus manifestes par le radar sont la portée exacte du champ de vision des PNJ –

cônes rendus visibles sous la forme de cônes jaunes – et également l'état du personnage recherché où non puisque en cas d'alerte le radar disparaît. Le radar n'a pas une place aussi prégnante que le Ki-meter de *Tenchu*, puisque d'autres éléments peuvent permettre au joueur de réaliser qu'il est recherché et que la « portée » de la vision des PNJ est une donnée qui varie peu d'un PNJ à l'autre et qu'il est généralement vrai que si un PNJ est visible en perspective normale, il est en capacité de voir le joueur en s'orientant vers lui. Toutefois, il est indubitable qu'il remplit un rôle similaire : il s'agit d'un élément donnant des informations quantifiées au joueur pour les rendre intelligible, et on notera que les deux sont des éléments qui sont thématiquement associés au personnage-joueur. Le « Ki-Meter » représente les sens du ninja, et le radar correspond lui à la caractérisation d'un personnage qui est un militaire et un espion. *Thief:DP* propose lui une « gemme de visibilité » qui est présente en bas de l'écran tout au long du jeu et indépendamment du niveau de difficulté. La gemme devient de plus en plus claire si la visibilité du personnage augmente et plus foncé si il devient moins visible. Elle propose ainsi une synthèse au joueur d'une donnée, la visibilité, qui est influencé par un grand nombre de facteur – la luminosité de la localisation du joueur, sa vitesse de déplacement, si il a une arme en main – ce qui permet, même tôt dans le jeu, au joueur d'avoir une compétence pour synthétiser les informations que le personnage a déjà mais pas le personnage-joueur.

En conclusion on peut relever que les systèmes de règles mis à la disposition du joueur, qu'ils soient actifs ou passifs, sont une spécificité du jeu d'infiltration. Bien qu'il s'agisse d'emprunt au super genre de l'action, et aux sous-genres qui le constitue – les FPS par exemple – il est indéniable que les jeux d'infiltrations enrichissent ces systèmes, tirant profit des innovations technologiques et empruntant à la caractérisation thématique des personnages, qui est une caractérisation en rupture avec les canons génériques du genre d'action, pour proposer des systèmes spécifiques au genre de l'infiltration.

3) « Tactical espionnage action » : dissimulation et exécution

Enfin j'en arrive à l'analyse des systèmes de règles qui permettent au personnage de se substituer à la perception de l'univers de jeu. Il s'agit ici des mécaniques qui permettent au joueur, via le personnage joueur, d'évoluer dans l'univers et d'altérer où son état ou celui de l'univers de jeu pour pouvoir y évoluer sans être détecté. Elles font partie de son répertoire d'actions mais à la différence des actions partagées avec le jeu d'action – déplacement du personnage, capacité à attaquer des PNJ – les actions dont je parle ici ont spécifiquement pour fonction ou d'altérer l'état du personnage-joueur de façon à le rendre imperceptible ou d'altérer l'univers de jeu de façon à en altérer la perception. Ces deux catégories d'actions ont dès lors une place particulière, puisqu'elles sont celles qui permettent, lorsque le joueur veut utiliser la modalité actionnelle d'exécution, de solliciter les actions de son répertoire partagées avec le jeu d'action, actions qui sans elles ne sont pas possibles sans exposer le personnage joueur à des risques que sa vulnérabilité ne permet pas d'encaisser. L'existence de ces actions ont pour effet de rallonger la liste

d'actions que le joueur doit mettre à exécution et donc de renforcer la prégnance de la modalité d'action stratégique.

Pour schématiser mon analyse je regrouperai les systèmes de règles permettant au personnage joueur d'évoluer discrètement dans l'univers dans deux sous catégories : ceux qui changent la perceptibilité du personnage joueur et ceux qui changent la capacité de perception de tout ou partie de l'univers de jeu.

a) Systèmes de dissimulation du personnage joueur

Pour étudier les systèmes de règles permettant au personnage de se dissimuler, on peut regrouper ces systèmes dans deux sous ensembles : ceux reposant sur les capacités de déplacement du personnage-joueur, capacités généralement exclusives à ce dernier, et ceux reposant sur la capacité du joueur de jouer sur les facteurs influençant d'ordinaire sa perceptibilité.

Les premiers sont en étroite relations avec le *level design*, puisqu'il s'agit pour le personnage de tirer parti des spécificités de ce dernier et des contraintes aux déplacements des PNJ qui y existent. On peut regrouper très sommairement deux grands ensembles présents dans mes trois jeux : les mécaniques qui tirent parti de la verticalité du niveau et celles tirant parti du *design* au sein du niveau de lieux plus ou moins sûrs. Si on prend les mécaniques ayant trait à l'exploitation de la verticalité, Thief s'illustre en proposant plusieurs mécaniques ayant trait au déplacement et à la capacité exclusive à Garrett de pouvoir sauter mais même escalader les surfaces : en appuyant sur la touche de saut et en centrant la perspective sur le rebord d'un objet, il est possible de l'escalader et ainsi de prendre de la hauteur. Le personnage est également le seul à pouvoir s'accroupir et à pouvoir tirer avantage des canalisations, tunnels, et autres espaces de hauteurs moindre que les PNJ ne peuvent généralement pas emprunter. Le jeu propose également au joueur d'utiliser des flèches avec des cordes, que le joueur peut tirer dans des surfaces en bois pour déployer ensuite une corde à la verticale que le joueur peut escalader à la façon des échelles – éléments de niveau que le personnage est également le seul à pouvoir utiliser. Tenchu propose une mécanique beaucoup plus fondamentale à sa formule, notamment parce que contrairement aux flèches grappins de *Thief:DP*, ce n'est pas une capacité qui repose sur la consommation d'un item consommable, à savoir le grappin. Le grappin peut être utilisé par le personnage pour se hisser immédiatement sur des hauteurs dans son champ de vision. Si les PNJ peuvent se trouver sur les toits des bâtiments et sur des hauteurs à priori hors d'atteinte du commun, seul le personnage joueur dispose d'une mobilité aussi grande et d'une capacité à passer d'une hauteur à une autre aussi rapidement. Enfin *MGS1* permet également de tirer avantage de la verticalité : il est non seulement le seul à pouvoir emprunter les échelles, à pouvoir ramper sous des objets ou dans des endroits exigus. Dans tous les exemples précédemment cités, les espaces auxquels le personnage peut avoir accès sont souvent des espaces où il n'est pas prévu qu'un personnage puisse se rendre : qu'il s'agisse des toits, du sommet de hauts meubles, des canalisations ou

trappes de maintenance ou bien encore de ramper sous des véhicules pour s’y dissimuler, cette mobilité permet au personnage de se positionner à des endroits avantageux pour se renseigner sur l’univers de jeu, à des endroits où il ne peut généralement pas rencontrer de PNJ, ou bien s’il est recherché cela peut lui permettre de couper court à une course poursuite et à perdre ses poursuivants.

Pour ce qui est des mécaniques qui influencent la perceptibilité « normale » du personnage joueur – j’entends par là celle du personnage joueur tel qu’il débute en général un niveau avant tout input du joueur et qu’on prend ici comme mètre étalon – *Thief:DP* propose des mécaniques qui permettent de faire varier sa perceptibilité visuelle et sonore, que ça soit en s’accroupissant, en ralentissant la vitesse de déplacement ou en cessant de se déplacer, en rengainant tout objet dans sa main... ce sont autant d’éléments qui permettent au joueur de faire varier la perceptibilité de son personnage sur divers plan. *Tenchu* propose également de s’accroupir, ce qui réduit la distance à partir de laquelle le personnage peut être reconnu comme une menace par les PNJ et permet de profiter des couverts plus « bas ». Le jeu propose également un item consommable, le déguisement, un objet qui peut être débloquent au cours du jeu et équipé en début de mission et qui, à usage unique, permet de « déguiser » le personnage en PNJ et de se déplacer librement – le costume disparaît après une action comme une attaque par exemple. *MGS1* propose lui plusieurs objets utilisables pour le joueur, notamment, et certainement les plus importants de ce point de vue là, la boîte en carton dans laquelle Solid Snake peut se cacher indéfiniment et observer son environnement – pourvu qu’il ne soit pas dans le passage d’un garde et qu’il ne se déplace pas devant lui – ou bien le silencieux qui, installé sur le pistolet, en fait la seule arme silencieuse du jeu, mais qui donne un avantage redoutable au joueur puisqu’il peut utiliser une arme à distance sans produire de son.

b) Systèmes d’altération des capacités perceptives du niveau

Pour étudier les systèmes de règles permettant au personnage-joueur d’influencer sur la capacité de perception du niveau, on peut regrouper les systèmes de règles et de mécaniques dans deux catégories : les systèmes altérant les capacités de perception des PNJ et ceux altérant le niveau lui-même.

Il semble nécessaire de mentionner que tous mes jeux proposent au joueur la possibilité d’éliminer les PNJ qui sont présents avec lui dans l’univers de jeu, et si la possibilité d’éliminer purement et simplement les PNJ est une variable obéissant à plusieurs facteurs – mode de difficulté choisie, performance souhaitée par le joueur, modalités spécifiques à certains niveaux – c’est une constante et un emprunt au jeu d’action, peut être celui qui prouve le plus, s’il le fallait, que le jeu d’infiltration est un sous-genre du jeu d’action. Aussi je m’arrêterai ici non pas sur les possibilités d’éliminations définitives des PNJ de l’univers de jeu – ce qui constitue évidemment une altération de sa capacité de perception – mais bien sur les actions qui en altèrent le comportement d’une façon non définitive dans le temps, puisque ce sont ceux qui se distinguent le plus de ceux des jeux d’actions.

Mes trois jeux en proposent : *Thief:DP* propose un gourdin, qui si utilisé dans le dos d'un ennemi humain, peut l'assommer et le plonger dans une inconscience qui durera tout le niveau, à condition qu'il ne soit pas réveillé par un autre garde, et des rares et chères flèches à gaz qui peuvent endormir un ou plusieurs ennemis dans une petite zone autour du point d'impact. Il est également possible de dévier les PNJ de leur lieu de stationnement ou bien de leur chemin de patrouille : l'outil dédié le plus simple à utiliser est une flèche sonore qui crée un son puissant à son point d'impact, mais le joueur compétent peut susciter des sons de façon bien plus variée, en jetant certains petits objets présents dans le niveau par exemple.

Tenchu propose plusieurs consommables ayant spécifiquement pour utilité de modifier le comportement des PNJ : il propose notamment à cette fin des chausse-trappes et des grenades fumigènes conçues pour paralyser momentanément des ennemis, plutôt pour fuir les combats. L'utilisation d'un bol de riz empoisonné peut distraire les ennemis humains ou animaux qui se dirigent vers lui avant d'être paralysé, ce qui peut donner une occasion de les contourner ou de les éliminer plus facilement. On compte également un gaz soporifique pour endormir un ennemi sans le tuer, un double qui peut attirer l'ennemi, ou bien un sifflet qui peut apaiser un ennemi qui investigate un ennemi alerté en lui faisant croire qu'il s'agit d'un animal.

MGS1 propose lui une capacité pour détourner les ennemis de leurs chemins de patrouille : quand il est collé à un mur, Solid Snake peut frapper avec sa main afin d'attirer un garde proche avec le bruit, ce qui peut permettre de contourner celui-ci par un autre chemin ou bien de l'isoler pour l'éliminer à l'écart des champs de vision d'autres ennemis. Il possède sinon une grenade flash pour étourdir les PNJ humains le temps de se dissimuler en cas d'alerte ou pour les attaquer un par un et rééquilibre un combat mal engagé. Plus importante et même d'une importance capitale les grenades chaff peuvent être utilisées pour désactiver temporairement dans toute une zone de jeu les PNJ non humains, à savoir tous les détecteurs électroniques comme les caméras, et éviter de déclencher les alarmes.

Dans les mécaniques altérant le niveau, *Thief:DP* est seul à proposer des systèmes de règles permettant au joueur d'effectivement altérer le niveau sans qu'il s'agisse d'affecter les PNJ. En effet Thief est le seul de mes trois jeux à avoir mis en place un système où la perceptibilité ou l'imperceptibilité de l'avatar ne dépend pas exclusivement de sa présence ou non dans le champ de vision d'un PNJ (Ars Technica, 2018) mais de davantage de critères. Particularité qui a fait qu'un dispositif comme la « gemme de visibilité » a été nécessaire pour permettre au joueur d'avoir une synthèse claire sur l'état de son personnage. Aussi il s'agit du seul jeu dont les systèmes permettaient d'avoir des mécaniques altérant le fonctionnement du niveau au lieu en plus de celles altérant le fonctionnement des PNJ. Ces mécaniques reposent donc sur la manipulation de deux éléments : la luminosité et le son. Le joueur peut les influencer en utilisant des flèches d'eau pour éteindre les sources de lumières émanant de feu, et utiliser des flèches de mousse pour

rendre des surfaces moins sonores en cas de déplacements ou de chutes d'objets sur ces surfaces. Ils sont certes très spécifiques, mais ils s'avéreront être particulièrement influent pour les jeux d'infiltration des générations ultérieurs – qui pourront plus aisément mettre en place des mécaniques similaires grâce à un hardware plus puissant capable de gérer semblable complexité – et sont donc importants à mentionner à ce titre.

Cette longue digression a permis de montrer que malgré des expériences différentes, mes trois jeux partagent des éléments de gameplay, des structures de règles qui créent une rupture ludique. Ces systèmes s'inscrivent dans un contexte particulier, avec un genre commun dont il s'agit de se départir, le jeu d'action, et dans un contexte où le hardware permet de pleinement soutenir cette rupture générique. J'ai démontré comment la distanciation en termes de mécaniques de gameplay pouvait être analysée en utilisant le concept de « modalité actionnelle », et comment mes jeux se distancient tous, même si ils utilisent des mécaniques de gameplay à priori différentes, en faisant jouer les différentes modalités actionnelles du jeu d'action pour mettre l'accent sur la modalité stratégique, en utilisant des systèmes qui peuvent être regroupés dans deux grands ensembles : des systèmes permettant au joueur de collecter des informations via le personnage-joueur et des systèmes permettant la dissimulation du personnage-joueur.

D) « Être où ne pas être »

En conclusion de cette première partie, je me propose de faire la synthèse de l'aspect thématique et mécaniques du personnage-joueur d'infiltration.

J'ai pu établir qu'un trait commun thématique de mes personnages était la marginalité et ce trait commun, il me semble, peut facilement être associé aux systèmes de règles et mécaniques que j'ai analysés, ceux de la collecte d'information et de la dissimulation. Le personnage de jeu d'infiltration est un personnage qui est à la marge de l'univers de son jeu et qui doit y rester. Cette marginalité se retranscrit dans la caractérisation sociale du personnage, exerçant une activité socio-professionnelle illégale ou répréhensible selon les codes qui régissent les socialités de l'univers de jeu. Cette marginalité se retranscrit dans les mécaniques par un jeu sur les modalités actionnelles du jeu d'action, dont le jeu d'infiltration est héritier. Si le personnage reste, à la façon du personnage de jeu d'action, le détenteur d'une agentivité certaine qui peut s'exprimer par l'usage de ce qui sera défini thématiquement comme une violence justifiée et l'expression d'une forte personnalité individuelle, il doit rester à la marge de son univers et ne peut se permettre d'agir ouvertement sous peine d'être dans un rapport de force défavorable avec les forces de l'univers qu'il habite : pour ce faire le personnage joueur doit savoir rester dissimuler et collecter des informations sur son univers pour pouvoir y agir, et privilégier l'élaboration d'une action stratégiquement planifiée, sans laquelle toute action exécutée est vouée à l'échec.

Aussi le personnage-joueur du jeu d'infiltration, indépendamment de la caractérisation des socialités dans lesquels il évolue, s'est construite comme un personnage avec une individualité et une personnalité forte, et qui demeure dans une marginalité, plus ou moins revendiquée et affirmée, par rapport à un univers social dont il est à la marge.

II. L'univers de jeu

Après l'étude du personnage-joueur et de son rapport à l'univers social dont il se situe à la marge, il s'agit d'étudier et de rendre compte d'une façon similaire de cet univers dans lequel il n'est pas le bienvenu. Il a pu ressortir plusieurs éléments de l'univers de jeu que j'ai évoqué en passant tout au long de mon étude du personnage-joueur car étant particulièrement en interactions avec ce dernier, notamment les PNJ et des éléments de *level design*. Aussi je me propose d'étudier en particulier ces éléments comme étant important pour mon analyse et ma tentative de déterminer le topographie socio-discursive du jeu d'infiltration. Pour ce faire il me semble important de partir de ce qui constitue à priori l'aspect le plus divergent de mes trois jeux, à savoir tout ce qui à trait aux thèmes et à la diégèse de l'univers de jeu. Dans un second temps, je me proposerai, et en offrant comme support la première partie de mon analyse, d'offrir une analyse concentrée sur les PNJ, et une seconde analyse dédiée au *level design*.

A) Les mondes des ténèbres : derrière des représentations différentes, des structures communes

Tout d'abord et de la même manière que j'ai traité le personnage-joueur, il est utile de se pencher sur les influences non-vidéoludiques de mes jeux, en suivant le même raisonnement qui m'amène à le faire pour le personnage joueur : s'il y a rupture, elle se traduira également dans la caractérisation et les représentations qui seront mises en jeu. Si pour le personnage joueur cela se traduisait dans les choix artistiques dans l'apparence, la profession et l'écriture des personnages, c'est ici sur la direction artistique générale et sur les éléments qui sont donnés au joueur au fil du récit qu'il faut s'arrêter. Je vais m'attarder dans un premier temps sur l'intermédialité de chaque jeu – les inspirations qui ne sont pas des jeux vidéos – et comment elles servent comme pour la caractérisation thématique des personnages à amorcer une rupture. Dans un second temps et troisième temps je m'attarderai sur deux idéologèmes qui semblent sinon constitutifs du moins communs à mes trois jeux : d'une part l'idéologème des factions, d'autre part celui du dévoilement.

1) Des inspirations différentes

Tout d'abord un constat qui se pose relativement rapidement est que mes trois univers de jeux prennent manifestement des inspirations très différentes pour ce qui est de la diégèse ou de la direction artistique générale.

Pour *MGS1*, outre les précédents opus sur MSX qui servent de base à des éléments de la diégèse mais dont la connaissance n'est pas requise de la part du joueur – les éléments de leurs histoires sont rappelées en jeu quand c'est nécessaire et dans le manuel du jeu – on a des inspirations revendiquées très claires et très bien documentées, a posteriori (Higuinen, 2015) et déjà l'année de la sortie du jeu (Millennium Publications Inc, 1998). Il est important ici de savoir garder une distance critique vis-à-vis de tout ce qui a pu être dit des inspirations cinématographiques de *MGS1* en ce qu'elles se centrent beaucoup sur la personnalité de Hideo Kojima et passent assez régulièrement sous silence les influences qui ont pu être celles d'autres membres des équipes, et aussi en ce que les discours sur les inspirations de la série Metal Gear sont étalés sur plusieurs dizaines d'années, s'entre réfèrent, et parlent parfois indistinctement des inspirations spécifiques à certains jeux et à la licence. Toutefois, en ayant ces éléments en tête et en se limitant au guide officiel sorti en 1998 et aux interviews de plusieurs membres de l'équipe on peut affirmer que Metal Gear est pétri d'influences principalement cinématographiques et en particulier occidentales, ce que Kojima synthétise très bien dans la réponse qu'il fait à la dernière question de son interview :

Interviewer : Avez-vous un message pour le public de joueurs américains ?

H. Kojima : C'est un jeu créé par des Japonais mais sans être captifs de cette idée. Je veux qu'ils apprécient le jeu. Après y avoir joué je serai heureux de savoir qu'ils ont pensé que c'était un jeu japonais. Ma génération a été influencée par des trucs américains, de la musique, des livres, et en particulier les films et la télévision. Quand j'étais jeune et que j'allumais la télé, des programmes comme Ma Sorcière bien-aimée et Jinny de mes rêves passaient en première partie de soirée. Je regardais ça, donc pour moi les frigos américains sont gros, les gens ont des chiens, ont de beaux jardins, et les maris embrassent leurs femmes. J'ai été nourri de culture américaine par la télé et les publications, et c'est ce genre de personne qui a ajouté un peu d'esprit japonais au jeu, ce qui donne à la fin Metal Gear Solid. Je veux que les joueurs américains apprécient ce jeu. (Millennium Publications Inc, 1998, p. 145)

En mettant en relation cette réflexion sur le contexte culturel qui a été celui des développeurs japonais, entre autres de Kojima mais a priori celui des autres membres de l'équipe également, et les inspirations qui sont explicitement mentionnées comme le film *The Rock* (Millennium Publications Inc, 1998, p. 142) les acteurs des films d'actions américains et hongkongais (*ibid*) *Escape from New York* (*ibid*) ou bien les films James Bond (Millennium Publications Inc, 1998, p. 144) et enfin des bandes dessinées et comics européens et américains (Millennium Publications Inc, 1998, p. 149) , on peut affirmer que la diégèse de *MGS1* a été fortement influencée par la production culturelle occidentale postérieure à la seconde guerre mondiale, et en particulier par la fiction militaire et d'espionnage occidentale.

Ces inspirations sont tout à fait étrangères à celles qui semblent être celles de *Tenchu*. Je tiens tout d'abord à préciser que ne maîtrisant pas le japonais, j'ai été bien incapable d'accéder à tout matériel en langue nippone qui aurait pu me permettre d'affirmer avec certitudes quelles sont les sources d'inspirations non-vidéoludiques du jeu, et que le guide stratégique officiel n'est pas disponible numérisé

en ligne contrairement à ceux de *MGS1* et Thied:DP. Toutefois, en prenant en compte les informations données par le jeu sur l'univers fictionnel et ses thèmes, en comparant avec certains autres jeux à succès que j'ai pu mentionner comme ayant figuré des ninjas et en se référant à l'ouvrage *Ninja: Unmasking the Myth*(Turnbull, 2017) on peut élaborer quelques éléments sur les considérations des équipes de Acquire quand elles ont dû développer l'univers de Tenchu. Tout d'abord il faut mentionner qu'à l'inverse des jeux de la série *Ninja Gaiden* et *Shinobi* qui étaient sortis avant 1998 – et même plus récemment du jeu *Shadow Warrior – Tenchu:SA* propose un cadre qui se veut être celui des ninjas « historique » plutôt que de faire apparaître des ninjas dans un monde qui se veut être celui des années 80 et 90. Si le cadre fictionnel n'est pas cadré dans un japon clairement historiquement situé, certains éléments de la diégèse ne laissent pas trop de doute sur le fait qu'il y a eu de la part de l'équipe de développement une volonté d'ancrer son récit à la fois dans le contexte historique où le mythe du ninja trouve son origine, et dans l'imaginaire japonais du ninja qui est forgé par les films et série télévisées japonais qui sont à la source du mythe du ninja tel qu'on le connaît encore aujourd'hui. Le jeu indique à la fois qu'on se situe dans une période de transition dans un pays qui ressemble au Japon – l'architecture et les noms des PJ et PNJ l'indiquent – entre une guerre civile et une paix garantie par la puissance du seigneur que le personnage sert, le seigneur Godha. Le briefing initial de la quatrième mission indique en effet que l'action de cette mission se situe à un moment où une paix fragile succède à des années de guerre civile. Cet élément de diégèse semble pouvoir évoquer la fin de la période du Sengoku Jidai et le début du shogunat Tokugawa à partir de 1603 – Shogunat Tokugawa qui a aussi vu l'intégration des ninjas dans son appareil d'état en les transformant en agent de police secrète et politique au service exclusif du shogun (Turnbull, 2017, Chapitre 7), intégration qui a servi d'une part à récompenser mais également à asservir et pacifier les ji-zamurai (NdR : petits nobles terriens japonais) des provinces Iga et Koka(Turnbull, 2017, Chapitres 5 et 6) qui avaient soutenu le daymio Tokugawa Ieyasu dans l'établissement du shogunat. La caractérisation des ninjas du clan Azuma, dont font partie les personnages, comme fidèles à un seigneur spécifique et ayant des attributions qu'on assimilerait à celles de services secrets – espionnage, contre-espionnage, assassinat, renseignement militaire – est directement hérité d'un des textes fondateurs du mythe des ninjas, les *Pétitions de Koka*, texte de 1667 où les ji-zamurai de la province de Koka qui avaient servi ou étaient les descendants de ceux qui avaient servi Tokugawa Ieyasu rappelèrent à quels points ils avaient été fidèles et indispensables à sa conquête du pouvoir (Turnbull, 2017, Chapitre 6).

Toutefois au briefing de la septième mission le personnage est chargé d'éliminer un pirate espagnol après que le pays ait rouvert ses frontières après un isolationnisme de deux siècles. Faisant ici référence à la politique isolationniste du japon qui débuta au début du Shogunat Tokugawa et dura effectivement deux siècles pour se terminer au cours du XIX^e siècle, cela ne cadre pas du tout avec l'idée d'un japon féodal. Cette mission référant néanmoins à un élément historiquement authentique, on peut donc établir ici que

Tenchu:SA, s'il ne cherche pas à coller à des faits historiques authentiques, cherche à ancrer sa diégèse dans une authenticité historique. Enfin, l'inclusion d'éléments fantastiques, de pouvoirs magiques spécifiques aux ninjas et de justifications de l'action des ninjas comme bonne en faisant d'eux des redresseurs de torts et des quasi justiciers – comme dans la mission 7 où le pirate espagnol que l'on doit assassiner est un fauteur de trouble qui terrorise la ville où il a arrimé son navire – fait qu'on peut relier à la réactualisation du mythe du ninja à partir de 1950 dans un mouvement qui incorpore des éléments historiques et purement fictionnels en faisant une synthèse qui est au fondement du ninja d'aujourd'hui qui est aussi bien connu au Japon qu'en occident (Turnbull, 2017, Chapitre 12).

Tenchu se situe ainsi à la fois dans le mythe moderne du ninja tel qu'inauguré après la seconde guerre mondiale, tout en cherchant à s'en distancier en opérant un effort pour, à la différence des autres jeux où le ninja est un protagoniste, ancrer sa diégèse dans une historicité qui peut sembler authentique pour le public occidental et qu'un public japonais peut analyser comme revendiquant une forme d'authenticité historique.

Enfin pour introduire les inspirations des créateurs de *Thief:DP*, je pense que la citation suivante de Paul Neurath, un des développeurs de Looking Glass Studio, est une bonne introduction :

L'infiltration n'étaient pas encore au centre de notre pensée, mais nous avons commencé à manipuler d'autres concepts proches et l'infiltration a fini par venir sur le tapis. Alors l'évidence qui s'est imposée à nous a été « Bon, jouons le rôle d'un voleur. » [...] Nous savons ce que font les voleurs, les joueurs savent ce que font les voleurs. Cela crée un contexte immédiat, ce qui est important pour un jeu innovant.(Ars Technica, 2018)

Outre que cette citation permet de renforcer l'idée que le choix du voleur était une façon de soutenir d'un point de vue thématique l'innovation et la rupture ludique que constituait *Thief:DP*, il y a ici l'idée que le voleur est une unité du discours social, qu'il y a un ensemble d'attente et de préconçu lié au personnage et à son activité dans l'imaginaire collectif de l'époque. De nombreuses citations, collectées dans l'article *Thief: The Dark Project – 20th Anniversary Oral History* du site *The History of How We Play* sont des plus explicites et permettent de retracer un lignage fictionnel pour le jeu :

Nous avons un ensemble de référence sur ce qu'un voleur pouvait être. Donjons et Dragons était une référence, les histoires du Cycle des Epées en était une autre, les comics Batman. - Tim Stellach (2011)

A cette époque, La Cité des Enfants Perdus venait de sortir. Ca a fortement, fortement influencé ma direction artistique pour Thief. -Brennan Priest (2016)

Je voulais que ça soit familier pour un public de fantasy – parce que c'est un univers de fantasy – mais je voulais aussi que ça se ressente comme un film noir. -Ken Levin (2011)

Mark Lizotte [...] a guidé la réalisation du mix Dickensien/Baroque, je pense qu'on était tous sous le charme de l'idée que ces styles montraient le plus possible la différence entre les riches et pauvres – des riches exubérant de façon déraisonnée et des rues entre leurs maisons qui semblaient sorties d'Oliver Twist. [...] Je venais de lire un livre de Caleb Carr, L'Aliéniste, et l'histoire et l'univers étaient très inspirants – Daniel Thron (2009)

Le Nom de la Rose de Umberto Eco a également été une pierre angulaire pour l'ambiance de Thief, au moins en termes de fonctionnement de l'Univers – Steve Pearsall (2017) (historyofhowweplay, 2018)

Les références mentionnées ici sont très diverses. On peut toutefois les regrouper, il me semble, dans plusieurs catégories. D'une part l'influence forte et certaine de la fantasy post-seconde guerre mondiale, qu'il s'agisse des productions rôlistiques de *Donjon et Dragon* (Gygax et al., 1983), du *Cycle des Épées* (Leiber & Mallé, 2019) – ensemble de nouvelles et romans dont un des deux protagonistes est un voleur – et de la littérature *pulp* qui est mentionnée dans d'autres citations comme une source d'inspiration. D'autre part la fiction policière et criminelle, qu'il s'agisse de l'influence du genre noir et néo-noir – Ken Levin mentionne dans une autre interview que le scénario du jeu doit en partie à *Chinatown* de Roman Polanski (Polanski et al., 1974) – ou de la littérature policière et criminelle avec *L'Aliéniste* (Carr, 1994), les mentions de *Oliver Twist* de Dickens (Dickens, 1839), ou encore le *Nom de la Rose* de Umberto Eco (Eco, 1980). Des références très occidentales, à la façon de celles de MGS, mais ici réemployées par un studio américain et qui restent très différentes de celles sollicitées par MGS.

Ce que l'on peut retenir de cette première approche des influences culturelles et médiatiques ayant inspiré les développeurs des trois jeux qui m'intéressent, c'est qu'il ne semble pas à priori y avoir un consensus thématique sur ce qui constitue l'univers de jeu d'un jeu d'infiltration. Les inspirations sont diverses et aucune prééminence d'un contenu thématique qui serait associable à un genre défini de littérature ou de cinéma, par exemple, ne semble être un critère fondateur pour le genre. Toutefois le choix des contenus a fait visiblement dans chaque cas l'objet d'un choix réfléchi pour proposer une expérience singulière afin de se distinguer, dans une démarche similaire de rupture avec ce qu'on a pu voir dans la caractérisation thématique des personnages.

2) Des univers « crédibles » : groupes et individus en luttes

Toutefois, si on cherche une cohérence et des similarités, il peut être possible de commencer si on fait abstraction du contenu de la diégèse pour s'intéresser à des structures et éléments communs dans la façon dont les récits sont mis en jeu. Un des éléments commun est la complexité des socialités, de l'univers diégétique, qui est mise en avant et comme un élément déterminant de la diégèse et de l'action qui y prend place, action au centre de laquelle le joueur se trouve, sans que toutefois il en soit l'instigateur ou bien encore le seul acteur. J'ai décidé de regrouper l'ensemble de ces éléments dans un idéologème qu'on désignera comme celui de « factions ». Si les factions ne sont pas un trait exclusif au jeu d'infiltration – un autre genre qui le partage évidemment est celui du jeu de rôle – toutefois on va voir qu'il a une importance particulière dans la diégèse des univers de mes trois jeux.

Si on prend par exemple *Tenchu*, le récit n'est pas exactement linéaire : si un fil rouge finit par se constituer autour du personnage de Onikage, un mystérieux combattant à l'air inhumain qui apparaît à la

troisième mission comme une sorte d'annonce de l'intrigue principale – un seigneur des ténèbres qui veut conquérir le monde chose qui semble passer par l'enlèvement de la fille du seigneur, pour une raison obscure – mais il ne réapparaît pas avant la mission six, et l'intrigue principale autour de la fille de Godha n'est pas un enjeu avant la mission 8, et seules les missions 9 et 10 se présentent comme la conclusion de l'intrigue. En somme sur une dizaine de missions, la moitié sont plus ou moins liées entre elles par cette intrigue principale sans en être d'ailleurs le prétexte puisque à part pour les deux dernières il n'est jamais explicité que Onikage et son supérieur, Mei-Oh, sont à la manœuvre. Le rétablissement de la situation normale de l'endroit où le joueur est missionné est la seule raison d'être sur place – le personnage est envoyé sur place faire son travail ordinaire. Si on se concentre donc sur ces raisons initiales qui motivent chacune des missions, elles sont d'une surprenante complexité : lors de la première mission, le personnage-joueur doit assassiner un marchand, Echigoya, qui, ne pouvant s'extraire du strict système de classe qui place les marchands en dessous des samouraïs quelle que soit leur richesse, a décidé de se tourner vers l'illégalité pour échapper aux limites ordinaires de la richesse et du pouvoir d'un marchand. Dans la troisième, le personnage doit sauver un autre ninja de la captivité, mais le jeu spécifie que cela est une suspension des restrictions du clan qui interdisent ordinairement les sauvetages. La mission quatre fait traverser un poste frontière pour rapporter que le noble voisin amasse des hommes à la frontière, et le joueur est mis face, lors de deux combats contre des « boss » à des *alter ego* des deux personnages jouables Ayame et Rikimaru – une autre paire de combattants au service d'un autre noble, Tazu et son frère Senjuro. Bien que ça ne soit pas nécessaire pour renforcer l'histoire principale – ces missions sont sans rapports avec les plans de Mei-Oh – l'activité du personnage joueur est fortement contextualisée et expliquée. On lit en filigrane une société complexe, faite de rapport de forces entre individus et groupes, et s'il y a bien un mal absolu à défaire à la fin, ce n'est pas le principal moteur de l'action du joueur, qui reste avant tout le fait que le personnage joueur est au service d'un noble puissant, un parmi d'autres, et que le joueur doit soutenir son agenda politique.

Il en va de même dans *Thief:DP*. On retrouve en effet une structure où les six premières – tutoriel compris – ne sont pas des missions liées à l'intrigue principale et ne sont que des missions qui permettent au joueur de se familiariser avec l'univers, ses acteurs et ses règles. L'intrigue principale ne débute qu'à la septième mission du jeu, où le personnage-joueur rencontre Viktoria, une jeune femme travaillant pour un homme, Constantine, qui enverra Garrett récupérer et voler des artefacts afin d'acquérir un objet magique. Cet objet se révèle être un élément permettant au Trickster, la véritable identité de Constantine et figure satanique de l'univers du jeu, de détruire la civilisation proto-industrielle de la Ville, le cadre du jeu. Le Trickster et ses disciples, les païens, qui vénèrent la nature sauvage, s'opposent aux Marteleurs, un culte organisé vénérant un dieu ayant apporté la civilisation. En sus de ces groupes on compte des nobles, des réseaux criminels organisés, et bien sûr eux-mêmes divisés entre des gros bonnets et des criminels de bas

étages, groupes qui sont tous détaillés et présentés dans les six premières missions. La dénomination même du cadre de l'action, la Ville, qui n'a visiblement pas d'autre nom, souligne à quel point la nature du cadre – cadre urbain et en pleine transformation et modernisation – est importante dans la détermination de l'univers de la diégèse, et le personnage de Garrett est amené à toujours évoluer au milieu des conflits de ces groupes sociaux. Dans la mission deux, la prison de Cragleft, on pénètre une prison où les marteleurs enferme les gens qu'ils considèrent comme des improductifs et des hérétiques, et le joueur doit en exfiltrer un ou deux personnages – dépendant de la difficulté choisie – et si on ouvre les cellules et que les prisonniers s'échappent, les marteleurs les poursuivent, offrant une diversion. Pareillement dans la mission de la Guilde des Voleurs, Garrett profite d'une négociation entre deux barons de la pègre pour cambrioler les deux, et dans Assassins le personnage joueur débute la mission en échappant à une tentative d'assassinat par un chef de réseau qui ne tolère pas que Garrett demeure indépendant et ne paye pas l'impôt aux gros bonnets. Dans *Thief:DP*, les conflits entre groupes et individus et leurs rapports de forces changeant sont d'une prime importance et impliquent – bien malgré lui – le personnage.

MGS1 procède différemment et de façon plus classique, l'intrigue principale court tout le long du jeu et le récit commence *in medias res* puisque Solid Snake pénètre dans la base dès que le jeu débute. *MGS1* n'installe pas son univers avant de lancer l'intrigue principale, les enjeux et conflits qui structurent la diégèse et sont causes de l'action se dévoilent progressivement au fur et à mesure que le joueur fait progresser l'intrigue via le personnage. Ainsi, si au début le joueur est envoyé par le gouvernement américain pour sauver le chef de la DARPA et de Armstech et enquêter sur les capacités des terroristes de Fox-Hound a déployé une force de frappe nucléaire, il se révèle assez rapidement que l'armée américaine a développé dans cette base un Metal Gear – un blindé mobile de haute technologie – qui peut propulser des explosifs atomiques sans moteur grâce à un système de rails magnétiques, ce qui permet de contourner des accords internationaux sur l'usage des armes nucléaires puisque sans système de propulsion autonome il ne s'agit pas de missiles à proprement parler. Ce genre de point d'intrigues, extrêmement précis, fait même que le manuel de jeu dispose d'un glossaire pour renseigner le joueur sur ce que sont les traités START 1 et 2 (*strategic nuclear missile reduction treaty*), CTBT (*comprehensive test ban treaty*), ou NPT (*non proliferation treaty*), de véritables traités internationaux concernant la législation des armes nucléaires et de leurs tests, et qui sont des points importants de l'intrigue. Le glossaire permet également de rappeler qui sont les différents acteurs, qu'il s'agisse de la DARPA et du gouvernement américain, de ArmsTech – entreprise du complexe militaro-industriel – de la force mercenaire et terroriste Fox-Hound, et des rapports de forces complexes qui se jouent entre eux et des raisons historiques, économiques et politiques derrière leurs conflits. Entre ces différents groupes, Solid Snake n'est qu'un acteur, indispensable au déroulement de l'action et aux projets des diverses forces en

présence, mais tout à fait insignifiant dans les raisons qui font de lui une pièce si importante sur l'échiquier.

Si le contenu de mes jeux divergent radicalement en termes de thèmes et de contenus, on peut donc voir se dessiner des structures proches : dans tous les cas, le personnage joueur est certes au centre de l'action, mais son action prend place dans un univers dont l'organisation sociale est complexe et détaillée et vise, sinon à être réaliste, du moins à être vraisemblable et cohérente, à être crédible y compris selon les standards du joueur. Si *MGS1* est peut être, avec l'inclusion dans sa diégèse d'éléments tirés du réel comme les traités internationaux, le jeu qui vise le plus à être vraisemblable, *Tenchu* ou *Thief* font un effort conséquent pour installer leurs univers fictionnels avant d'introduire le joueur à l'intrigue principale, ce qui a pour effet d'inclure au préalable de l'action principale le personnage joueur dans les rapports de forces inhérents aux sociétés représentées.

3) Derrière le voile : univers complexes et vérité cachée

Cette conclusion sur la place qu'à le personnage-joueur dans l'univers de jeu d'un point de vue de la structure du récit et du rapport qu'il entretient aux autres acteurs amène à un dernier point que mes trois jeux ont en commun, et qui a trait au déroulement de l'intrigue au cours du jeu et suivant l'action du joueur. Ce qui se laisse voir en point commun et que l'intrigue de mes trois jeux avance par l'action du personnage-joueur, action qui a pour finalité de dévoiler l'intrigue. On désignera cet idéologème comme celui du « dévoilement ».

Pour comprendre ce que j'entends par là je me propose de commencer par voir comment cette idée de dévoilement opère dans *Thief:DP*. Dans *Thief* l'intrigue principale est que le Trickster veut faire chuter la Ville en organisant un rituel pour ouvrir un portail vers sa dimension, afin de semer le chaos avec force sorcellerie et maléfices pour que les hommes retournent à l'état sauvage et contrer l'effort civilisationnel que les Marteleurs incarnent dans son paroxysme. In fine, Garrett, qui a œuvré pour lui à son insu et a été trahi par ce dernier – qui lui a arraché un œil et l'a laissé pour mort, mort à laquelle il n'échappe que par l'intermission d'une faction qui cherche à maintenir l'équilibre entre groupes, les Gardiens – se retrouve à travailler avec ses adversaires d'hier, les Marteleurs, pour finir par tuer le Trickster et fermer le portail en utilisant ses compétences et un engin fourni par eux pour piéger le Trickster. Il se révèle finalement à agir pour l'équilibre comme les Gardiens l'avaient, lui disent-ils, prédit. Cette intrigue principale se laisse deviner par des journaux que le joueur peut trouver dans des missions qui la précèdent, par exemple la première dans le château de Lord Bafford. Un joueur inquisiteur peut trouver un parchemin qui mentionne Viktoria comme une nouvelle arrivante en ville. Similairement dans cette même mission des extraits de livres de compte révèle que Lord Bafford fait partie du réseau de Ramirez, le baron du crime qui cherche à faire tuer le joueur dans la mission « Assassins » et qu'il cambriole en représailles. En

somme, l'intrigue de *Thief* est fondée sur un dévoilement progressif qui est permis par l'action du joueur : plus le joueur avance et plus la véritable nature des choses est révélée, le personnage, et le joueur, d'abord lâché dans un monde dont il ne connaît pas grand-chose, voit son attention aux éléments de la diégèse – en particulier des éléments qui nécessitent une action de sa part pour être découverts, dans le cas des journaux – être récompensée par l'implémentation de ces éléments épars dans l'intrigue principale quand celle-ci débute.

Similairement, *MGS1* opère par révélation successive, l'action du personnage joueur contraignant les différents personnages à révéler leurs agendas personnels et organisationnels. Par exemple, lorsque le joueur retrouve le chef de la DARPA et le PDG de Armstech, les deux personnes qu'il était venu sauver, il découvre que la base où il a été envoyé ne sert pas, comme on lui avait expliqué, à stocker et désarmer des têtes nucléaires périmées, mais qu'il s'agit d'un centre de développement pour un blindé mobile capable de déployer une frappe nucléaire, le Metal Gear, un projet supposé clôt depuis longtemps. Et plus l'action avance, plus le personnage joueur découvre d'informations sur la véritable nature de ce qui se trame à Shadow Moses, et sur les motivations des différents acteurs présents. Solid Snake est d'ailleurs particulièrement véhément dans ses échanges par radio avec les personnages qui lui cachent des choses. Le contenu de ces échanges ne relève certes pas de choix du joueur, qui se contente de lancer l'échange sans influencer le contenu, mais la perspicacité et la pugnacité de Snake quand il pose des questions, exige des réponses, ou bien reproche aux personnages de ne pas lui dire la vérité, s'accorde aux efforts que le joueur fait pour déjouer les obstacles de la base occupée. Snake est d'ailleurs un personnage qui pose beaucoup de question et ses interrogations sont très visiblement conçues pour que les questions que se pose le joueur, par exemple quand un personnage mentionne un concept ou un nom encore inconnu au joueur. Lorsque le joueur rencontre le chef de la DARPA, celui-ci meurt d'une crise cardiaque – non pas accidentelle mais causée par un virus, FoxDie, qui a été inoculée par ses supérieurs à Snake afin qu'il l'introduise dans la base pour éliminer les témoins gênants et les terroristes sans endommager le Metal Gear – à l'issue de leur échange sur la vraie nature des activités de la base. Lorsque Solid Snake rétablit le contact avec Naomie Hunter et le Colonel Campbell et qu'il les informe de la crise cardiaque du chef de la DARPA, la première remarque de Snake à l'incrédulité de ses deux contacts et d'exiger du Colonel qu'il soit honnête et lui dise s'il lui cache des choses. Il sera effectivement révélé plus tard que le Colonel était au fait du véritable objectif de la mission et du rôle de Snake comme vecteur du virus. On voit, d'une façon similaire avec celle de *Thief:DP*, bien que de façon beaucoup plus poussée, une activité du personnage-joueur qui est de dévoiler progressivement les enjeux d'une action dans laquelle il n'est pas à l'initiative, une capacité à acquérir des informations qui va de paire avec une montée en puissance dans le cas de Snake et en agentivité dans le déroulement du récit. On notera également que comme dans *Thief:DP*, *MGS1* fait se dérouler de nombreuses trahisons en cours de jeu où les personnages ne sont pas

ce qu'ils semblent être pour le personnage-joueur, les alliés se révèlent ne pas être des supports aussi unanime qu'on le pensait au premier abord et des ennemis se révèlent avoir un agenda plus complexe qu'initialement imaginé.

Tenchu:SA ne met pas autant cet aspect en avant. Il y a de façon similaire une intrigue qui finit par être révélée comme se déroulant en arrière plan des missions qui sont confiées au personnage. L'apparition d'Onikage lors de la mission trois où le personnage-joueur doit sauver un ninja enquêtant sur des mouvements suspects, ou bien lors de la mission six où il doit mettre fin à un culte usant de pouvoirs maléfiques pour contrôler la population, ce sont autant d'indices qui indiquent que Mei-Oh est probablement à l'initiative mais ça n'est jamais explicitement confirmé, ce ne sont que des choses qu'on peut inférer de la nature des ennemis qu'on croise dans les niveaux et de la présence d'un fil rouge, Onikage. Toutefois, le fait que la mission un, où le joueur doit assassiner le marchand corrompu Echigoya, soit reliée à la mission où l'on doit assassiner le ministre des Finances du seigneur Gohda, Kataoka, pour implication dans les intrigues et corruption de Echigoya, amène à affirmer que même si *Tenchu:SA* est bien plus intéressée par le fait de constituer un « simulateur » de ninja que de raconter une histoire complexe, l'action du personnage repose sur des dévoilements de vérités qui justifie son action. Ces dévoilements sont préalables aux missions et sont établis dans les briefings, où l'on explique pourquoi le joueur est envoyé exécuter telle ou telle mission qui va ensuite être mise en jeu. La notion de dévoilement est importante puisque ce sont des révélations qui motivent l'action du joueur, mais il est intéressant de voir que contrairement aux autres jeux, le personnage joueur n'en est pas le moteur, il ne fait qu'agir en fonction des informations qui lui sont révélés par d'autres, ou qu'il découvre hors champs ce qui du point de vue du joueur est absolument équivalent. Ainsi *Tenchu:SA*, s'il fait également reposer sa narration sur le dévoilement d'informations cachées, de complots, de trahisons, le personnage n'étant pas le moteur de ces découvertes, il en résulte qu'il n'est qu'un exécutant et un « correcteur » des torts.

Ainsi, et en conclusion de cette première sous partie, même si on ne peut trouver un contenu thématique commun aux univers de jeu de *Tenchu:SA*, *MGS1*, ou bien *Thief:DP*, on a pu démontrer qu'à un niveau d'abstraction plus élevé ils usaient d'éléments de structurations narratives similaires. Dans tous les cas, l'univers de jeu est présenté au joueur comme complexe et se veut « vraisemblable », en mettant en jeu de nombreux acteurs et groupes d'acteurs aux agendas divers, groupes et acteurs parmi lesquels le personnage-joueur évolue tant bien que mal en étant rarement à l'initiative ou même au courant des éléments et causes de l'action. L'action du personnage-joueur dans l'univers de jeu se développe alors systématiquement, et de façon plus ou moins prononcée selon le propos du jeu et les intentions des auteurs, comme une action qui a pour effet de dévoiler, de mettre au grand jour, les tenants et aboutissants de la diégèse, dont le personnage-joueur n'avait de prime abord pas intégralement connaissance. Cette modalité d'interaction entre le personnage joueur et l'univers de jeu, ce « dévoilement », va de paire avec

les mécaniques de *gameplay* des systèmes de collectes d'information. Cette action de dévoilement semble fonctionner de façon particulièrement efficace avec certains topos narratifs comme la trahison et la vengeance, en ce que ces topos permettent de souligner l'ignorance relative du personnage et sa conquête de connaissance qui lui sont niées lui permettant d'acquérir ou de récupérer une agentivité dans le récit – qu'il s'agisse de Garrett se vengeant du Trickster, sauvant la Ville et devenant le « héros » qu'il n'apprécie pas être, lui donnant une agentivité paradoxale, ou bien de Solid Snake quittant la base de Shadow Moses sans succomber au virus FoxDie et échappant à son destin de n'être qu'un instrument de mort pour ses supérieurs en retournant à sa retraite pacifique. Tenchu prend une position toute autre sous cette question, où les révélations délivrées ne lui donnent pas une autonomie et une capacité de choix, mais une nécessité d'agir.

B) Personnages non joueurs : les bons, les brutes, et le truand

J'ai beaucoup mentionné dans la première partie sur le personnage joueur les PNJ comme des éléments importants des jeux d'infiltration et comme le moyen par lequel l'univers de jeu constitue un système de perception auquel le personnage joueur tâche de se substituer. Partant de ce constat, je me propose d'étudier les PNJ des jeux d'infiltrations comme étant un des éléments concentrant dans l'univers de jeu des éléments singuliers du discours social du jeu d'infiltration. Un premier idéologème que je traiterai est celui du « système d'alerte collectif ». Dans un second temps, j'étudierai le traitement des PNJ civils et gardes et comment le PNJ hostile, comme idéologème du jeu d'action, est retravaillé en profondeur. Enfin j'étudierai le « boss » qui constitue un cas complexe dans mes trois jeux dans son traitement.

1) Les PNJ et le reste du niveau : état d'alerte collectif

Tout d'abord et pour fournir une définition plus exhaustive et précise de ce qu'est un personnage non joueur, un PNJ, je m'appuie sur la thèse *The Non-Player Character: Exploring the believability of NPC presentation and behavior*(Warpefelt, 2016) qui fait un travail de synthèse de travaux de narratologues comme Propp et des recherches sur le jeu comme celles de Aarseth et Bartle et qui me semble tout à fait pertinent pour les jeux que j'ai choisis d'étudier. En s'appuyant sur l'ouvrage *Brainstorms: Philosophical Essays on Mind and Psychology*(Dennett, 1981) et sur le concept de personnalité, Warpefelt propose la définition suivante du PNJ :

Il [le PNJ] doit correspondre aux deux premiers thèmes de la définition de Dennett : il doit être vu comme rationnel (la Rationalité) et il doit agir d'une façon qui fait qu'on lui assigne une forme de conscience car il semble effectuer des actions de façon intentionnelle (l'Intentionnalité). Correspondre aux quatre autres thèmes est bien sûr désirable, et le cas échéant implique de faire interagir le joueur avec lui comme s'ils étaient une personne (la Posture [NdR : comprendre ici la posture du joueur qui interagit avec le PNJ comme si il s'agissait d'une personne]), qu'il soit capable de réciprocité dans l'interaction sociale (la Réciprocité), d'utiliser un langage de façon fluide et dynamique (la Communication) et

d'exprimer une conscience de lui-même comme entité pensante (la Conscience).(Warpefelt, 2016, p. 33).

Les entités que j'ai désignées comme PNJ jusqu'ici rentrent dans cette catégorie. Une note sur un élément que défini comme PNJ plus tôt : les caméras de sécurité de *MGS1* et autres dispositifs automatisés permettant la détection du personnage-joueur peuvent être considérés comme des PNJ puisqu'ils ont un comportement rationnel – systématiquement patrouiller leur regard et suivre le personnage joueur du regard quand elles le détectent – et qu'ils agissent en suivant une intention – intention codée et systématisée mais une intentionnalité manifeste. On voit ici que c'est une définition large de PNJ que celle Warpefelt, mais comme elle permet également d'opérer une hiérarchisation des types de PNJ en fonction du nombre de critères qu'ils cochent – entre autre parmi les six fondamentaux mentionnés plus haut mais Warpefelt entre dans le détail dans sa thèse – elle convient parfaitement à ce travail.

Lorsque j'étudiais le personnage joueur j'ai mentionné que lorsqu'il se dissimulait il s'agissait de se dissimuler des capacités de perceptions de l'univers de jeu. Si on devait filer l'idée que l'univers de jeu a une perception, alors les PNJ auraient le rôle d'organes sensoriels et je pense qu'une façon d'analyser les PNJ et la façon dont ils forment à la fois un tout et un ensemble d'entités autonomes est une façon intéressante d'approcher les PNJ comme porteurs de significations sociales.

Si on prend *Tenchu:SA*, le fonctionnement des PNJ est sommairement le suivant : individuellement, un PNJ dispose ou bien d'un chemin de patrouille qu'il suit, qui peut s'effectuer sur plusieurs niveaux de plateforme si le personnage peut sauter et escalader ou bien de plain-pied s'il en est incapable. Périodiquement, à intervalle de distance ou de temps fixe, le personnage s'arrête pour regarder dans une direction autre que celle de la marche, avant de reprendre sa route, et cette boucle se répète. Si le personnage n'a pas de chemin de patrouille à suivre, il est en général statique et change son orientation selon un angle et une direction aléatoire. Tous les PNJ à l'exception des *boss* suivent cette routine de fonctionnement. Chaque PNJ dispose d'un cône de vision. Sans outil de développement il m'est difficile de donner des précisions sur sa portée ou son angle, mais il est assimilé au regard et va donc vers « l'avant » du personnage, et est divisé en deux « zones ». Si le personnage joueur s'approche d'un PNJ suffisamment sans rentrer dans le cône de vision, alors le Ki-Meter affiche un point d'interrogation et un décompte qui indique la distance du PNJ au personnage, de 100 à 0. Si le personnage joueur rentre dans la zone la plus lointaine du cône de vision du PNJ, il arrête sa ronde, le Ki-Meter affiche un point d'exclamation pour signifier l'attention d'un PNJ, et celui-ci peut commencer à diriger ses pas vers le joueur pour essayer de le faire rentrer dans la seconde zone du cône, la zone d'alerte – je dis « peut » parce que je ne sais pas vraiment selon quel critère certains PNJ cherchent à avancer vers le joueur quand d'autres restent statiquement à leur place en regardant simplement dans la direction du personnage.

Si le personnage-joueur rentre dans cette zone d'alerte, alors le Ki-Meter affiche deux points d'exclamations, et le PNJ déclenche l'alerte et s'exclame de façon sonore, souvent en invectivant le joueur avec « Toi ! » sonore, avant de se précipiter vers le personnage s'il s'agit d'un PNJ hostile, ou de s'enfuir dans la direction opposée s'il s'agit d'un civil. Ce passage en alerte étend le cône de vision du PNJ, qui gagne en degré et en portée puisque les personnages peuvent également voir en hauteur si le personnage joueur est sur un toit, zones généralement hors de vue du cône de vision. Tuer le PNJ fait retourner le Ki-Meter à un état désactivé. Fuir le cône de vision du PNJ assez longtemps le fait passer en état de recherche – le Ki-Meter affiche un point d'exclamation et d'interrogation – et il cherchera le joueur dans la mesure du possible pendant un certain temps avant de retourner à son chemin de patrouille ordinaire s'il ne le retrouve pas, ce qui a aussi pour effet de faire retourner le cône de vision à un angle et une portée normale. Individuellement, chaque PNJ est un élément de l'univers de jeu dont la fonction commune à tous est de rappeler au joueur que sa présence ici n'est pas attendue et pas désirée, et le nombre d'états différents et de conditions pouvant influencer leur comportement sans même prendre en compte les items que le personnage peut utiliser pour les faire varier leur donne un grand degré de crédibilité comme personnages individuels, c'est un enrichissement conséquent sur le comportement des PNJ de jeu d'action plus classiques qui pouvaient exister à l'époque, enrichissement que du hardware plus puissant permettait et que l'expérience voulue justifiait.

Toutefois une couche supérieure de règles s'ajoute à ce comportement individuel qui fait de chaque PNJ animal ou humain un individu : si plusieurs PNJ sont dans la portée du Ki-Meter du joueur – théoriquement et isolément, chacun pourrait afficher un point d'interrogation indiquant qu'il n'est pas conscient de la présence du personnage joueur – si un PNJ fait passer ce dernier en alerte, alors les autres PNJ rentrent en état de recherche s'ils n'ont pas le personnage joueur dans leur cône de vision, et se joignent au combat si cela arrive. Par conséquent, si un PNJ est tué après avoir déclenché un état d'alerte et que d'autres personnages étaient en état de recherche, le Ki-Meter ne retourne pas à un état neutre. Similairement si un PNJ en patrouille fait rentrer le corps d'un PNJ assassiné dans son cône de vision, le PNJ passe en état de recherche et va investiguer les alentours du corps avant de reprendre sa patrouille. Cette surcouche de règles gérant le comportement des PNJ m'amène à formuler un second constat : l'ensemble des PNJ n'est pas une simple addition d'individus, c'est une addition d'individus ayant chacun leur système de règles, et en tant que groupe les PNJ interagissent entre eux comme un système qui émerge de l'addition de leurs systèmes individuels et de leur interaction avec un système commun qui fait jonction, le Ki-Meter.

Enfin mentionnons que les PNJ humanoïdes peuvent individuellement récupérer les objets sur le sol, notamment ceux qui peuvent échapper à la possession du personnage s'ils frappent pendant que le joueur essaie de les utiliser, qu'ils peuvent se frapper entre eux par accident pendant qu'ils se battent contre le

joueur, que leurs dispositions au sein d'un niveau peuvent suivre trois dispositions différentes et que chacun des deux personnages a ainsi trois dispositions de niveau différentes à traverser, ce sont autant d'éléments qui donnent de la crédibilité aux PNJ comme individus et comme groupe social organisé. La diversité de comportement des PNJ, des systèmes de règles les faisant agir, et le fait qu'ils partagent, pour les PNJ humanoïdes, beaucoup de capacités et caractéristiques avec le personnage-joueur, font que les PNJ constituent une illusion convaincante de groupe social. Le fait qu'ils soient accordés à leur environnement dans leur apparence – les gardes de Echigoya ne sont pas dotés d'uniformes comme les gardes du ministre corrompu, qui eux-mêmes ne ressemblent pas aux gardes du poste frontières qui servent le seigneur voisin, les pirates occidentaux ont leur apparence unique et disposent d'armes à feu plutôt que d'arcs – renforce l'idée qu'il s'agit de personnages peuplant l'univers de jeu et que la présence du personnage-joueur ici est bien une intrusion dans une société dont il ne fait effectivement pas part. Ces deux caractéristiques – vraisemblance de leur comportement comme individus et comme groupe d'une part et accord avec l'espace de jeu donnant l'impression d'une appartenance sociale à celui-ci – sont importantes pour l'expérience que propose le genre du jeu d'infiltration. Ce sont les éléments ludiques et thématiques qui structurent l'indésirabilité du personnage joueur et qui font qu'il y a infiltration dans l'univers de jeu.

Je ne rentrerai pas autant dans le détail des systèmes d'IA des deux autres jeux, pour des raisons de brièveté et aussi parce que je ne pense pas que détailler l'intégralité de l'enchevêtrement de systèmes de règles soit systématiquement pertinent en restant dans l'optique d'une comparaison et pour dégager les traits communs à mes trois jeux. Un premier point commun est que mes deux autres jeux disposent également de ce double système où chaque garde a un système de règle gérant ses comportements et état d'alerte individuel – déplacement selon des « chemins » de patrouilles, cônes de vision dont la portée et la capacité à voir dépend de l'état d'alerte individuel et collectif, investigations de certaines modifications de l'univers de jeu ou bien suite à l'action du joueur – et un système de règles gérant les comportements et l'état d'alerte collectif des PNJ, qui peut être un système émergent comme dans *Thief:DP* – où par exemple chaque PNJ à son état d'alerte mais où par exemple les PNJ civils vont activement chercher les PNJ hostiles si ils voient le personnage joueur, ce qui contribue à la transmission de l'état d'alerte au reste des PNJ du niveau et à la construction de leur part d'une réplique collective contre l'intrusion du personnage joueur – ou bien un système prescriptif – si un garde repère le personnage joueur dans *MGS1*, tous les PNJ de la zone de jeu sont immédiatement au courant de la localisation du personnage joueur et se dirigent vers sa dernière position connue sans qu'ils aient besoin de communiquer entre eux et ce tant que l'alarme reste activée. Similairement on trouve comme point commun, en particulier dans *Thief:DP*, le fait d'ancrer socialement les PNJ dans leur environnement. Dans *Thief:DP* cela se fait de façon plus élaborée que dans *Tenchu:SA*, puisqu'à la différence de ce dernier les PNJ s'expriment beaucoup à l'oral

et de façon beaucoup plus élaborée, puisqu'ils ont des phrases de dialogues différentes pour chacun de leurs états, et qu'à des moments le personnage joueur qui arrive près de certains PNJ peut déclencher un dialogue – ou des événements comme le début d'une patrouille – entre deux PNJ ou plus. Le fait que les différents PNJ aient, selon le niveau et leur appartenance à une classe sociale différente, des doubleurs ayant des jeux d'acteurs très différents, fait que l'appartenance manifeste à un groupe social est rendu encore plus crédible – par exemple le ton rude d'un garde n'est pas du tout le même que celui d'un membre du culte des marteleurs, même si leur fonction comme PNJ hostile est la même.

Ainsi il y a ici un élément distinctif, il me semble, du jeu d'infiltration. Cet élément est le fait que l'univers est peuplé de PNJ qui sont là pour s'opposer d'une façon ou d'une autre au personnage joueur pour faire obstacle à son intrusion, à la façon du jeu d'action, mais que les jeux d'infiltration ont construit leur singularité sur le fait de proposer des PNJ ayant des IA plus complexes que celles proposées par les jeux d'actions habituels. Ces intelligences artificielles individuelles ont, de façon singulière, la capacité de réagir collectivement à l'intrusion du joueur, ce en reposant sur des systèmes émergents et/ou prescriptif. Thématiquement, les PNJ de jeux d'infiltrations tendent à être particulièrement caractérisés pour être fortement identifiés comme étant socialement intégrés à l'espace de jeu, ce qui fonctionne en synergie avec leurs comportements et réactions pour souligner la solitude du personnage joueur dans un univers de jeu où il est un intrus.

2) Civils et Gardes, des victimes évitables ?

J'ai évoqué dans la partie précédente qu'il existait différentes catégories de PNJ sans approfondir cet aspect plus que nécessaire à part pour *Tenchu:SA*. Il me semble toutefois que cet élément nécessite un examen plus approfondi notamment en le mettant en relation à certaines règles incitatives et choix de *designs* qui place à mon sens les PNJ du jeu d'infiltration à part de ceux des jeux d'actions.

Si on s'attarde tout d'abord sur les catégories de PNJ on peut situer *MGS1* comme celui qui fait figure d'exception puisqu'il ne figure que des PNJ hostiles, dont les compétences et statistiques gérant les dégâts et autres éléments numériques peuvent varier, mais il n'y a pas de grandes différences entre la majorité des PNJ humains non boss. Il figure comme autres catégories quelques PNJ hostiles animaux, et des PNJ machines qui sont les caméras de sécurité, équipées d'armes à feu ou non. Tous ces PNJ constituent des dangers pour le personnage joueur d'une façon ou d'une autre. D'une façon différente, *Tenchu:SA* et *Thief:DP* propose des univers de jeu où les catégories de personnages sont plus fines : on a d'une part des PNJ hostiles qui sont capables d'attaquer le personnage joueur et des personnages civils qui en sont incapables. Souvent dans les jeux d'actions les PNJ civils sont des PNJ que le joueur a pour alliés, ou bien qu'il a pour objectif de protéger ou sauver. Dans les deux cas qui m'occupent, les PNJ civils sont des PNJ qui font partie du système de perception de l'univers de jeu que le joueur doit traiter comme les PNJ

ennemis : s'ils ne peuvent pas lui porter atteinte directement, ils réagissent à sa présence dans leurs champs de vision comme les PNJ hostiles, en émettant un signal qui peut être perçu par les autres PNJ de l'univers de jeu et en fuyant, ayant pour effet de propager ce signal. C'est particulièrement vrai dans le cas de *Thief:DP* où les PNJ civils cherchent activement à trouver un PNJ hostiles, et investiguent comme ceux-ci toute perturbation dans leurs champs de perception visuelle et auditive en ne fuyant qu'à partir du moment où ils sont sûrs d'avoir reconnu le joueur, se joignant même aux recherches lorsque les PNJ hostiles se mettent à traquer le personnage joueur à sa dernière position connue. Les PNJ civils participent ainsi à construire l'intrusion dans l'espace de jeu et dans l'espace social, indépendamment de ses intentions et des raisons de sa présence, à l'inverse d'un jeu d'action où l'objectif serait de sauver les PNJ par exemple ce qui cautionnerait l'action du joueur, le comportement des PNJ civils comme alliés des PNJ hostiles contribuent à donner sens à l'action du joueur et à la cadrer comme étant mal perçue selon les cadres sociaux de l'univers de jeu. L'idée que le personnage joueur et son action existent à la marge de l'univers social se structurent ainsi autour du regard. Toutefois, le fait que les PNJ hostiles et civils soient membres d'un même « groupe » contribue aussi à questionner la relation du personnage joueur au PNJ hostile.

Toutefois, j'en arrive à un élément qui est commun à mes trois jeux mais qui, par la présence de PNJ civils dans deux d'entre eux, prend un sens particulier pour ceux-ci. Les trois jeux disposent d'un système de règles qui engage le joueur à performer d'une façon de plus en plus optimale : pour *Tenchu:SA* et *MGS1*, ce système prend la forme d'un tableau des scores fonctionnant par un système de valeurs dans un tableau, dévoilé à chaque fin de niveau pour *Tenchu:SA* et uniquement en fin de jeu pour *MGS1*. *MGS1* reprend le principe des jeux *Metal Gear 1* et *2*, en reprenant une partie des critères d'attribution d'un « nom de code » final : l'attribution d'un nom de code prend en compte le nombre d'alertes déclenchées, de victimes, de rations utilisées, de « continus » – c'est-à-dire de mort du personnage – le temps de complétion du jeu et la difficulté choisie. La plus haute notation, « Big Boss », nécessite de finir le jeu en moins de trois heures, en difficulté « extrême », sans mourir, en utilisant pas plus d'une ration, en tuant moins de 25 PNJ et en causant moins de 4 alertes. On note que l'idéal type de performance que propose le jeu est donc une performance où le personnage joueur a éliminé le moins d'ennemis possible et minimisé l'usage de la violence.

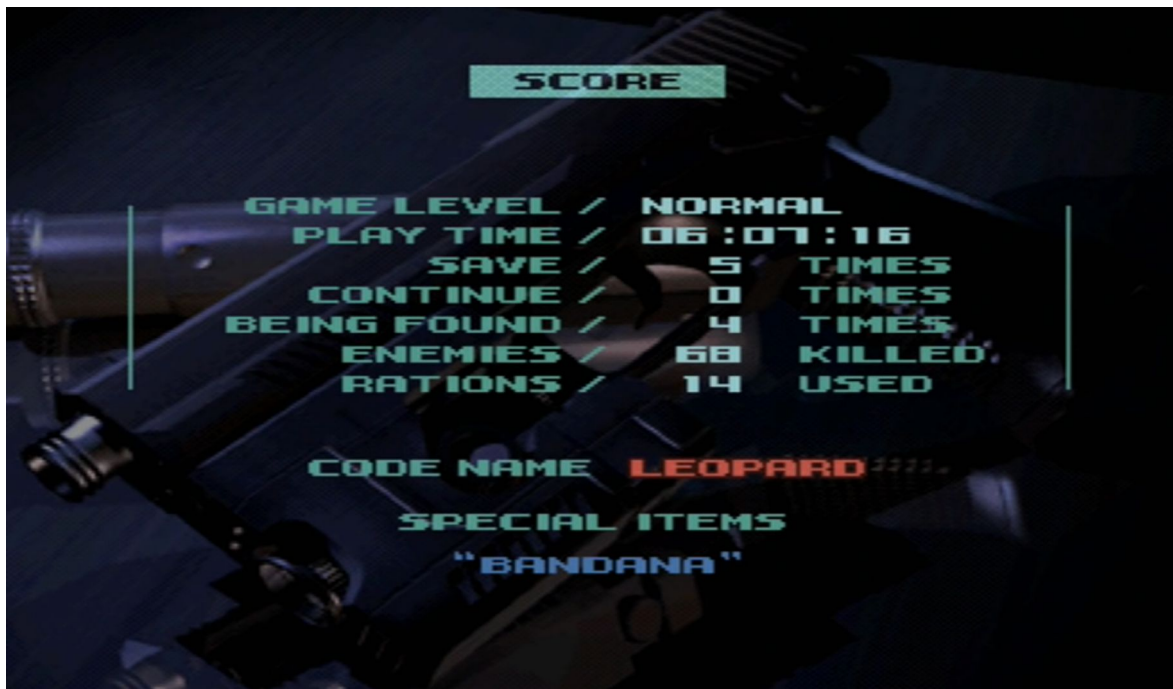


Figure 8: Écran de fin de jeu de MGS1

Thief:DP procède de façon plus radicale. Le jeu propose également un écran de fin de niveau qui inclue des statistiques correspondant au niveau actuel et d'autres courant sur l'intégralité de la partie depuis le début du jeu, mais il ne donne aucun « score » à proprement parler. En fait de façon intéressante il n'est possible d'évaluer la réussite qu'en corrélant ces statistiques à la difficulté. Encore une fois on est sur une optique où la performance optimale attendue de la part d'un joueur est celle du mode de difficulté le plus élevé, ici le mode « expert ». S'il n'y a pas de critères communs à tous les niveaux, il y a des constantes : plus le niveau de difficulté est élevé, plus le jeu demande, outre des objectifs bonus spécifiques à chaque niveau, un minimum de butin récupéré dans le niveau élevé et interdit de faire des victimes PNJ civils au niveau difficile, le niveau expert exige généralement de ne faire aucune victime PNJ humaine. Cette différence entre niveau de difficulté permet d'établir avec certitudes qu'il y a bien une incitation, mais par des contraintes explicites et pas seulement des incitations, à ne faire aucune victime et à tenir les scores liés à l'usage de la violence le plus bas possible.



Figure 9: Écran d'objectif et de fin du niveau « La Guilde des Voleurs » de *Thief:DP*

De façon tout à fait intéressante cet élément du discours des jeux d'infiltration n'a pas échappé à la communauté des joueurs et a également été structuré au sein de cette dernière. Ainsi, la communauté en ligne de *Thief:DP*, qui se structure aujourd'hui sur le forum « Through the Looking Glass », a elle-même élaboré des niveaux de difficulté supplémentaire dans les années 2000 sur les forums de Eidos (Official Ghost Rules, 2017) qui sont dans la continuité de ces critères de difficulté en en poussant encore plus loin la logique. Ces difficultés supplémentaires nécessitent de ne déclencher aucune alerte, de remettre le niveau dans l'état dans lequel il se trouvait au début du jeu – en fermant et reverrouillant toutes les portes par exemple, sans éteindre de lumières – sans utiliser d'objets consommables, etc. Il s'agit ici d'un exemple manifeste de comment peut se composer un discours social ludique par un dialogue entre le texte et le paratexte, entre le jeu tel qu'il existe comme discours et la pratique du jeu comme discours émergent.

Similairement *Tenchu:SA* propose un écran de fin de niveau qui affiche plusieurs statistiques : le nombre d'assassinats effectués de façon discrète – chacun ajoute 20 points au score – le nombre d'assassinats effectués de façon non discrète – chacun n'ajoute que 5 points au score – le nombre de PNJ civils tués – chacun enlève 30 points – et le nombre de fois où le joueur a été détecté – chacune détection entraîne une perte de 20 points sur un capital initial de 400 points. À l'inverse des autres jeux, il n'y a pas une claire incitation, voire une contrainte, à limiter le nombre de victimes, et il y a une différence qui est faite au niveau du score entre les PNJ civils et les PNJ hostiles. Toutefois, un élément supplémentaire peut m'amener à nuancer cette incitation : ici, le score finale qui détermine quel grade de réussite parmi les cinq possibles – et qui s'échelonnent par tranche de 100 points, en commençant par une première tranche de 0 à 100 points et finissant par une tranche de 400 points ou plus – n'est pas conservé sur l'écran qui, depuis le menu option, peut être consulté par le joueur pour voir où il en est de la complétion du jeu. Le jeu ne retient que le grade de réussite du joueur sur un niveau donné et le temps nécessaire à la complétion du niveau. En somme, il est tout à fait possible d'atteindre le grade maximum en ne tuant que la cible du niveau et/ou les boss qu'on ne peut pas esquiver pour compléter le niveau, et, en n'étant pas détecté une seule fois, d'avoir le score le plus haut, mais si on est détecté on doit compenser cette

détection par des meurtres qui permettent de récupérer les points. Mais si le joueur désire maximiser les deux scores retenus par le jeu au tableau des scores, le grade et le temps, alors la stratégie optimale est de minimiser le nombre de victime et de n'être pas détecté une seule fois.



Figure 10: Écran de fin d'un niveau de Tenchu:SA

Ces trois systèmes de règles incitatives m'amène à mettre en relation et les PNJ civils et les PNJ hostiles. Même s'ils ne procèdent pas de façon similaire de ce point de vue là, les trois jeux tendent mettre dans le même groupe de PNJ ces deux types de PNJ. Les PNJ civils ne sont pas des alliés, mais pas suffisamment des ennemis pour que leur élimination soit justifiée, et les PNJ hostiles sont certes hostiles, mais ils ne sont jamais les cibles principales du personnage joueur, ils ne sont que des obstacles entre lui et son objectif, et si le personnage se tient à un mode d'action reposant sur la collecte d'information et la dissimulation, il n'a aucun besoin de les confronter. Les trois jeux, à divers degrés, incitent donc le joueur à non seulement ne pas chercher la confrontation, mais bien à l'éviter. Ce qui est justifié dans les mécaniques par des ensembles de règles incitatives et/ou contraignantes trouve entre autres sa justification dans l'univers de jeu, mais on a du mal à dégager clairement un fondement thématique ou une valeur commune fondant cette incitation à « l'indulgence » pour les PNJ. Dans *Tenchu:SA*, elle n'est pas explicite, voir elle est inexistante quand le joueur est par exemple envoyé pour éliminer les pirates terrorisant une ville côtière, dans *MGS1* Solid Snake n'a pas spécialement de raison de vouloir éviter de tuer ces soldats, à part ses propres convictions, mais on ne peut que en être réduit à conjecture puisqu'il n'exprime jamais clairement sa sympathie pour les soldats – on ne peut que la supposer de ce qu'on sait du personnage et de son dégoût pour toute violence non nécessaire et de sa tentative d'échapper à son destin d'outil de mort – et si Garrett exprime clairement qu'il est un voleur et pas un assassin, ça ne veut

pas dire qu'il a une empathie particulière pour les PNJ qu'il croise, d'ailleurs la façon dont l'objectif est formulé dans les écrans d'objectif – « La violence est la marque des amateurs. Ne tuez personne. » – tend bien à indiquer qu'il s'agit non pas d'une empathie particulière pour les victimes potentielles de la violence mais d'une forme de professionnalisme.

Aussi, on peut formuler la conclusion suivante : la catégorisation des PNJ entre hostiles et civils et les rapports conflictuels qu'ils entretiennent au personnage comme un ensemble social cohérent ayant des rôles répartis d'un point de vue mécanique et thématique est caractéristique du jeu d'infiltration et de son discours. D'autre part, une des singularités discursives du jeu d'infiltration est de décourager l'usage de la violence contre ces PNJ : en général, celle-ci s'avère non nécessaire à la complétion des objectifs donnés au personnage, ou à la complétion de ceux-ci selon les critères de performances donnés par le jeu. Un joueur d'infiltration compétent est défini, par ces règles, comme étant un joueur capable de minimiser l'usage de la violence dans le cadre du jeu au strict minimum. Toutefois, il n'y a pas une valeur commune à ces jeux pour fonder thématiquement cette règle, c'est un des points sur lesquels chacun de ces jeux construit sa propre singularité.

3) Le boss, voilà l'ennemi !

J'en arrive à ce qui constitue un autre trait distinctif, il me semble, de mes trois jeux comme jeux d'infiltration, et il s'agit de la façon d'utiliser les personnages de « boss », une catégorie tout à fait spécifique de PNJ sur lesquels je ne me suis pas encore attardé. Cette catégorie désigne selon la classification de Warpefelt une sous-catégorie des PNJ hostiles, des PNJ avec plus d'aptitudes, et plus visuellement distinctifs que les PNJ hostiles communs (Warpefelt, 2016, p. 87). Je traiterai plus largement dans cette sous partie la catégorie des personnages, y compris non présents en jeu, qui servent dans les trois jeux de ce que le narrativiste Vladimir Propp appelait « adversaires » et que le sémioticien Algirdas Julien Greimas appelait des « Opposants », et qui constituent, au niveau de la diégèse, l'opposition principale à l'action du joueur.

Cette distinction entre PNJ boss et Adversaires est nécessaire, parce que tous ces jeux ne proposent pas des PNJ boss. Nommément, *Thief:DP* ne propose pas de PNJ boss, à proprement parler, à l'exception d'un PNJ lors de la dernière mission qui joue ce rôle, mais il s'agit d'un cas unique. Les autres jeux mettent en scène une galerie plus ample de PNJ ayant cette fonction.

Si l'on s'en tient aux PNJ boss, il me semble nécessaire de faire remarquer qu'ils constituent des PNJ qu'il n'est, à la différence des autres PNJ hostiles, pas possible d'éviter, ou en tout cas que le joueur n'est pas encouragé à épargner. Il s'agit d'ailleurs du seul point commun dans le traitement qu'on puisse retrouver dans ces trois jeux : dans *Thief:DP*, le seul PNJ boss est, à lors de la dernière mission, Constantine sous sa forme de Trickster, que l'on piège et assassine avec un artefact piégé que l'on

substitue à l'original à l'insu de cet adversaire. Cette élimination est la seule qui soit nécessaire à la complétion du jeu et qui en constitue même un objectif. Dans *Tenchu:SA*, les PNJ boss ne sont pas évitables, mais ils sont conçus pour ne pas pénaliser le joueur et leur confrontation ne compte pas comme une « détection » dans le score final du niveau. Les boss de *MGS1* sont similairement les seuls personnages à être nécessairement éliminés par le personnage-joueur – à trois exceptions près qui sont des événements très scriptés du jeu où le *design* ne laisse aucun choix au joueur. Le fait que les boss constituent des passages obligés dans des jeux qui mettent en place les moyens d'éviter la confrontation lors de la performance, et même encourage une approche non conflictuelle de la situation – du moins dans sa forme violente – témoigne à mon sens d'une part de l'influence du jeu d'action dans la généalogie générique du jeu d'infiltration, en ce qu'il s'agit ici d'un import très net et qui est à ce moment-là encore en cours de questionnement de la part des créateurs et qui sera davantage remis en question dans de futurs jeux d'infiltration.

Si on s'attarde sur les boss de *Tenchu:SA*, ce sont par bien des boss tout à fait classique pour un jeu du genre du jeu d'action plateforme dont *Tenchu:SA* s'inspire. Les boss sont des PNJ qui se trouvent en général à la fin du niveau – exception faite dans la mission quatre « Traverser le Checkpoint » où il y a un boss au début et à la fin du niveau – dans une zone de jeu dédiée et plus ou moins séparée du reste du niveau dont leurs capacités tirent avantage et qui a en général les caractéristiques d'une « arène », un espace relativement ouvert permettant la navigation du personnage-joueur ici autour du PNJ boss. Ce sont les variations sur ce mode qui reste relativement consistant tout le jeu qui m'intéresse. Tout d'abord le premier boss du jeu est assez singulier : la mission « Punish the Evil Merchant » présente à priori l'assassinat de Echigoya comme le moment où le joueur s'attendrait à trouver un combat de boss. Finalement, lorsque le joueur atteint Echigoya, la cinématique est interrompue par son garde du corps, et après l'avoir combattu et éliminé il faut trouver où Echigoya s'est caché pour avoir un dernier combat. Le premier boss du jeu est donc un boss qui prend ses distances par rapport à un boss classique en le divisant par deux et en faisant du second combat le combat le plus simple puisque Echigoya a certes un pistolet pour se défendre, mais au corps-à-corps il n'a pas la moindre chance et le temps qu'il tire il est très facile de l'éliminer sans même lui laisser le temps de viser le personnage joueur.

Un autre jeu sur la délimitation des confrontations de boss, et à l'exception du boss de fin, Mei-Oh, et du boss situé au début de la mission « Traverser le Checkpoint », les arènes où l'on confronte les boss ne sont pas séparées du reste du niveau, et il est possible d'y fuir la confrontation ou si un PNJ surprend la confrontation de devoir affronter un ennemi supplémentaire, alors que généralement il n'est pas possible de se retirer d'un combat de boss dans un jeu d'action. C'est par exemple le cas du combat contre Echigoya, puisque une fois qu'on a défait son garde du corps, le personnage joueur doit retourner sur ses

pas dans le niveau pour le trouver, dans un endroit qu'il peut avoir déjà exploré. Le jeu distord et élabore sur le principe du découpage de niveau de jeu d'action entre zones de jeu normales et arène de *boss*.

Pour autant il n'est pas possible de retourner à la discrétion une fois le combat de *boss* atteint et on ne peut pas « surprendre » un *boss*, il y a une forme de dissonance entre ce traitement et celui des autres PNJ. Une autre étrangeté est le traitement qui est fait d'un combat de *boss*, celui du ministre corrompu qui est la cible de la mission 5. Lorsque le PNJ est affronté par Rikimaru plutôt que Ayame, il n'y a pas de combat. En lieu et place d'un affrontement comme dans la campagne de Ayame, le ministre se suicide et demande l'assistance de Rikimaru dans une cinématique. Quand il est confronté par Ayame, il répond à son accusation qu'il ne laissera pas une femme lui faire la morale. Il me semble qu'il faut voir là une forme d'expérimentation sur ce que peut être un *boss* dans un jeu d'infiltration. D'autre part, et c'est un point commun entre Echigoya et le ministre corrompu : ces deux PNJ *boss* ont un *boss* secondaire, un garde du corps, qui est combattu préalablement au cours du niveau, et ces deux font preuve d'un sexisme et d'une misogynie consommée qui est illustrée dans des cinématiques. Les dialogues en rendent comptent également quand on joue avec le personnage d'Ayame. Je pense qu'il faut y voir ici non pas un propos « féministe », mais qu'il s'agit là – avec le fait qu'ils possèdent un garde du corps qui joue le rôle de *boss* intermédiaire dans leurs niveaux – d'une façon de souligner que ces deux PNJ sont des personnages en position de supériorité hiérarchique et possédant un pouvoir social qui se déploie, entre autres, sur les femmes. Ils abusent de ce pouvoir comme de leurs positions sociales en tant que marchand et ministre. Toutefois ces éléments ne font pas partie d'une intrigue qui trouve une conclusion pleinement satisfaisante à la fin du jeu ou bien dans un développement du personnage de Ayame. Il faut y voir une expérimentation sur le *topos* du *boss*, qui trouve dans la diégèse et les thèmes une correspondance avec les remarques concernant les mécaniques des combats de *boss* et l'inclusion de leurs arènes dans le niveau, une expérimentation qui ne trouve pas, dans *Tenchu:SA*, sa conclusion.

Les *boss* de *MGS1* suivent un schéma proche de ceux de *Tenchu:SA* dans leur relatif classicisme. Les confrontations s'inspirent clairement des anciens Metal Gear en deux dimensions dans leur contenu thématique – le combat contre un hélicoptère Hind, contre un ninja, ou contre un Metal Gear étaient déjà présents dans le deuxième jeu, celui contre un char d'assaut se trouvait déjà dans le premier jeu Metal Gear, et les combats sont une succession de lieutenants et subordonnées du *boss* final, le mercenaire Big Boss – ou bien dans la façon de structurer le combat dans des arènes closes dont il n'est pas possible de sortir et semées tout le long de l'aventure et comme des étapes jusqu'à un dernier combat final – ici contre Liquid Snake – et comme dernière péripétie du récit avant la conclusion.

Ces combats sont intéressants et rétrospectivement ressemble beaucoup à une expérimentation sur comment des combats de *boss* en deux dimensions pouvaient se trouver retranscrits sur trois dimensions en tirant avantage des avancées technologiques de la nouvelle génération de console. De surcroît, en

mimant de façon explicite certains éléments de la succession des combats de *boss* – dans Metal Gear 2, Solid Snake combat son ancien ami le mercenaire Grey Fox d'abord quand celui-ci est aux commandes d'un hélicoptère, puis celles du Metal Gear, et enfin en personne, de la même façon que Solid Snake affronte dans *MGS1* son frère Liquid dirigeant un hélicoptère, puis le Metal Gear, et enfin en personne – le jeu permet en plus de fonctionner de paire avec le propos du jeu sur l'opposition entre nature et culture, en soulignant que par le conflit violent Solid Snake est condamné à relancer le cycle de la violence et que c'est dans le refus de la confrontation et dans la conquête de son indépendance qu'il doit, à la fin, s'en échapper.

Un autre élément qui amène à lire ces combats comme une retranscription depuis les anciens jeux et une élaboration sur leurs idées est le fait que la structure des combats – un combat en plusieurs phases suivies par des longues phases de dialogue ante-mortem qui sont, à la différence de Metal Gear 2, systématiques et présentes pour tous les *boss* et pas seulement les plus signifiants. Ici tous les *boss* ont été rendus « importants » et ils ne sont plus uniquement fondés sur des idées aussi simplistes que « Running-Man, le mercenaire le plus rapide du monde » de Metal Gear 2. Chacun des combattants de Foxhound dialogue ici longuement avec Snake après sa défaite et sur les motivations de son action et constitue un faire-valoir pour Solid Snake dans la dichotomie Nature/Culture. Chacun d'eux a sa propre attitude vis-à-vis de sa nature et de sa façon de l'exprimer et de l'accepter, dans la frustration et la douleur comme Psycho Mantis ou bien avec une forme d'enthousiasme comme Vulcan Raven. Ils constituent des faire-valoir de moindre ampleur pour Solid Snake en attendant la confrontation avec Liquid Snake, l'ultime antagoniste et l'absolu contraire de Solid Snake. Ces discussions plus longues et complexes sont rendues possibles par l'utilisation du son et de voix numérisés – il aurait difficilement pu être envisageable d'avoir pareil développement de personnage en jeu sans les progrès technologiques de la Playstation.

Encore une fois une élaboration sur la formule du *boss* de jeu d'action, un aboutissement par rapport aux *boss* des précédents Metal Gear, mais finalement des *boss* qui mettent peu en avant les spécificités du jeu d'infiltration et où seuls certains *boss* peuvent être approchés avec furtivité : à cet égard Vulcan Raven est peut-être le meilleur exemple de ce que peut être un *boss* de jeu d'infiltration. Le niveau est un labyrinthe constitué de conteneurs que Raven et le personnage joueur arpente. Vulcan Raven possède un champ de vision plus étendu que celui d'un garde, et une puissance de feu et une vitesse de tir également très supérieure à celle du joueur, et si sa vitesse de déplacement est lente et son pattern de déplacement normal aléatoire, il se comporte comme un garde en ce qu'il se dirige là où il a vu le personnage joueur pour la dernière fois ou bien vers la dernière source de perturbation perçue – sons, tirs etc. Il est possible de prendre Vulcan à revers, comme un PNJ ordinaire, mais il réagit plus vite et cette opération doit être répliquée plusieurs fois à la différence d'un garde, et surtout il tire sur une zone conique avec son canon et détruit les couvertures qui sont la seule protection de Snake contre lui puisqu'il n'est pas possible de se

dissimuler dans son champ de vision. En reproduisant le différentiel de perception entre les PNJ hostiles habituels, mais en ajoutant au *boss* la capacité de contrer partiellement la capacité du joueur à se substituer à sa perception, *MGS1* propose peut-être de ces trois jeux ce qui constitue le meilleur exemple d'un *boss* de jeu d'infiltration : un PNJ qui reprend des éléments structurants des PNJ hostiles communs avec un système de perception dont il est possible pour le joueur de rendre effectivement compte, mais qui à la différence de ces PNJ peut également influencer, de façon exceptionnelle, les capacités de dissimulation et/ou de collection d'information du joueur.

Quant au dernier jeu, *Thief:DP*, il fait le choix de ne faire figurer aucun *boss* à proprement parler à l'exception de la toute fin où est présent le « Trickster » mais il n'y a pas à proprement parler de combat contre le *boss* puisque Garrett doit simplement se faufiler dans son dos pour remplacer l'objet qu'il utilise dans son rituel par sa réplique piégée. La différence est que lorsque le joueur arrive à son arène dans le niveau se déclenche le chemin de patrouille du Trickster et qu'à la fin de celui-ci il réalise le rituel permettant la fin du monde. En d'autres termes il s'agit d'une des rares fois où le jeu présente une situation où le joueur n'a pas le loisir de prendre son temps pour examiner l'exécution d'une patrouille par un personnage pour planifier son action : il doit regarder ce que fait le *boss* – il va dans une succession à peu près prévisible d'un objet à l'autre pour composer en laissant régulièrement une fenêtre de une minute pour exécuter une série d'action permettant de faire la substitution d'un objet par un autre. C'est un *boss* qui met les mécaniques d'infiltration au cœur de son *design*, certes, surtout que la détection par cet ennemi, invulnérable et très puissant, est une mort assurée, mais l'exécution en reste finalement très sommaire et relativement simpliste. La difficulté réside dans le fait d'atteindre le *boss* mais considérer que cela fait partie du *design* du *boss* serait, je pense, fautif.

Toutefois il y a, comme pour les autres jeux, une expérimentation sur la forme du *boss*, mais plus ici dans son absence. *Thief:DP* ne manque pourtant pas d'antagonistes dans sa diégèse, et cela pose la question de la façon qu'ils ont de se manifester dans l'univers de jeu en dehors des cinématiques et des passages non interactifs. Ils se manifestent sous la forme d'objets leur appartenant, des butins que le joueur doit récupérer et qui sont leurs propriétés, dans des niveaux qui sont également leurs propriétés. On peut s'en convaincre en examinant un niveau particulièrement signifiant de ce point de vue là, celui de la mission 7, « L'Épée ». Cette septième mission a pour prémisse qu'une femme, Viktoria, a demandé à Garrett moyennant finance d'aller dérober une épée dans le manoir d'un noble excentrique, Constantine. Rien ne laisse présager que ces deux personnages sont de mèche dans l'intrigue du jeu et qu'il s'agit là d'un test élaboré par Constantine pour évaluer la capacité de Garrett à l'aider dans ses plans pour récupérer de quoi élaborer le rituel que le joueur interrompt lors de la dernière mission. Le manoir de Constantine est pensé comme un défi aux compétences du joueur à ce niveau du jeu : la carte que propose

le jeu est vide de toute information et le joueur ne peut pas s'y reporter pour s'orienter, dans un niveau très déroutant.

J'y reviendrai plus tard, mais *Thief:DP* présente deux grands types de niveaux thématiquement, ceux présentant des environnements urbains et civilisés et des environnements plus « naturels » comme des cavernes ou bien des ruines. Cette division était structurante dans le niveau 2, la prison de Cragsleft, où le joueur commençait dans les cavernes inondées avant de faire une ascension dans la prison et les ateliers de la prison elle-même. Le jeu présente par la suite des niveaux appartenant généralement à l'une ou l'autre catégorie. La septième mission revient sur cette séparation claire : le niveau présente, passé le début du où une flèche de corde permet de se hisser à une fenêtre jusque dans un dortoir, des sections constituées d'une architecture déstructurée ne correspondant à aucune logique apparente – des pièces dont les meubles sont sur les murs et les portes au plafond, d'autres avec des pièges à l'intérieur – et des sections de cavernes et de végétations servant de corridors vers une section reculée du niveau où se trouve l'épée. L'intégralité du niveau remet en question les préconçus du joueur et ne lui laisse que ses compétences et la maîtrise de ses habilités pour agir et réagir au sein du manoir, puisqu'il ne peut se reposer sur une « logique » du niveau qui reposerait sur une apparente utilité et un agencement logique – des pièces reconnaissables comme une cuisine, des chambres, etc. – pour naviguer.

La section finale présente une pièce circulaire avec en son centre l'épée, gardée par plusieurs gardes, certains statiques d'autres non, dont les cônes de visions ne laissent pas beaucoup de temps pour s'en emparer sans être repéré. Le vol est difficile, que le joueur choisisse d'éliminer les gardes en les assommant un par un dans un ordre qui évite aux gardes patrouillant de trouver leurs collègues assommés ou de surprendre Garrett dans l'acte, ou qu'il choisisse une option plus pacifique nécessitant de trouver le chemin à un accès au-dessus de l'épée qu'il pourra récupérer en descendant avec une corde en rappel pendant un des instants où l'épée n'est dans la vision d'aucun garde. Dans un cas comme dans l'autre cette section du niveau, centrée sur l'objet au centre et sollicitant particulièrement les compétences et connaissances du joueur pour accomplir l'objectif principal, est structurée et pensée avec les mêmes objectifs qu'une arène de boss.

Thief:DP a choisi de ne pas mettre de boss en fin de niveau et de faire de chaque niveau un lieu à l'image de l'adversaire et dont la conquête et l'exploration est la façon de le confronter et de le vaincre. Il en va de même dans d'autres missions, comme le manoir de Lord Bafford ou bien la maison du seigneur du crime Ramirez, où l'antagonisme n'est pas tant situé dans un personnage mais dans la structure d'un environnement qui lui correspond et qui le place aussi comme le supérieur hiérarchique en pouvoir à tous ceux qui peuplent ses murs. La narration environnementale rend alors compte de leur pouvoir dans leur capacité à avoir créé un environnement qui soit leur et dans lesquels le personnage-joueur évolue à leur

merci et au gré de leurs caprices, mais que les capacités du personnage-joueur permettent de dominer et de s'en jouer plutôt que d'y évoluer comme prévu – ce que font les PNJ que le joueur y croise.

À dire vrai il me semble que ces trois jeux ont tenté de transposer efficacement le *boss* à leur formule expérimentale. Cette transposition a permis des expériences formelles. Mais le *boss* doit servir d'épreuve ultime dans une séquence de jeu d'action, de défi adressé au joueur et à sa capacité à mobiliser efficacement le répertoire d'actions qu'il a appris contre un PNJ qui nécessite une application consciencieuse de ses compétences psycho motrices dans une temporalité qui, si elle est plus étendue que pour un PNJ normal, reste à l'échelle du jeu une durée relativement brève. Cette formule ne se transpose pas efficacement au jeu d'infiltration et reste partiellement incompatible avec les choix du genre en termes de modalité d'action. Les expérimentations concernent alors, sans surprise, des altérations de la formule du *boss* et de son inclusion dans un genre nouveau. Les *boss* et les antagonistes restent importants dans la narration de ces trois jeux, ce qu'on peut retenir comme élément commun des jeux d'infiltration et qui sera conservé dans le temps, mais on peut également mentionner que si cet élément est conservé depuis le jeu d'action, il ne l'est pas sans procéder à des adaptations et altérations significatives pour l'adapter au genre, aux nouvelles technologies, et pour expérimenter d'une façon propre à chaque jeu sur comment cet élément peut s'intégrer dans des expériences prétendant s'écarter du canon générique du jeu d'action.

En conclusion de cette partie, il me semble assez évident qu'un récapitulatif est nécessaire. Une des spécificités du jeu d'infiltration se trouve être la mise en place d'un dispositif d'un « système d'alerte collectif » permettant aux PNJ de communiquer des informations plus ou moins complexes et permettant de structurer une réponse à l'infiltration du joueur. Le fait que les PNJ hostiles gardant le lieu qu'on infiltre et les civils fonctionnent de concert et opèrent ensemble contre l'infiltration est également une spécificité du jeu d'infiltration et une des altérations aux emprunts faits au jeu d'action la plus signifiante, puisque renforçant la transgression que constitue l'infiltration du joueur. Enfin, on notera qu'un semblable travail a été réalisé sur les *boss*, mais qu'il ne semble pas émerger de consensus sur ce qu'est un *boss* pour un jeu d'infiltration, et chacun de ces jeux interprète à sa façon cet élément de *game design* emprunté au jeu d'action.

C) *Level design* des jeux d'infiltration

Il devient à ce stade inévitable de parler du *level design* de ces trois jeux. On a pu voir dans *Thief:DP* que cet élément était un élément central qui se substituait même à la présence d'un classique PNJ *boss*, et que le niveau constituait un substitut à la présence d'un *boss*, qu'arriver à la fin du niveau et récupérer l'objet de convoitise c'était une forme de victoire qui équivalait au défi posé par un *boss* dans un jeu d'action plus classique.

1) Cloisonnement de l'espace et sécurité

Pour étudier le *level design* des jeux d'infiltration dans les aspects non liés aux PNJ je trouve intéressant de citer la conférence de Randy Smith, *game designer* à Looking Glass Studio lors du développement de *Thief:DP*, donnée à la GDC 2006 « *Level Building for Stealth Gameplay* » pour expliquer en quoi consistait l'esthétique d'un jeu d'infiltration du point de vue du *level design* :

L'objectif esthétique est que nous allons créer l'illusion d'un endroit sécurisé et gardé à travers lequel le joueur pourra se faufiler.(Smith, 2006)

Aussi je pense qu'une des premières approches que l'on peut considérer est d'analyser les structures dans lesquelles le joueur doit s'infiltrer et pourquoi elles inspirent la sécurité.

Si on s'attarde sur *Thief:DP* pour approcher cette question on voit tout de suite en quoi cette façon d'approcher le *level design* a pu guider le développement du jeu et les choix qui ont été fait lors du développement. Le joueur doit infiltrer des manoirs de nobles crapuleux et de criminels puissants, un casino, une crypte d'une famille noble, une prison, les tours d'un ordre de mages, un opéra, des édifices religieux... Nombre de ces édifices ont pour première fonction de garder leurs occupants et les biens qu'ils renferment à l'abris des convoitises extérieures. Cette différenciation entre les espaces intérieurs et extérieurs et du reste souvent mis en scène d'une façon intéressante pour les édifices étant activement occupés et habités : par exemple le manoir de Lord Bafford tranche avec la rue dans laquelle on se trouve au début, ses remparts et ses tours surplombent très significativement les alentours. Similairement la porte du manoir de Ramirez dans la mission « Assassins » sert d'interface entre la rue, l'espace public, et l'espace privé de sa propriété, qui couvre une large portion des alentours. De façon plus élaborée, la mission neuf « Sous Couverture » met en jeu une mécanique de déguisement : sous l'apparence d'un novice, Garrett doit pénétrer un temple de Marteleurs, mais son déguisement ne lui permet pas d'aller n'importe où librement, l'espace répond à des normes qui cadrent qui peut occuper quelles parties des bâtiments.

C'est d'ailleurs un des points qui structure toute la mission du manoir de Lord Bafford, où dès la cinématique Garrett mentionne qu'il suppose que le sceptre qu'il doit récupérer doit se situer dans les appartements du Lord, à l'étage, loin des mains des serviteurs, qui logent au sous-sol et travaillent au rez-de-chaussée dans la cuisine, mais sont absents des étages, simplement arpentés par les gardes. La présence de PNJ armés aux entrées et aux alentours de ces lieux joue également un rôle important pour l'identification de ces espaces comme étant des espaces sécurisés par rapport à la rue et à l'espace public, généralement un espace où le joueur peut évoluer plus ou moins librement. Le contraste entre les rues et les maisons de tailles modestes et les structures opulentes que le joueur doit pénétrer, qui peut être admis et évoluer dans quelles sections de l'espace, sont de puissants vecteurs de socialités et de caractérisations. Ces endroits sont imposants, sont intimidants... mais pas pour un voleur.

Cette façon de procéder n'est pas fondamentalement différente de celle de *Tenchu:SA*. *Tenchu:SA* propose également d'infiltrer des propriétés et des palais, même si le jeu ne propose pas de rentrer dans les bâtiments il offre des extérieurs tout à fait satisfaisants et rendant pareillement, par leur verticalité, une impression de grandeur et d'écrasement. La distance d'affichage limitée par la technologie de la machine ne nuit pas tant à l'illusion puisque le simple fait de devoir s'arrêter pour pouvoir viser avec son grappin en haut d'un mur infranchissable met en exergue la fonction défensive et sécurisante de ces structures. Outre une maison de marchand, des palais et châteaux, et un temple comme structures ayant des fonctions similaires socialement à celles qu'on peut trouver dans *Thief:DP* et possédant des spécificités similaires – notamment les murs imposants de la maison de Echigoya dans le premier niveau, qui sont la première chose qui s'impose au joueur, d'une façon étonnamment similaire à la première mission de *Thief:DP* – et des structures défensives ou marquant une différence entre le monde extérieur et l'espace à l'intérieur du bâtiment – comme les douves du palais du ministre de la mission 5 ou du château de la mission 9 – *Tenchu:SA* ajoute à son répertoire des structures qui sont propres à rappeler que le jeu se situe dans une période de guerre civile. On comptera dans cette catégorie notamment le poste frontière de la mission 4 et les nombreuses structures défensives qui parsèment le niveau. La différence principale qu'on peut trouver entre *Tenchu:SA* et *Thief:DP* est que le personnage-joueur n'a pas de façon de distinguer l'extérieur et l'intérieur de ces espaces sécurisés en constatant une différence de traitement de la part des PNJ puisqu'il n'est jamais dans un espace où il pourrait se mouvoir librement. La différence entre espace extérieure et intérieur se marque uniquement par des obstacles matériels, qu'il s'agisse des douves et cours d'eau qu'on peut trouver dans les missions mentionnées plus haut ou bien dans la mission où on doit éliminer le pirate étranger en s'infiltrant dans ce que la différence d'architecture par rapport aux autres missions et le contexte me fait interpréter comme un quartier occupé et bâti par des occidentaux – les maisons en pierres sont plus nombreuses que dans la mission deux où le village qu'on traverse est composé de maison aux murs de bois et de papier de plain-pied – ou qu'il s'agisse encore de hauts remparts ou de portes. Si *Tenchu:SA* ne signifie pas l'interdiction de pénétrer ces espaces en jouant sur la différence entre les espaces où le joueur est en sécurité et ceux où il ne l'est pas, il la signifie par d'autres marqueurs qui socialement font néanmoins sens et l'acte d'infiltration est bien compris comme une transgression.

Enfin *MGS1* situant toute son action dans un lieu unique, une base militaire secrète, bien que celle-ci propose divers espaces aux ambiances variables, avec quelques zones de jeu en extérieur, la perspective essentiellement en vue de dessus ne permet pas de jouer de la même façon sur les impressions visuelles pour illustrer la sécurisation de l'espace et en quoi il est pensé pour garder à l'extérieur les intrus. A fortiori puisque la situation est inversée : les intrus, les mercenaires de Fox Hound, sont déjà dans la place. On est de ce point de vue là dans une situation assez intéressante puisque finalement le lieu que le joueur infiltre a été créé par les autorités mêmes qui l'y envoient sans le tenir exactement au fait de ce que

renferment les lieux, à savoir le Metal Gear, et que c'est donc avant tout un secret des commanditaires de son action que le personnage-joueur doit dévoiler plus que des informations en possession des mercenaires de Fox-Hound. Le fait que la base de Shadow Moses ait été conçue par le gouvernement américain mais qu'on y arrive avec une maîtrise et une connaissance nulle de cet espace – la connaissance et les plans du lieu ne sont délivrés qu'au compte goutte – contribue à appuyer les retournements de situations scénaristiques lorsque les vrais agendas des individus et institutions supposément alliés de Solid Snake sont dévoilés : d'un édifice qui devait protéger son contenu des individus qu'elle abrite désormais, elle se révèle être la boîte de Pandore des machinations du complexe militaro-industrielle qu'on a également souhaité dissimuler au personnage-joueur pour l'y faire entrer.

On peut remarquer que dans tous les cas ces jeux avaient choisi dès 1998 de proposer à l'infiltration des lieux dont l'esthétique et l'identité visuelle était indissociable de la notion de sécurité et exprimant une conception voulue comme protectrice ou défensive. Dans les trois cas, la transgression des obstacles et dispositifs mis en place prend alors la forme d'une transgression contre les volontés qui ont structuré ces espaces. C'est dans cette structure commune que chacun de ces jeux propose ensuite ses propres thèmes et idées.

2) A l'abri dans la faille (éléments favorables à l'infiltration)

Il peut être à partir de là intéressant d'étudier comment ces trois jeux d'infiltration structurent ensuite ces espaces en apparences sécurisés de façon à y disposer des failles qui permettent ensuite au personnage joueur de s'y faufiler. C'est de ce point de vue là un élément qui est bien commun à ces trois jeux mais les choix opérés ne sont pas du tout les mêmes et on peut observer deux grandes catégories de failles : les zones de déplacements sûrs et les cachettes statiques.

Pour illustrer cette différence entre les deux catégories je me propose de commencer avec *Thief:DP*. Généralement Garrett peut se déplacer à peu près librement dans les égouts. Ces espaces sont caractérisés comme ordinairement dépourvus de présence intelligente hormis quelques mobs généralement peu puissantes comme les araignées qui ne sont pas très dangereuses même en combat et dont la mort ne compte pas comme une victime innocente. Le jeu propose peut de rentrer par le haut des structures qu'il souhaite faire infiltrer au joueur, exception faite de la crypte de la mission trois, et les égouts sont donc un des espaces que le jeu fait utiliser comme étant une faille dans les dispositifs de sécurité, qu'il s'agisse de l'infiltration – dans la mission du manoir de Lord Bafford, celle de la guilde des voleurs, ou bien enfin celle de la cité perdue – ou bien d'exfiltration pour fuir la place – dans la mission de la prison de Cragyleft, dans celle des Assassins, ou bien celle de la tour des mages. C'est une façon intéressante de proposer au joueur une façon cohérente d'échapper aux lieux qu'on infiltre, qui réactive des éléments thématiques de *level design* connus – les « niveaux des égouts » - mais en les proposant réactualisé pour

donner de la crédibilité à des espaces qu'on présente comme habités et servant une fonction en dehors de leur utilité comme espace de jeu, et comme correspondant bien à la place qu'occupe Garrett dans l'ordre social de la Ville. C'est un marginal, un voleur, mais ce rôle et ses connaissances et compétences lui permettent de tirer avantage des marges de l'espace social : si pour ses victimes un système d'évacuation des eaux n'est qu'une infrastructure utilitaire parmi d'autre, pour Garrett il s'agit d'un moyen d'entrer et de sortir des espaces dont on souhaite le maintenir à l'écart. La présence de passages secrets et de couloirs de maintenances jouent un rôle similaire : Garrett retourne les infrastructures contre leurs créateurs en les usant à ses fins contre eux, c'est le cas par exemple d'un passage secret permettant de passer, en marchant sur des poutres, au-dessus du garde qui occupe la dernière salle avant la salle du trône et le sceptre de Lord Bafford – un élément du niveau qui fait sens comme reprise du *level design pattern* (Hullett & Whitehead, 2010) des « passages secrets » qui était encore très commun parmi les FPS en 1998 et il faut y voir ici une reprise des *doom-like* – ou bien des couloirs cachés dans le manoir de Ramirez lui permettant de naviguer incognito dans sa propre maison et d'espionner ses invités. En termes de cachettes statiques *Thief:DP* est le jeu qui propose les intérieurs les plus élaborés et détaillés et il en joue : *Thief:DP* propose de pouvoir se cacher derrière les portes lorsque les PNJ les ouvre, sous ou au-dessus de certains meubles qu'on peut escalader, derrière une armoire ou dans une baignoire, possibilités de cachettes qui se voient augmentées dès lors qu'on considère la capacité de Garrett de pouvoir éteindre toute source lumineuse enflammée. Pareillement on notera que souvent les zones les plus sombres se situent dans les recoins des pièces, généralement les endroits les moins éclairées, ce qui fait que s'y réfugier permet à Garrett de profiter généralement d'une visibilité moindre et d'une meilleure vue sur la pièce. Partant de là, la structuration des espaces sûrs entre des lieux d'infrastructures non fréquentés aux fonctions utilitaires où les déplacements sont permis et des cachettes qui tirent avantage des intérieurs plus ou moins somptueux et de la taille des pièces permet de montrer la dimension sociale qu'elle peut donner au joueur, qui même au sein de l'espace infiltré continue de se déplacer dans les interstices de l'espace structuré par ses victimes pour les défendre contre des gens de son espèce.

Tenchu:SA procède d'une façon tout à fait différente : il propose comme espace de déplacement sûr des espaces situés en hauteur, espace auquel le grappin permet d'accéder. Si les hauteurs peuvent être fréquentées par certains ennemis – archers/arquebusiers statiques ou bien ninja pouvant sauter entre la rue et les toits de maison de plein pied – le grappin permet au joueur d'exploiter de se mouvoir librement à des hauteurs qu'aucun ennemi ne peut fréquenter, qu'il s'agisse des hauts murs et toits des palais ou bien des branches des arbres dans les forêts du monde de *Tenchu*. C'est depuis ces espaces sûrs et en surplomb que le joueur planifie ses descentes. C'est ici je pense un élément à mentionner : le titre du jeu en japonais est 立体忍者活劇 天誅, transcrit « Rittai Ninja Katsugeki: Tenchū » et qu'on traduirait littéralement comme « Jeu d'action ninja en trois dimensions : Punition Céleste ». Le nom *Tenchu* correspond aux deux

symboles 天誅, où le premier, Ten, signifie ciel – au sens propre ou figuré – et je pense que le fait que le jeu mette en avant la verticalité est de ce point de vue là signifiant dans le rôle que joue le personnage dans l'univers social. Le personnage, Rikimaru ou Ayame, est un vecteur de justice qui vient « d'en haut », le joueur répond à une autorité politique et morale plus haute que les personnes sur lesquelles il fait s'en abattre le couperet. Le fait que le joueur effectue l'essentiel de ses déplacements sur les toits, hors de la vue et de l'espace fréquenté normalement par les PNJ, place celui-ci dans une position qui est certes à la marge de l'espace social, mais qui le surplombe. Avoir choisi les toits comme l'espace sûr est une façon intéressante d'exploiter la troisième dimension que permet le hardware de la Playstation et de donner du sens à l'action du personnage en caractérisant sa place dans l'espace social : à la marge de l'espace social normal, mais omniprésent. Les cachettes statiques ne sont que peu présentes en revanche dans *Tenchu*, un élément qui n'est probablement pas sans rapport avec le fait que le jeu tire ses inspirations du *platformer* 3D plutôt que du genre FPS qui inspirent *Thief:DP*, genre dans lequel le fait de se mettre à couvert, et donc derrière des objets, a plus du sens.

MGS1 choisit en guise de faille de sécurité et d'espace à travers lesquels le personnage peut s'infiltrer les bouches d'aérations. C'est d'ailleurs comme ça que le joueur pénètre dans la base proprement dit. Lorsque le joueur arrive, après la section d'introduction sur les quais, devant les portes de la base, celles-ci ne s'ouvrent pas, et le joueur peut choisir entre deux bouches d'aérations pour s'infiltrer dans la base. Cette modalité de déplacement est couplée au fait de ne voir qu'en vision subjective, et lorsque Solid Snake rentre dans la base en suivant des souris dans les conduits pour trouver son chemin, une des premières choses qui est signifiée par le jeu via une *cutscene* où Solid Snake espionne les deux gardes patrouillant dans le hangar est que cet espace est un espace d'où la collecte d'information peut s'effectuer de façon sécurisée et à l'insu de toute détection, et si la *cutscene* informe le joueur sur la localisation du chef de la DARPA, personnage qu'il rejoint également par la ventilation, le joueur peut une fois revenu en jeu observer les allers et retours des gardes pour réfléchir à comment procéder jusqu'à l'ascenseur. Particulièrement l'inclusion des bouches d'aérations, en plus de réutiliser et d'exploiter un concept déjà présent dans les premiers jeux *Metal Gear* en deux dimensions en usant d'un hardware capable de simuler un espace en trois dimensions, est la réutilisation de concepts déjà présents dans les fictions et en particulier les films qui ont inspiré Kojima. Kojima a mentionné entre autres inspirations pour les développements de la saga *Metal Gear* les films *Die-Hard* et les films *James Bond*. *James Bond* figure dès 1962 une scène où le personnage éponyme échappe à la captivité en passant par une bouche d'aération, et le premier film de la licence *Die Hard*, de 1986, contient en particulier une scène où le héros est obligé de ramper dans une bouche d'aération. Kojima a dit à propos de ce film que :

Quand il a fallu convertir les Metal Gear 2D en 3D (MGS1) le film m'a aidé à penser comment rendre la stratégie d'un jeu de cache-cache dans un objet complètement en 3D. Aussi, comme dans le film, les éléments de l'intrigue sont étroitement connectés, ce qui se retranscrit dans les

dimensions multiples du scénario de MGS1(Traduit du japonais a partir d'une traduction automatique de la page suivante <https://web.archive.org/web/20090429015629/http://www.tsutaya.co.jp/movie/sp/mgs4/cinema10.html>)

On doit donc comprendre cet espace comme signifiant à deux niveau : il s'agit d'une part d'une reprise d'un topoi de film d'actions et d'espionnage et à ce titre là il ancre le genre de l'infiltration à un discours préexistant, celui d'un genre cinématographique, et d'autre part il est signifiant dans l'univers de jeu comme étant l'espace par lequel le personnage de Solid Snake peut accéder aux informations qui lui sont cachés, moyen pour lui de s'émanciper de sa condition.

Même si ces trois jeux ne développent pas et n'usent pas de la même façon de cet outil de *level design*, on peut constater qu'il s'agit d'un trait commun. Si l'espace est conçu pour donner au joueur l'impression de sécurité, sécurité qui est un concept qui trouve ensuite un sens dans l'univers social du jeu, les failles dans le dispositif de défense, les espaces sûrs que le joueur peut exploiter, sont également signifiants et sont pensés comme des éléments indispensables du *level design* des jeux d'infiltration, et constituent un élément signifiant dans le discours du jeu. Ces éléments sont à la marge de l'univers dans lequel évoluent les PNJ, et depuis cette marge, le personnage joueur peut agir dans l'espace proscrit.

3) Ce qu'il fallait dissimuler

Pour achever cette analyse des spécificités du *level design* des jeux d'infiltration, il me semble indispensable d'étudier le pendant de la question de la sécurité, à savoir ce qu'il faut protéger et pourquoi, qui constitue l'objectif des personnages joueurs et autour duquel le niveau développe son système de perception. Le fait d'avoir un objectif principal n'est pas essentiellement propre au jeu d'infiltration, évidemment, mais il me semble que les particularités du genre méritent qu'on s'attarde sur cet élément comme pouvant receler des particularités génériques intéressantes.

MGS1 propose un univers dont le plan est très sommairement une longue traversée de la base de Shadow Moses, où on s'enfonce progressivement dans des installations de plus en plus lointaine, et avec cette infiltration topographique vient également de ce que j'ai appelé plus tôt dans la structuration de l'intrigue le dévoilement progressif. Le cœur de la base recèle la menace titre : le Metal Gear, qui figure, avec la tour des communications, ce qui constitue sans doute l'environnement avec le plus de verticalité, un gigantesque hangar où le personnage joueur doit faire plusieurs fois l'ascensions des échafauds qui entourent le Metal Gear à la façon d'une fusée où d'un exosquelette tiré de *Evangelion* – lequel de ces deux imaginaires est le plus sollicité est une question qu'il est complexe d'éclaircir, et il n'est pas impossible que ces deux imaginaires ne soient pas exclusifs – ce qui souligne efficacement en quoi cette arme est effectivement une arme ultime, un secret d'état qui peut remettre en cause l'équilibre géopolitique du monde. En parallèle de ça la base recèle également le secret des origines de Snake, un

élément qui n'est explicité que tardivement, et de son origine partagée avec Liquid Snake. A ce titre que la base ait pour finalité de protéger le Metal Gear que le personnage-joueur détruit avec Liquid Snake au commandement de ce dernier joue ainsi un double rôle dans l'économie du récit : en même temps que le joueur accomplit sa mission en empêchant l'usage de l'arme nucléaire par les terroristes et que s'éloigne la menace d'un conflit nucléaire globale en anéantissant le Metal Gear, Solid Snake a l'occasion, en se confrontant à son double belliqueux Liquid Snake, de s'émanciper de sa propre condition. S'il avait été conçu par le complexe militaro-industriel pour être un clone de Big Boss et le parfait soldat, comme Liquid, en détruisant Liquid et le Metal Gear, il fait d'une pierre deux coups. Il s'affirme comme une antithèse de Liquid et de ce à quoi le complexe aspirait faire de lui. Il en résulte qu'il ne meurt pas du virus FoxDie et cet arc narratif sera poursuivi dans le jeu ultérieurs où Solid Snake fonde une ONG anti-Metal-Gear. Ici la dissimulation au sein de l'univers de jeu comme espace d'un artefact, le Metal Gear, qui est également une cristallisation des enjeux de Solid Snake, fait que la progression dans l'espace de jeu accompagne et constitue une métaphore de la résolution par le personnage-joueur des dilemmes personnels qui sont les siens.

Thief:DP fait de ses niveaux des structures pensées pour conserver à l'abri des convoitises et des regards deux choses : des richesses et des secrets. La progression dans *Thief:DP* procède par narration environnementale, en disposant des richesses matérielles dans le niveau pour motiver l'exploration et l'infiltration par le personnage joueur du niveau, et en accompagnant ces richesses d'informations contenues dans des livres et/ou parchemins. Ces informations peuvent mener à davantage de richesse – par exemple dans la mission trois « Dans le boneboard » en lisant les journaux de pilliers de tombes ayant eu comme Garrett l'idée que les richesses des défunts nobles trouveraient plus d'utilités dans leurs poches, le personnage joueur peut comprendre comment atteindre l'objet de convoitise indispensable pour compléter la mission, la Corne de Quintus, et aussi comprendre ce qu'il s'est passé pour ces prédécesseurs moins heureux que lui – ou bien simplement être des informations sur les habitants du lieu et par exemple leurs secrets honteux, la vérité sur leur caractère qui permet in fine. La prison de Craggsleft est symptomatique de ce que cela peut donner : Garrett s'infiltré dans la prison pour en exfiltrer son receleur, Cutty. La prison est un camp de travail : les marqueteurs envoyaient les prisonniers dans la mine récupérer des minerais pour leur usine. Les morts vivants croisés dans la mine sont d'anciens prisonniers, et les prisonniers qu'on découvre dans les geôles de la prison sont des mendiants, des prostitués, des proxénètes, des pickpockets... Les marqueteurs séquestrent ces gens en dehors de tout système légal, ils sont juges et parties, et exploitent jusqu'à la mort et torturent les personnes qui sont dans le tort selon leur idéologie, leur morale, et non pas sur la base d'un processus juridique. Partant de là, quand Garrett s'infiltré dans la chapelle, au cœur de leur quartier d'habitation dans les étages supérieurs, et qu'il vide un coffre rempli d'argent et qu'il récupère des bouteilles de vin onéreuses dissimulée derrière un tenture représentant le

symbole des marteleurs, les voler semble non seulement être une chose acceptable, mais même une sorte de juste retour des choses. Garrett ne dépasse jamais son propre intérêt et s'il sauve le monde c'est autant par vengeance que par souci de conserver une Ville dont il dépend comme la puce sur le chien, et qui ne cherche par le vol qu'à « payer son loyer » à un « propriétaire encore plus tenace que les marteleurs ». Par ailleurs, il est l'occasion de noter que *Thief:DP* fait l'usage d'un *design level pattern* caractéristique des FPS mais qu'il utilise ici non pas simplement à des fins complétionnistes comme cela pouvait être le cas dans *Doom*(Id Software, 1993) et les *doom-like*, mais pour permettre de donner au joueur des éléments d'information et/ou d'histoire supplémentaires et des récompenses qui peuvent permettre d'atteindre plus aisément, voir être indispensables, à la conclusion du niveau.

Ainsi dans le niveau « Assassins », le joueur peut découvrir des passages secrets dissimulés dans les murs mais qui ont une utilité au propriétaire des lieux plus et ne sont donc pas là gratuitement : ils indiquent que Ramirez, en plus d'être un criminel excentrique, a peut être des penchants voyeuristes et aime observer ses visiteurs par un judas donnant dans la chambre d'ami. Le fait d'avoir accès à cet élément n'apporte rien d'autre que la satisfaction d'avoir « donné » une leçon à Ramirez. En explorant les lieux, en dévoilant par son infiltration les tenants et aboutissants du récit, et en dérochant les richesses contenues dans ces lieux interdits, on atteint les puissants autrement que physiquement, on touche à des éléments qui cristallisent leur pouvoir. Ce que dissimulent les murs des maisons bourgeoises de *Thief:DP*, c'est ce qui fait l'identité de ceux qui ont le pouvoir, des objets qui ont une valeur sociale, économique, personnelle. Si Garrett peut user de violence physique, il est surtout capable d'endommager la *persona* sociale de ses opposants qui est matérialisée dans l'espace de jeu.

Enfin, pour *Tenchu:SA*, cette question de ce que sécurise l'objet ne se pose pas vraiment. La narration du jeu ne laisse pas le loisir au joueur de se faire une « opinion » sur la question, comme on l'a vu plus tôt, puisque le dévoilement des informations et les révélations, arrivent en amont du jeu. Dans *Tenchu:SA*, le dispositif de sécurité ne dissimule rien, il est, en revanche, un obstacle à la « punition céleste », à ce qui doit être fait. En particulier dans les cas où la mission consiste en un assassinat, cette fonction est manifeste : la cible ne peut, in fine, échapper à une justice qui finit par la rattraper. C'est ce qui se passe lorsque le ministre corrompu, confronté par Rikimaru, préfère se suicider que de persister dans son erreur. Idem quand le personnage est envoyé assassiner un pirate étranger qui trouble la population alors que les frontières viennent d'être rouvertes, ou qu'un marchand essaie de s'élever au-dessus de sa condition ordinaire par des moyens détournés. Ces missions sont celles qui mettent le plus clairement en avant que le dispositif de sécurité doit être franchi pour détruire en son sein ce qui constitue une menace pour l'ordre social. Lorsque l'objectif de la mission n'est d'ailleurs pas un assassinat mais par exemple le port d'un message comme dans la mission où l'on doit traverser un checkpoint, le dispositif de sécurité n'est pas déployé depuis l'intérieur du corps social dont le personnage fait partie – la seigneurie de Godha –

mais par la seigneurie voisine. L'obstacle est alors également un obstacle à l'accomplissement de notre devoir, mais la fonction et la signification n'est pas la même du tout. En somme il semble difficile d'attribuer un trait commun aux objets protégés par les dispositifs de *Tenchu:SA*, outre le fait qu'il sont déployés pour s'opposer à l'accomplissement de notre tâche, une tâche qui ne découle pas des volontés personnelles de Rikimaru et Ayame, mais de leur patron, Lord Godha.

Les dispositifs de sécurités sont pensées comme abritant des menaces pour l'intégrité politique de son pouvoir politique, des menaces intérieures à la société ou bien des menaces extérieures, que dans les deux cas notre action vise à corriger.

D) « Inside at last »

Pour achever cette seconde partie sur l'univers de jeu, je me propose de résumer ici les conclusions qui sont les miennes à l'issue de cette étude des univers de ces trois jeux fondateurs.

Les univers de jeu du genre de l'infiltration ont été ici étudiés du point de vue de leur scénario, des PNJ, et du *level design* et de l'espace figuré dans ceux-ci. Du point de vue du scénario, si aucune thématique ne semble strictement spécifique au jeu d'infiltration, on a pu toutefois délimiter certaines structures et certains *topoi* communs. Il ressort que les intrigues de jeu d'infiltration tendent à mettre en avant des scénarios ayant lieu dans un contexte qui prétend au réalisme ou qui du moins en a l'esthétique. Cette volonté de réalisme et de crédibilité se traduit généralement par l'importance que prennent dans la diégèse les conflits d'intérêts entre des groupes d'intérêts et individus aux agendas complexes et opposés, jeux de pouvoirs au milieu desquels le personnage-joueur occupe une place importante. C'est depuis cette perspective, celle du personnage au sein des conflits d'influence, que l'intrigue se développe par dévoilements successifs d'intrigues et d'agendas dissimulés, ce qui amène à la présence de certains *topoi* de fiction comme les trahisons etc.

Les PNJ jouissent d'un traitement particulier. Si les types de PNJ présents sont proches en termes de fonction de ceux des jeux d'actions – avec des PNJ hostiles, civils, et des *boss* – on note des différences notables. Les PNJ constituent en effet plus qu'une somme d'individus, ils sont présentés thématiquement et mécaniquement comme formant un groupe social intégré à l'espace de jeu et semblant en faire part. Mécaniquement, cette cohésion de leur groupe est permise par l'émergence, à partir de leurs IA respectives, d'une intelligence collective, ou par l'utilisation de système plus normatifs assurant qu'ils réagissent de concert selon certains signaux témoignant de la présence du joueur. Le fait que les PNJ civils et gardes ne soient pas, pour les premiers, des alliés du joueur, et les seconds dans une attitude belliqueuse à l'égard du joueur par défaut – attitude qui n'est pas un état permanent - et que s'ajoutent à cela des règles incitatives n'encourageant pas la violence à leur égard, est une caractéristique distinctive du jeu d'infiltration et une innovation sur les codes du jeu d'action. Enfin, ces trois jeux d'infiltration

entretiennent une relation plus ou moins expérimentale avec les PNJ boss. On a pu voir qu'ils n'exploitaient que rarement les mécaniques d'infiltration communément utilisées dans le jeu, mais que ces PNJ restaient centraux et importants dans l'univers de jeu comme antagonistes, et que les expérimentations autour de ceux-ci témoignent de la volonté d'expérimenter pour les adapter à une formule prenant ces distances avec les canons traditionnels du jeu d'action.

Conclusion

Pour commencer cette conclusion, il est indispensable de revenir à notre problématique initiale qui était de détailler comment on pouvait définir et étudier le discours social ludique, défini comme l'application de la notion de discours social au dispositif communicationnel qu'est le jeu, plus précisément ici le jeu vidéo. Dans un premier temps je vais résumer l'étude que j'ai consacrée précisément à trois jeux considérés comme des œuvres fondatrices du genre du jeu d'infiltration. Je partirai de ce résumé pour proposer des éléments de réponses permettant de répondre à la problématique générale. Dans un dernier temps je développerai les limites du présent travail et les pistes de réflexion qu'il me semble important de noter en guise d'ouverture.

I. Les prémices d'une topographie socio-discursive générique

La présente partie va se consacrer à résumer mes conclusions à l'issue de l'étude des jeux *Thief:DP*, *MGS1* et *Tenchu:SA* comme jeux fondateurs d'un genre, le jeu d'infiltration, qui constitue comme genre ce qu'on a défini comme une topographie du discours social, un fragment de celui-ci.

A) Les origines d'un genre : emprunts à d'autres topographies socio-discursive

Afin d'élaborer une topographie socio-discursive, un des objectifs de ce mémoire était d'établir comment le jeu d'infiltration avait pu émerger comme topographie indépendante. Cette démonstration nécessitait de mettre en avant le contexte d'émergence et de dégager l'interdiscursivité entre cette topographie naissante et d'autres préexistantes, d'autres discours sociaux, ludiques ou non.

1) Topographies ludiques

Tout d'abord j'ai pu expliciter comment un genre de jeu élaborait son discours en entretenant des relations interdiscursives avec d'autres œuvres et genres vidéoludiques. Ce processus a été détaillé et on a pu montrer comment l'émergence du jeu d'infiltration comme genre avait dépendu des apports du jeu d'action comme super genre et de genres comme le FPS, le jeu d'action-plateforme, et le *top-down shooter*. Ces emprunts se situaient dans les deux pôles que j'ai principalement étudiés, les personnages et les univers de jeux, ou a pu voir qu'en termes de mécaniques comme de caractérisations thématiques les continuités étaient nombreuses : que ça soit dans les choix de caméra, dans les pouvoir-faire des personnages, dans la façon de peupler l'univers de jeux de PNJ hostiles et civils... On a aussi pu montrer comment les élaborations de ces trois jeux étaient permises par le hardware et comment il permettait de concrétiser et d'harmoniser des éléments qui pouvaient déjà être présents de façon éparse dans les jeux « *protostealth* », notamment en se reposant sur l'exemple des deux premiers Metal Gear.

En m'attardant uniquement sur ces trois premiers jeux, je n'ai que pu parler des premiers emprunts qui ont été faits à d'autres genres et je me suis concentrés sur le jeu d'action uniquement. Une étude sur un

corpus plus ample aurait non seulement pu permettre de noter d'autres emprunts faits aux autres topographies du jeu vidéo, mais également d'étudier comment d'autres genres ont pu emprunter au jeu d'infiltration.

2) Intermédialité : littérature, cinéma, série etc.

Également ce mémoire s'est attardé sur comment la distinction du genre, pensée comme une rupture vis-à-vis des canons du genre de l'action, était rendue possible par l'emprunt à des médias autres que le jeu vidéo. On a pu voir que dans le cas du jeu d'infiltration les emprunts étaient très distincts d'un jeu à l'autre – à des genres et œuvres littéraires, cinématographiques – et qu'ils servaient, comme apports thématiques, à cadrer l'horizon d'attente du joueur et à offrir un support aux ruptures ludiques que ces jeux proposaient par rapport aux canons génériques.

Si aucune dominante n'a pu s'affirmer dans le cadre de ce mémoire en termes d'intermédialité – cette approche m'a permis de dégager des structures et dispositifs narratifs communs, comme l'utilisation de factions en guerre les unes contre les autres ou bien il est toutefois à mentionner que le premier projet de ce mémoire, qui souhaitait se reposer sur davantage de jeux et des séries d'œuvres, aurait sans doute permis de révéler certaines dominantes de ce point de vue là, notamment en termes d'emprunts à certaines topographies littéraires et cinématographiques, comme la fiction criminelle – en se reposant sur les licences comme *Thief* (Looking Glass Studio & al., 1998-2015), *Sly Cooper* (Sucker Punch Productions, 2002-2003), *Hitman* (IO Interactive, 2000-2021) – ou bien la fiction d'espionnage-militaire – *Metal Gear* (Konami, 1987-2018), *Tom Clancy's Splinter Cell* (Ubisoft & al., 2002-2017).

3) Manquement de ce mémoire : les acteurs

Un aspect que je n'ai pas pu exploiter autant que je l'aurais voulu se trouve être les acteurs – par manque de temps et aussi parce que, ayant restreint notre corpus, cela n'était pas autant faisable que si je l'avais fait dans la durée. J'ai pu solliciter régulièrement, pour contextualiser les prises de distances des jeux vis-à-vis des canons génériques et démontrer l'existence d'interdiscursivités, les interviews et témoignages de développeurs mais n'ai pas pu pousser beaucoup plus loin ce travail.

Je n'ai pas pu solliciter utilement les tests tirés de magazines : j'ai principalement noté que les magazines classaient ces trois jeux dans les catégories actions, et soulignaient les prises de distance vis-à-vis des jeux d'actions standards, l'incitation au « *stealth* », à l'infiltration, à une approche méthodique. Cela n'aurait pas apporté beaucoup à notre analyse dans le cadre de ce mémoire en termes de sollicitation d'outils analytiques et théoriques supplémentaires pour un apport minime à notre démonstration. Sur un corpus plus ample peut être qu'il en aurait été autrement.

Les témoignages de développeurs ont été beaucoup plus utiles. Ils ont joué un rôle important pour témoigner des démarches des créateurs et de la perception qu'ils avaient de leur propre production et comment ils l'envisageaient comme acte de discours innovant et atypique. Si cela a beaucoup aidé, je n'ai pas pu mettre en avant, en revanche, un réseau de créateurs, alors que je pense que cela pourrait être un terrain tout à fait fertile pour appuyer l'interdiscursivité entre plusieurs objets ludiques. Cela est dû, encore une fois, à un corpus restreint à trois jeux qui ne permet pas de témoigner de l'évolution dans le temps des acteurs.

Enfin je n'ai pas pu me consacrer aux communautés de fan, et il me semble ici qu'il faut faire un aparté sur la question. Outre la barrière de la langue – qui m'a par exemple interdit de pouvoir étudier complètement et de façon satisfaisante la communauté japonaise de joueurs de *Tenchu:SA*, alors qu'elle avait visiblement assez d'importance pour que le studio Acquire permette la sortie de *Tenchu:Shinobi Hyakusen*(Acquire Corp., 1999), un CD contenant plus d'une centaine de missions de fan collectées ensembles – la non-persistance dans le temps des outils de communications a été une frontière à une mobilisation et une comparaison efficace de l'aspect communautaire. Ainsi les forums de Eidos – éditeur de *Thief:DP* – dédiés au jeu n'existent plus aujourd'hui et il n'en existe pas de copies archivées et accessibles. Aussi, la communauté de *Thief:DP*, toujours active aujourd'hui sur les forums *Through The Looking Glass*, ne possède pas de traces de cette histoire. J'ai évoqué le « Ghost Mod », une façon de jouer élaborée par les joueurs sur les forums de la communauté. J'ai connaissance des origines de cette pratique, qui remonte visiblement à la communauté en ligne qui existait en 1999, que par les témoignages actuels que j'ai pu lire sur les forums actuels de la communauté, qui pratique encore cette façon de jouer. En somme, bien que cet aspect de l'émergence d'un discours ludique soit visiblement un terrain fertile à l'analyse, il aurait nécessité une masse de travail supplémentaire et de sollicitation d'outils et de ressources additionnels qu'un mémoire réalisé en un an ne permet pas.

B) Topographie générique socio-discursive : définition du jeu d'infiltration

À l'issue de ce travail, J'ai pu dégager des éléments constitutifs du discours-social du jeu d'infiltration. En usant de la méthodologie d'analyse de Latorre fondée sur trois pôles, le personnage joueur, l'univers de jeu, et les activités de gameplay, J'ai pu délimiter ce que j'ai désigné comme des idéologèmes du jeu d'infiltration – des unités de sens communes au jeu d'infiltration comme genre et discours singulier. Je reviendrai successivement sur les conclusions qui sont les miennes concernant le personnage joueur, l'univers de jeu, et les activités de gameplay et pourquoi je n'ai pas traité ces dernières dans une de ces deux parties, en les réservant à cette conclusion.

1) Le personnage joueur

Tout d'abord pour le personnage joueur j'ai pu relever plusieurs éléments. En termes de représentations et de caractérisation thématique, le personnage est un marginal. La justification de cette marginalité dans l'univers tel que le présente la diégèse est variable, mais est généralement liée à la profession du personnage – voleur, ninja, espion. Du point de vue du *game design* du personnage joueur, j'ai pu établir plusieurs idéologèmes communs, et relier ces derniers à une volonté de se distancier du jeu d'action et de ses modalités actionnelles, en quoi ces idéologèmes peuvent donc être compris comme dérivant de ceux du jeu d'action. J'ai ainsi pu dénombrer la vulnérabilité du personnage, ainsi que ses capacités à collecter des informations en usant de systèmes de règles actifs ou passifs, et enfin à altérer sa perceptibilité, ou bien en agissant sur son état ou bien en altérant la capacité à percevoir de l'univers de jeu.

Un corpus plus ample aurait pu permettre d'établir plus amplement la caractérisation thématique et de spécifier un peu plus ces catégories en les subdivisant en d'autres idéologèmes. Pour prendre un exemple spécifique que j'ai peu abordé, le « déguisement » pourrait être pris comme un idéologème à part entière si on ajoutait comme corpus la série *Hitman* (IO Interactive, 2000) dont la capacité à se dissimuler du personnage repose intégralement sur le fait d'emprunter les vêtements et les attributions des PNJ qui les portent. Cette série n'est pas la seule à permettre le déguisement – *Thief:DP* a une mission où Garrett se fait passer pour un marteleur, *Tenchu:SA* un item permettant de se déguiser – mais c'est un idéologème qui s'est affirmé avec le temps et il ne m'est pas possible avec ces trois jeux d'en faire un élément constitutif du jeu d'infiltration tel qu'il a émergé en 1998.

2) L'univers de jeu

L'univers de jeu n'a pas été caractérisé comme étant thématiquement marqué au sein du genre. Le contexte diégétique proposé par ces trois jeux varie beaucoup : *MGS1* propose une base militaire à l'époque moderne dans un contexte d'enjeux géopolitiques vraisemblants, *Thief:DP* une ville dans un univers de fantasy, *Tenchu* dans un Japon plus ou moins fantastique. Un point commun toutefois est le relatif « réalisme » de l'univers proposé et j'ai pu relever deux idéologèmes qui semblent importants pour les jeux d'infiltrations : la présence d'un « conflit de factions » et une importance du « dévoilement » des différents agendas des acteurs, individuels ou non, de l'intrigue.

Du point de vue mécanique, je me suis intéressé aux PNJ d'une part et au *level design* d'autre part. L'étude des PNJ m'a permis de dégager qu'un idéologème commun était le « système d'alerte collectif » qui permet aux PNJ peuplant le niveau de réagir collectivement à l'intrusion du personnage. J'ai également pu dégager l'existence d'un idéologème qui était la non nécessité d'éliminer les PNJ, civils ou hostiles, pour accomplir une performance valorisée par le jeu. Enfin j'ai pu également démontrer que si le jeu reprenait l'idéologème des PNJ boss aux jeux d'actions, il avait de la difficulté à le reprendre et à

l'intégrer dans son gameplay, ces personnages conservant leur importance mais n'étant ou bien pas ou peu présent – comme dans *Thief* – ou ne tirant que peu avantage des mécaniques spécifiques au jeu d'infiltration – comme dans *MGS1* et *Tenchu*.

Enfin en termes de l'analyse du *level design*, j'ai pu dégager plusieurs idéologèmes communs. Le plus fondamental est celui de la « sécurité », le fait que l'espace soit cloisonné et qu'il y ait besoin d'en tenir écarté le personnage-joueur, quelqu'en soit la justification. Deux autres éléments sont apparus constitutifs du *level design* des jeux d'infiltration : d'une part l'existence de « failles », des espaces dans lequel le personnage est hors de la perception ordinaire du niveau, et l'existence d'un ou plusieurs éléments que le dispositif de sécurité de l'univers du jeu doit protéger, qu'il s'agisse d'un objet, d'une personne, et ce doublant au niveau de la diégèse d'une importance particulière – des biens que le joueur dérobe, la cible qu'il doit éliminer, ou bien le Metal Gear et les secrets du complexe militaro-industriel dont il doit dévoiler l'existence.

3) Manquement de ce mémoire : activités de gameplay et licences

J'en arrive à un manquement de ce mémoire : les activités de gameplay. Je ne les ai pas traité dans ce mémoire pour deux raisons. Outre que je les ai évoqués dans chacune de mes deux parties, il m'était difficile de dégager des éléments véritablement distinctifs du genre avec ce corpus uniquement. Si on prend chacun de ces jeux, j'ai d'une part *Thief:DP* qui propose un jeu qui propose de cambrioler ses cibles, *Tenchu:SA* qui propose principalement d'éliminer des cibles, et *MGS1* qui propose principalement au joueur d'infiltrer une base militaire afin de déjouer un complot mondial. Il m'a été impossible de trouver suffisamment de fond commun à ces trois jeux de ce point de vue là pour établir ce que je cherche à faire dans ce mémoire, à savoir un ensemble de caractères génériques communs. Ces trois jeux sont très différents dans les activités qu'ils proposent et il ne m'a pas été possible d'établir des idéologèmes génériques communs.

J'en arrive à la seconde raison. J'ai dû me restreindre à un corpus de trois jeux pour des raisons de temps et je pense que des idéologèmes peuvent s'être affirmé, avec le temps et au fil notamment des licences auxquelles appartiennent ces jeux et avec l'apparition de nouvelles licences s'en inspirant. Toutefois et si cette étude m'aurait beaucoup intéressé, je n'ai donc pas pu trouver le loisir dans ce travail de m'y consacrer, ce qui est je pense la plus indéniable lacune de ce travail.

En conclusion et pour revenir sur ce dernier point, me limiter aux trois premiers jeux du genre ne m'a permis que d'établir des prémices d'une topographie de discours social ludique. Indubitablement on trouve des éléments communs dans ces trois jeux, mais le fait qu'il ne s'agisse que des trois premiers jeux d'un genre limite mes conclusions.

II. Qu'est-ce qu'un discours social ludique ?

Pour revenir à la problématique initiale qui était de dégager les éléments constitutifs d'un discours social ludique – acteurs, topique, idéologèmes – et comment ces concepts principalement appliqués à la littérature se transposaient à l'objet vidéoludique.

Étant donné les limites déjà signalées que je trouve à ce travail, cette définition ne saurait être définitive, mais on peut s'aventurer à des pistes intéressantes. Tout d'abord en affirmant que l'idée fondamentale d'un discours social, qu'il existe un « système régulateur global dont la nature n'est pas donnée d'emblée à l'observation, des règles de production et de circulation, autant qu'un tableau des produits » pour reprendre la définition de Angenot, peut s'appliquer à l'objet vidéoludique dans ses principes fondamentaux. Toutefois plusieurs éléments sont à noter. Tout d'abord le fait que le jeu vidéo comme discours dépendent d'une pluralité de médias, et soit lui-même un multimédia, pose des difficultés supplémentaires à l'analyse par rapport à l'application de la notion de discours social à l'objet littéraire, où les seuls outils de l'analyse de l'écrit peuvent suffire. On se trouve ici face à une extrême diversité des acteurs et des moyens de communication du discours, et la multiplication des outils d'analyse s'avère indispensable.

Pour ce qui est du cas qui m'occupe – le jeu d'infiltration – on a pu établir comment le genre s'était singularisé comme topographie socio-discursive en empruntant à d'autres discours des idéologèmes, des éléments constitutifs, afin de proposer un discours social ludique différent de celui du jeu d'action au public de ce dernier. Au final on a pu dégager quelques idéologèmes distinctifs du jeu d'infiltration en 1998 : le personnage marginal, la vulnérabilité, les systèmes de renseignements, la dissimulation, la guerre de factions, le dévoilement, le système d'alerte collectif, le choix de la moindre violence, la sécurité, la faille, et l'objet à dissimuler... ces éléments génériques constitutifs ne constituent pas encore un système idéologique commun. Notre connaissance des autres jeux d'infiltration qui leur succéderont m'amène toutefois à formuler qu'ils sont toujours parts du discours du jeu d'infiltration aujourd'hui, et qu'ils ont également transités vers d'autres genres par la suite.

La transmission générique s'est visiblement faite non seulement via les magazines spécialisés, qui ont gratifié les jeux de notre corpus de notes généralement favorables, puis via des licences spécifiques et d'autres jeux, mais également via les forums en ligne où les joueurs ont pu discuter et confronter leurs manières de jouer. Si *Thief:DP* est le seul cas que j'ai à apporter comme élément probant de cette dernière affirmation, je pense qu'il pourrait être intéressant et révélateur d'étudier spécifiquement comment le système de grades de fins de jeux a pu être étudié par les joueurs de *MGS1* et quels étaient les modes de communications et des joueurs de *Tenchu:SA*. Notamment, et bien que je n'ai pas pu m'y pencher, l'existence pour *Tenchu:SA* et *Thief:DP* d'éditeurs de niveaux et de communautés de moddeurs réalisant

des missions additionnelles pour le jeu a indubitablement contribué à la formule et à l'affirmation du discours social du jeu d'infiltration. Témoin de ce fait l'existence encore aujourd'hui d'une communauté toujours active aujourd'hui sur le forum *Through The Looking Glass*.

Si notre définition ne peut s'affirmer comme complète, je pense toutefois que le présent travail a dégagé des pistes intéressantes qui méritent d'être poussées plus avant, pistes que j'ai évoquées plus tôt dans la conclusion. Ce mémoire a sans doute péché par ambition en se fixant pour objectif de définir un discours social ludique dans un temps aussi court, mais je pense qu'il constitue un premier pas dans ce qui devrait être une façon d'aborder les corpus de jeu vidéo intéressante, notamment en termes d'études génériques.

Bibliographie

Corpus ludique

- Acquire Corp. (1998). *Tenchu : Stealth assassins*, Playstation
- Acquire Corp. (1999). *Tenchu : Shinobi Hyakusen*, Playstation
- Konami. (1998). *Metal Gear Solid*, Playstation
- Looking Glass Studio. (1999). *Thief Gold*, PC
- Looking Glass Studio. (1998). *Thief : The dark project*, PC

Ressources multimédias

- Ars Technica. (2018). *How Thief's Stealth System Almost Didn't Work | War Stories | Ars Technica*.
<https://www.youtube.com/watch?v=qzD9ldLoc3c>
- historyofhowweplay. (2018, novembre 30). *Thief : The Dark Project – 20th Anniversary Oral History. The History of How We Play*. <https://thehistoryofhowweplay.wordpress.com/2018/11/30/thief-the-dark-project-20th-anniversary-oral-history/>
- Higuinen, E. (2015, septembre 4). *Les films qui ont fait Kojima. Erwan Higuinen*.
<http://erwanhiguinen.com/2015/06/les-films-qui-ont-fait-kojima/>
- Leonard, T. (1999). *Postmortem : Thief: The Dark Project*. Gamasutra.
https://www.gamasutra.com/view/feature/131762/postmortem_thief_the_dark_project.php
- Millennium Publications Inc. (1998). *Metal gear solid : Tactical espionage action : official mission handbook*. Millennium Publications Inc.
- Official Ghost Rules. (2017). <https://www.ttlg.com/forums/showthread.php?t=148523>
- Stealth Docs. (2015). *Proto-Stealth | Stealth Game History*. <https://www.youtube.com/watch?v=sq9zDEcc65I>
- Stealth Docs. (2016, juin 4). *The Class of '98 | Stealth Game History*. <https://www.youtube.com/watch?v=Hopodkhyqcw&t=122s&pbjreload=101>

Littérature scientifique

- Alkaisy, C. (2011). *The history and meaning behind the « Stealth genre »*. Gamasutra.
https://www.gamasutra.com/blogs/CaseyAlkaisy/20110610/89616/The_history_and_meaning_behind_the_Stealth_genre.php
- Angenot, M. (1977). Présupposé, topos, idéologème. *Études françaises*, 13(1-2), 11-34.
<https://doi.org/10.7202/036642ar>
- Angenot, M. (1989). *1889 : Un état du discours social*. Le Préambule.
- Angenot, M. (2006a). *Topographie du socialisme français, 1889-1890*. Discours social.
- Angenot, M. (2006b). *Théorie du discours social : Notions de topographie des discours et de coupures cognitives. COnTEXTES*, 1. <https://doi.org/10.4000/contextes.51>

- Arsenault, D. (2011). *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*. <http://hdl.handle.net/1866/5873>
- Arsenault, D. (2014). Action. In *Routledge companion to video game studies* (Routledge, p. 223-231).
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games : Videogames and procedural rhetoric*. MIT.
- Bogost, I. (2008). *The Rhetoric of Video Games* (p. 117-139).
- Cayatte, R. (2018). Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : Comment le jeu vidéo raconte ? *Sciences du jeu*, 9. <https://doi.org/10.4000/sdj.936>
- Collins, K. (2008). *Game Sound; An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound*. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7909.001.0001>
- Cros, E. (1983). *Theorie et pratique sociocritiques*. Éditions sociales.
- Dennett, D. C. (1981). *Brainstorms : Philosophical Essays on Mind and Psychology*. MIT Press.
- Game Maker's Toolkit. (2019, janvier 8). *The Year Stealth Games Got Serious | Game Maker's Toolkit*. <https://www.youtube.com/watch?v=Iz-XTR3pwrE&pbjreload=101>
- Genvo, S. (2009). Le rôle de l'avatar dans la jouabilité d'une structure de jeu vidéo. *Adolescence*, T. 27 n°3(3), 645-655.
- Hullett, K., & Whitehead, E. (2010). Design patterns in FPS levels. *FDG*. <https://doi.org/10.1145/1822348.1822359>
- Isabel Balteiro, & Ensslin, A. (2019). *Approaches to Videogame Discourse : Lexis, Interaction, Textuality*.
- KIYAN. (2020, avril 12). Rebuilding the 4th Wall : The Sound Design of Sniper Wolf. *Metal Gear Stuff*. <https://metalgearstuff.wordpress.com/2020/04/11/rebuilding-the-4th-wall-the-sound-design-of-sniper-wolf/>
- Laird, J., & Lent, M. (2001). Human-Level AI's Killer Application : Interactive Computer Games. *AI Magazine*, 22, 15-26.
- Maingueneau, D. (2016). *Analyser les textes de communication: Vol. 3e éd.* Armand Colin; Cairn.info. <https://www.cairn.info/analyser-les-textes-de-communication--9782200613846.htm>
- Mouakhar, N. (2018, novembre 12). *Introduction à l'Intermédiarité—Pour une méthodologie interdisciplinaire de l'art*. <http://archee.qc.ca/wordpress/introduction-a-lintermedialite-pour-une-methodologie-interdisciplinaire-de-lart/>
- Pape, T. (2017). The aesthetics of stealth : Towards an activist philosophy of becoming-imperceptible in contemporary media. *Feminist Media Studies*, 17(4), 630-645. <https://doi.org/10.1080/14680777.2017.1326564>
- Pérez Latorre, O. (2010). Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso [Ph.D. Thesis, Universitat Pompeu Fabra]. In *TDX (Tesis Doctorals en Xarxa)*. <http://www.tdx.cat/handle/10803/7273>

- Pérez Latorre, O. (2015). The Social Discourse of Video Games Analysis Model and Case Study. *Games and Culture*, 10. <https://doi.org/10.1177/1555412014565639>
- Perron, B., Arsenault, D., Picard, M., & Therrien, C. (2008). Methodological questions in 'interactive film studies'. *New Review of Film and Television Studies*, 6, 233-252. <https://doi.org/10.1080/17400300802418552>
- Popovic, P. (2011). La sociocritique. Définition, histoire, concepts, voies d'avenir. *Pratiques. Linguistique, littérature, didactique*, 151-152, 7-38. <https://doi.org/10.4000/pratiques.1762>
- Smith, R. (2006). *Level Building for Stealth Gameplay*. <https://www.gdcvault.com/play/1013211/Level-Building-for-Stealth>
- Turnbull, S. (2017). *Ninja : Unmasking the Myth*. Pen & Sword Books Limited. <https://public.ebookcentral.proquest.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=5398149>
- Warpefelt, H. (2016). *The Non-Player Character : Exploring the believability of NPC presentation and behavior*.
- Yap, C. M. (2014). Genetic Predestiny vs. Digital Free Will : A Critical Analysis of Character Foils in Metal Gear Solid. *Proceedings of the Replaying Japan 2014 2nd International Conference on Japan Game Studies*. https://www.academia.edu/8213406/Genetic_Predestiny_vs_Digital_Free_Will_A_Critical_Analysis_of_Character_Foils_in_Metal_Gear_Solid

Autres œuvres citées

- Capcom USA. (1996). *Resident Evil*. Playstation
- Capcom USA. (1998). *Resident evil 2*. Playstation
- Carr, C. (1994). *The Alienist* (Vol. 1). Random House.
- Dickens, C. (1839). *Oliver Twist, or The Parish boy's progress*. Baudry's European Library.
- Eco, U. (1980). *Le nom de la rose*. Brodard et Taupin.
- Gygax, G., Arneson, D., Mentzer, F., Elmore, L., & Easley, J. (1983). *Dungeons & dragons : Fantasy role-playing game, basic rules set 1*. TSR Hobbies ; Distributed by Random House.
- Crystal dynamics. (1999). *Legacy of Kain soul reaver* Playstation, Dreamcast, PC
- Id Software, I. (1993). *Doom* PC/MS-DOS
- Id Software, I. (1993). *Wolfenstein 3-D*. PC/MS-DOS
- IO Interactive. (2000). *Hitman : Codename 47*. PC
- Konami. (1987). *Metal gear MSX, NES, DOS*
- Konami. (1989). *Teenage Mutant Ninja Turtles* Arcade
- Konami. (1990). *Metal gear 2 : Solid Snake* MSX
- Leiber, F., & Mallé, J.-C. (2019). *Le cycle des épées*. Le Livre de poche.

- Muse software. (1981). *Castle Wolfenstein* MS-DOS, Apple II, Atari
- Muse software. (1984). *Beyond Castle Wolfenstein* Apple II, Atari, Commodore 64
- Polanski, R., Zwerling, D., Arnold, D., Ladd, D., Dunaway, F., Nicholson, J., Hong, J., Hillerman, J., Huston, J., Willingham, N., Lopez, P., Paramount Pictures (Firm), & Kanopy (Firm). (1974). *Chinatown*.
<https://laurellibrary.kanopy.com/node/10960612>
- Pyro Studios. (1998). *Commandos : Behind enemy lines*. PC
- Sega. (1987). *Shinobi* Arcade, Atari, MS-DOS, NES, Commodore 64, MSX, Sega Master System
- Tecmo. (1989). *Ninja Gaiden*. Amiga, Amstrad, Arcade, Atari, Commodore 64, MS-DOS
- Ubisoft. (2007). *Assassin's creed* PC, Xbox 360, PS3
- Valve. (1998). *Half-life*, PC
- Warner Bros. Interactive Entertainment. (2009). *Batman : Arkham asylum*. PC, Xbox 360, PS3

Annexes

Table des Annexes

Annexe 1: Grille d'analyse suivant la méthodologie de P. Latorre.....	112
Annexe 2: Grille d'analyse suivant la méthodologie de P. Latorre.....	113
Annexe 3: Comparaison des perspectives.....	114
Annexe 4: Comparaison des contrôles de Thief et <i>Half-Life</i>	115
Annexe 5: Comparaison des contrôles de Tenchu : <i>Stealth Assassins</i> et <i>Legacy of Kain : Soul Reaver</i> . .	116
Annexe 6: Comparaison des contrôles de Metal Gear Solid et Resident Evil 2.....	117
Annexe 7: Plan du premier niveau de Thief:DP, « Le Manoir de Lord Bafford ».....	118
Annexe 8: Plan du premier niveau de <i>Tenchu:SA</i> , « Punissez le marchand maléfique ».....	119
Annexe 9: Plan de la première zone de jeu de MGS.....	120

Personnage Joueur					
Représentations du personnage Joueur	Game Design				
	Règles de performance	Règles d'opération	Règles d'état	Règles incitatives	Mécaniques de jeu
Caractérisation thématiques visuelles, textuelles, sonores dont on ne peut rendre compte par des analyse du game design	Règles définissant la possibilité d'action d'un personnage et les liens entre ces actions et leurs effets/fonctions dans le jeu.	Règles établissant les moyens par lesquelles les actions du joueur hors de l'univers de jeu sont liées aux actions qu'elles déclenchent dans l'univers de jeu. Cela comprend les contrôleurs de jeu et les éléments d'interface utilisateur.	Règles régissant l'état dans lequel se trouve le personnage/joueur, la façon dont elles sont structurées dans le jeu et la façon dont le jeu les produit.	Règles ou combinaisons de règles qui remplissent comme fonction d'inciter le personnage/joueur à adopter certaines conduites plutôt que d'autres.	Ensembles des actions du personnage et leur pendant chez le joueur, qu'il effectue de façon récurrente et qu'on peut relier à un objectif de façon récurrente au cours du jeu.
Univers de Jeu					
Représentations de l'univers de jeu	Game Design				
	Design Spatiotemporel	Règles bloquant/débloquant des zones et/ou états	Comportements des PNJs	Règles des objets	Règles incitatives
Caractérisation thématiques visuelles, textuelles, sonores dont on ne peut rendre compte par des analyse du game design	Regroupe les règles qui permettent d'établir à quel point l'univers de jeu est actif et indépendant des interactions du personnage joueur ou simplement réactif et en attente de ses interactions.	Règles qui ordonnent la capacité du personnage/joueur à accéder ou non à certaines parties ou fonctions du jeu, dans quel ordre, selon quelles conditions...	Ces règles régissent les types de comportement des personnages non joueurs, les conditions qui activent certains types, et leurs fonctions ou effets que ces comportements ont dans le jeu.	Règles régissant le fonctionnement des objets interactifs, les règles définissant leurs actions, leur fonctionnement et possibles effets dans l'univers de jeu.	Règles ou combinaisons de règles qui incitent le personnage/joueur à adopter certaines conduites plutôt que d'autres.
Activités de Gameplay					
Représentations des activités de gameplay	Game Design				
	Relation de causalité entre actions et objectif final	Conditions de réussite/échecs	Degré de redondance/variabilité	Chaînes d'actions	Dilemmes stratégiques/tactiques
Caractérisation thématiques visuelles, textuelles, sonores dont on ne peut rendre compte par des analyse du game design	Le sens d'une activité de gameplay dépend largement de la corrélation entre les actions la composant et l'objectif auquel elles sont liées.	Si il y a des conditions de réussites ou d'échecs, quelles sont elles, quels événements les déclenchent ?	Une activité peut être complétée d'une façon spécifique pour atteindre un objectif, ou bien plusieurs façons peuvent mener à un objectif unique ou un parmi un ensemble. C'est ce qu'on désigne par le degré de redondance et de variabilité.	L'enchaînement nécessaire de plusieurs actions liées entre elles par une relation de cause à effet et/ou de successions d'occurrences, menant à une fin particulière.	Quand il y a planification d'actions liées entre elles pour atteindre un objectif, le joueur doit faire des choix en articulant les dichotomies opportunités/risques ou avantage/désavantages.

Annexe 1: Grille d'analyse suivant la méthodologie de P. Latorre

Personnage Joueur						
	Représentations du personnage Joueur	Game Design				
		Règles de performance	Règles d'opération	Règles d'état	Règles incitatives	Mécaniques de jeu
Tenchu	Ninjas Deux protagonistes : un homme une femme	Se plaquer contre les murs Monter sur les toits Regarder au loin, étendre le champs de vision à volonté Combat, élimination instantanée et spectaculaire si surprise	La jauge « Ki-Meter » qui indique la distance avec le PNJ le plus proche et son état d'alerte individuel	Repéré ou non repéré (possibilité de passer de l'état premier au second en quittant assez longtemps le champs de perception des ennemis)	Une attaque portée dans le dos d'un ennemi au repos est une élimination instantanée et accompagnée d'une animation Ressources limitées en items consommables, une performance permet de récupérer des ressources	Evoluer dans le niveau en usant de la verticalité, élaborer en lieu sur un plan d'action, descendre et exécuter, remonter en lieu sur et compléter objectif du niveau
MGS	Mercenaire/Militaire/ Espion	Se plaquer contre les murs Passer en vue subjective Ces deux actions changent la perspective (de vue de dessus à caméra en plan américain) change champs de vision et permet collecte d'information Rampier, se cacher dans un carton, désactiver les caméras Attaque discrète	Radar donnant un aperçu de la zone de jeu et des ennemis et cones de vision de ceux ci en difficulté normal et facile Feedback audios pour s'informer sur l'état des PNJs et sur la détectabilité du personnage (bruit quand on court dans l'eau/sur du métal)	Quand le personnage est détecté, le radar est désactivé (réduit quantité d'info) et il est impossible de quitter une zone de jeu (il faut échapper aux PNJs pendant un temps) La difficulté change la disponibilité ou non du radar	Ressources limitées, les exécutions discrètes (et au corps à corps) et ne pas sonner l'alerte sont des actions encouragées (ennemis spawn à l'infini) Certaines salles se remplissent de gaz sur détection du PNJ (condamnant le personnage) la discrétion n'est parfois pas une option	Traverser les zones de jeux séparant un objectif du suivant, se plier aux règles environnemental de chacune si il y en a, collecter des renseignements sur les patrouilles des PNJs de la zone et ajuster un plan d'action en fonction pour atteindre l'objectif
Thief	Voleur	Capacité à se pencher latéralement S'accroupir, marcher lentement, maîtriser la perceptibilité de l'avatar Déplacement unique au personnage : Sauter, ramper, escalader (cordes, échelles) nager Interagir avec des objets/révéler des informations textuelles Se battre, arcs, moudins, épée	Mapping de touches proche de ceux d'un FPS en 3D de la même année (Half Life) Gemme de lumière Capacité à écouter les sons en stéréo pour en trouver la provenance, récolter info	Détectabilité visuelle (dépend de l'environnement et de la posture du personnage et de son équipement) et sonore (dépend des surfaces, de la vitesse, de la posture)	Capacité à neutraliser les menaces augmentées si le personnage n'est pas détecté par sa cible. L'élimination définitive (meurtre) peut être interdite dans certains niveaux de difficulté Ressources limitées conditionnées en fonction du niveau et des perfs globales (argent pour acheter items)	Evoluer dans le niveau Observer, récolter des informations Elaborer un chemin plan d'actions pour accomplir les objectifs du niveau

Annexe 2: Grille d'analyse suivant la méthodologie de P. Latorre



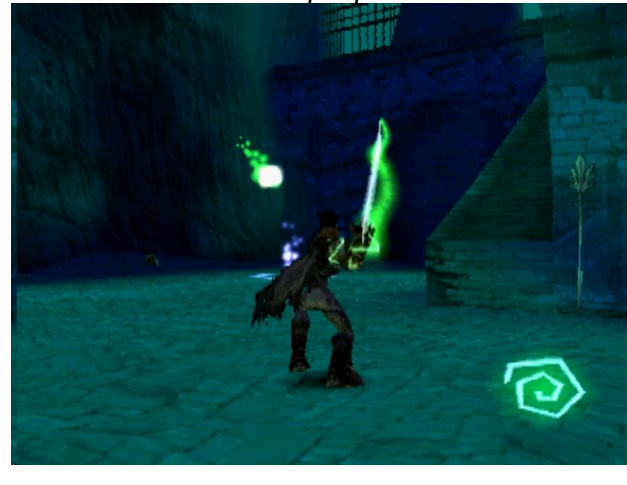
Thief : The Dark Project



Half-Life



Tenchu : Stealth Assassins



Legacy of Kain : Soul Reaver

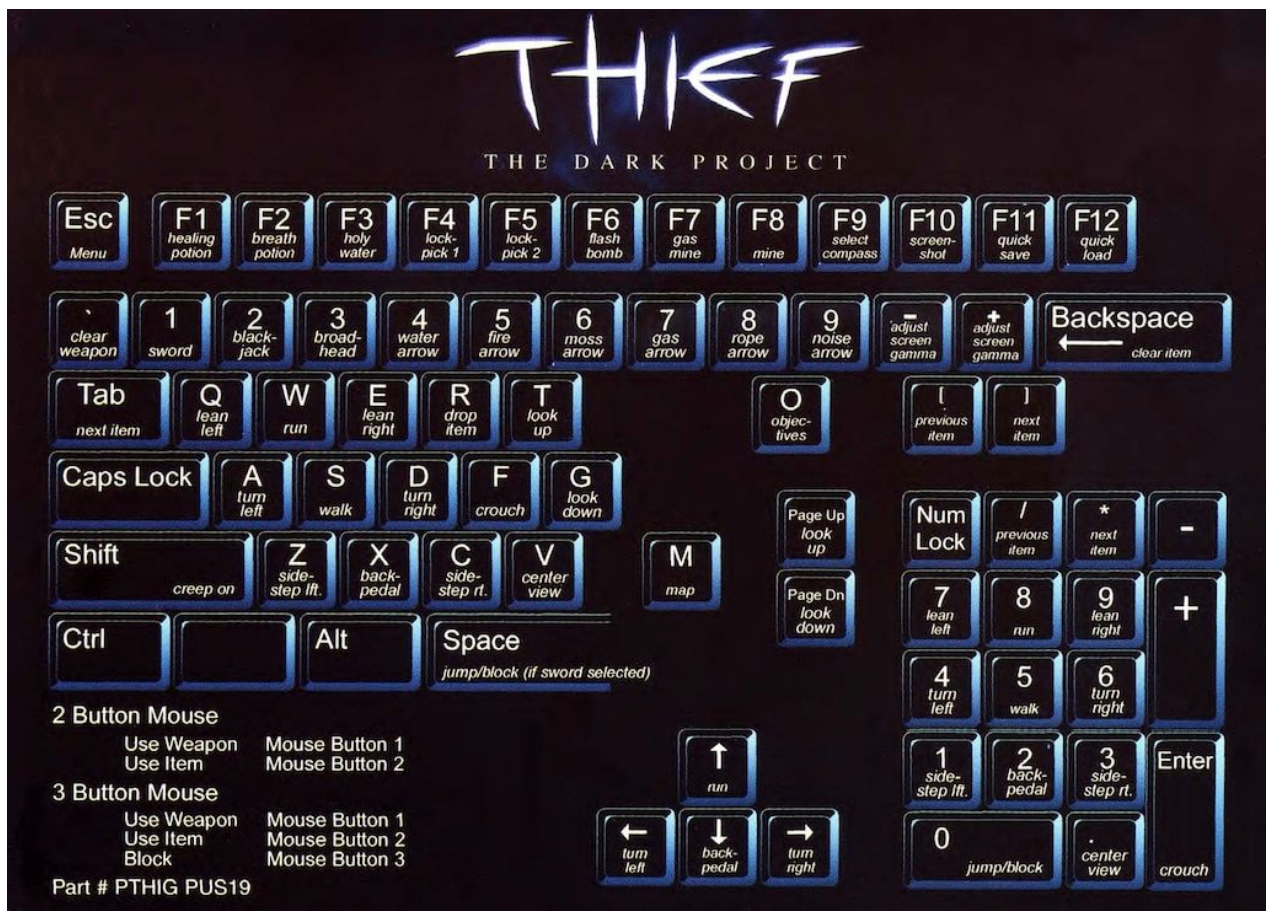


Metal Gear Solid



Resident Evil 2

Annexe 3: Comparaison des perspectives



Thief

CONTROLLING THE ACTION

KEYBOARD ONLY CONFIGURATION

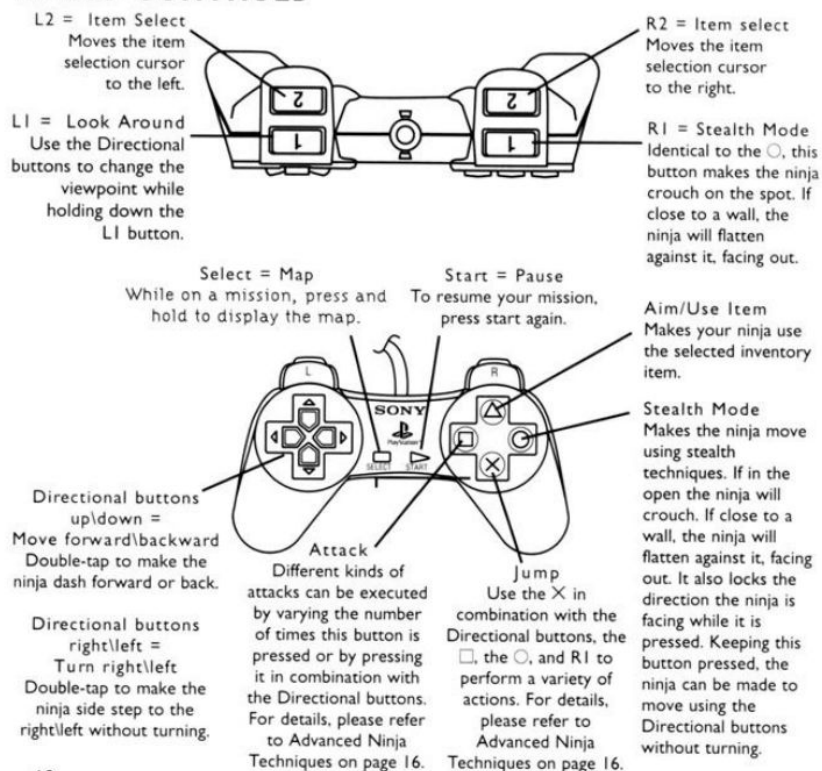
Move forward	Up Arrow	
Move backward	Down Arrow	
Turn left	Left Arrow	
Turn right	Right Arrow	
Move left (strafe)	Alt + Left Arrow	Strafing is ideal for sidestepping enemy gunfire.
Move right (strafe)	Alt + Right Arrow	
Jump	Space Bar	
Duck	Control	Ducking can be used in coordination with other actions, such as jumping or running. Release the control key to return to standing.
Crawl	Up Arrow + Control	Crawling makes less noise than walking or running, which can be particularly helpful when trying to sneak past a noise-sensitive enemy.
Swim up	' (apostrophe)	
Swim down	/	
Look up	Page Up	Move the mouse forward to look up.
Look down	Page Down	Move the mouse backward to look down.
Return vision to center	End	
Primary fire	Enter	

Secondary fire	\	Not all weapons have a secondary fire mode.
Reload	R	Reload times vary from weapon to weapon. Reload only affects primary attacks.
Long Jump	Up Arrow + Control + Spacebar	Each Long Jump draws energy; wait a few seconds for a recharge before using Long Jump again. You must acquire a Long Jump module before you can perform this maneuver.
Walk	Shift	To slow down, hold the SHIFT key down. Release the key to resume running.
Flashlight	F	The flashlight draws energy, so don't forget to turn it off by hitting the F key again.
Previous weapon	[	Choose the previous weapon in the HUD.
Next weapon	]	Choose the next weapon in the HUD.
Last used weapon	Q	Choose the weapon used previous to your current weapon.
Use	E	
Show Score	TAB	For use in multiplayer games, it shows scores, names and other info.

Half-Life

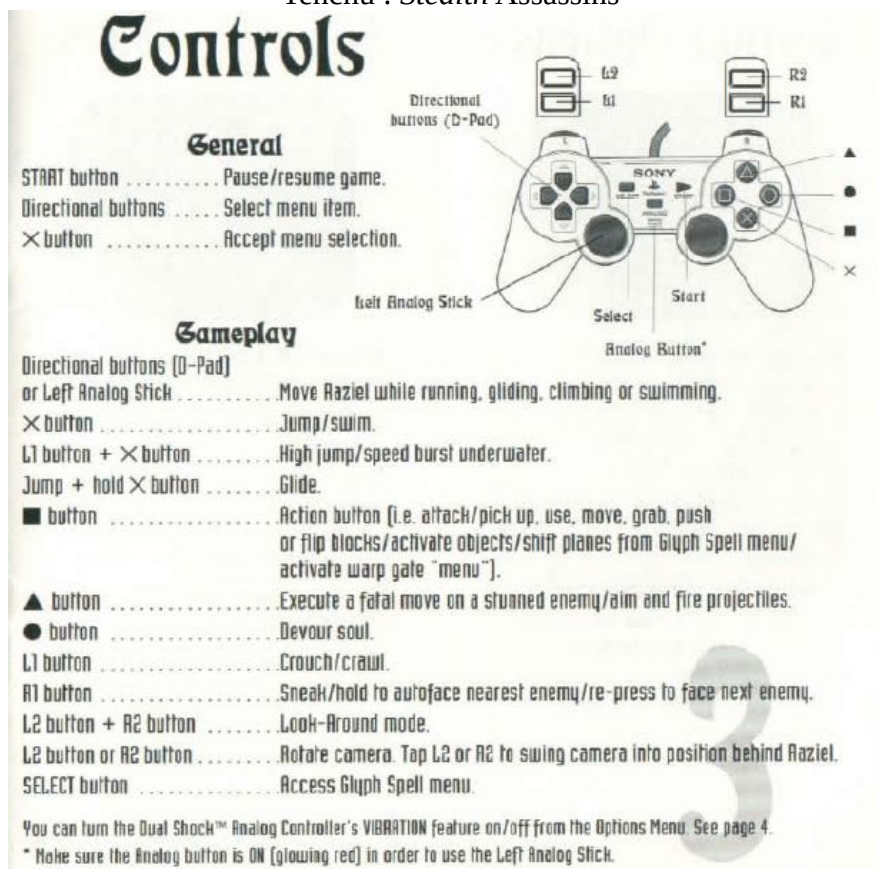
Annexe 4: Comparaison des contrôles de Thief et Half-Life

BASIC CONTROLS



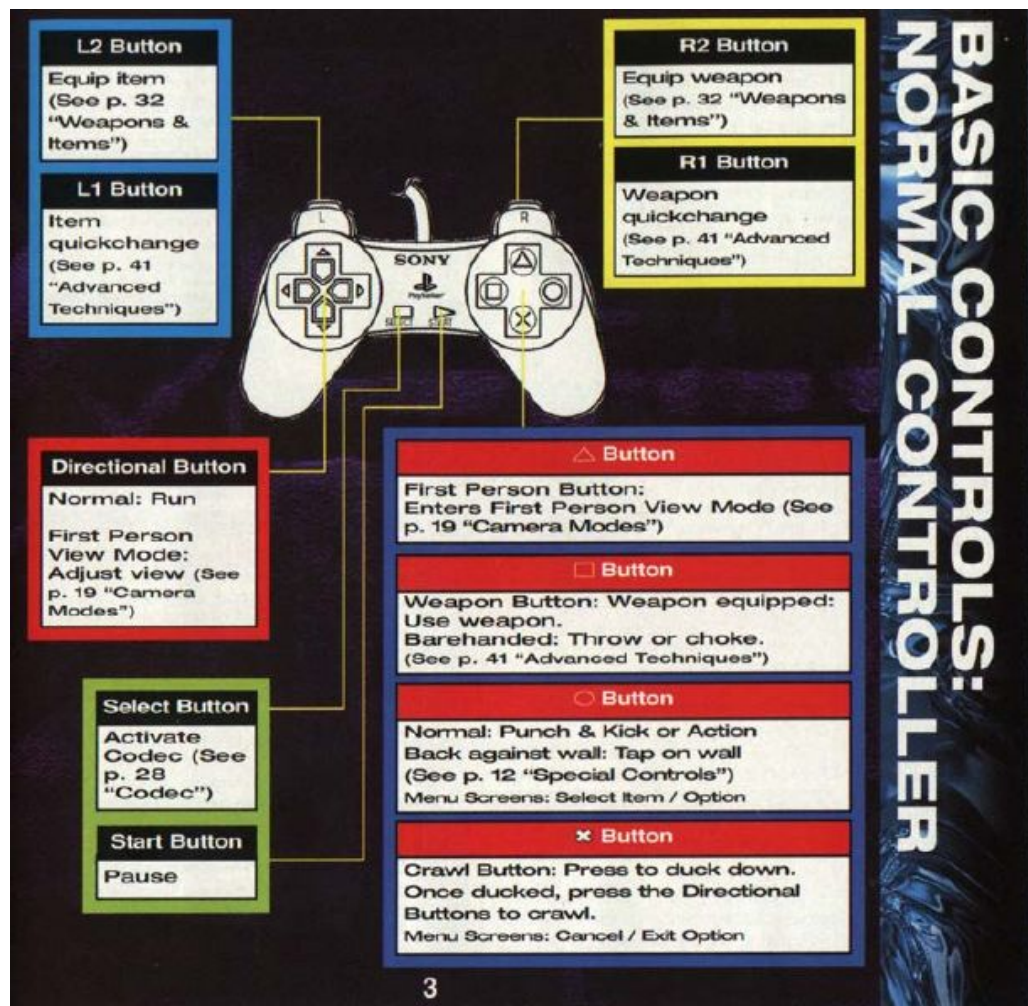
10

Tenchu : Stealth Assassins



Legacy of Kain : Soul Reaver

Annexe 5: Comparaison des contrôles de Tenchu : Stealth Assassins et Legacy of Kain : Soul Reaver



Metal Gear Solid

MISSION CONTROLS (DEFAULT)

BUTTON	FUNCTION
START BUTTON	STARTS GAME / PAUSES GAME
SELECT BUTTON	ACCESS OPTION MODE FROM GAMEPLAY
DIRECTIONAL BUTTON	SELECTS MODE (TITLE SCREEN) MOVES CHARACTER (SEE BELOW)
X BUTTON	ACTION BUTTON / OPENS DOORS ATTACK
□ BUTTON	RUN (SEE BELOW)
R1 BUTTON	DRAWS WEAPON
○ BUTTON	ACCESS THE STATUS SCREEN
△ BUTTON	CANCEL PREVIOUS ACTION

SPECIAL CONTROLS (DEFAULT)

CHECK ITEM
SAME AS ACTION (THE X BUTTON). IF YOU PRESS THE X BUTTON DURING GAME PLAY, YOUR CHARACTER WILL CHECK THE OBJECT IN FRONT OF HIM/HER. A MESSAGE WILL APPEAR TO LET YOU KNOW WHAT YOU FOUND. IF THERE IS NOTHING THERE, NO MESSAGE APPEARS. THIS CONTROL ALSO OPENS DOORS AND TALKS TO OTHER CHARACTERS.

RUN
HOLD THE □ BUTTON, THEN PRESS THE DIRECTIONAL BUTTON △ TO RUN FORWARD. HOLD ◀ OR ▶ WITH △ TO RUN LEFT OR RIGHT. YOU CANNOT RUN BACKWARD.

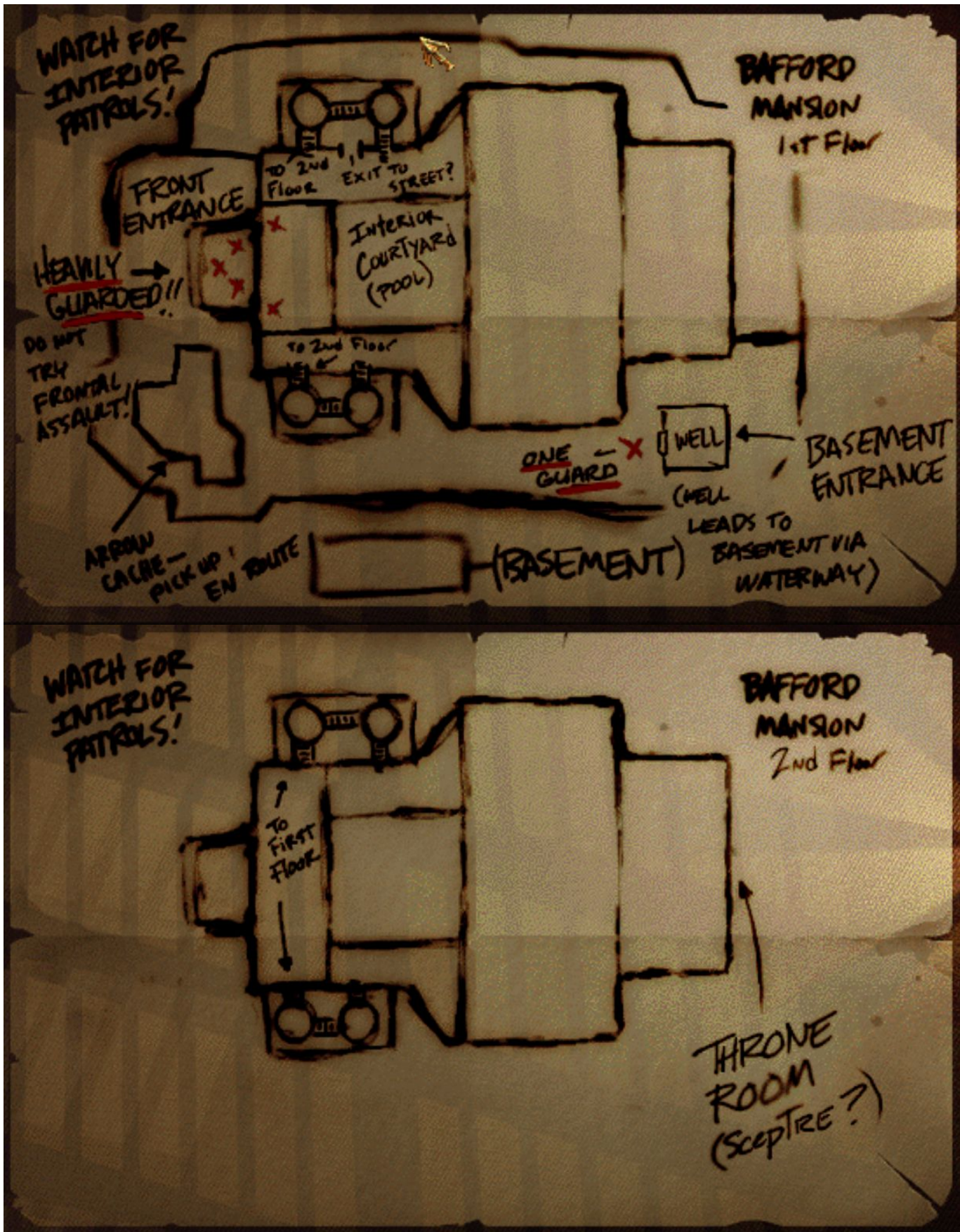
USE WEAPON
HOLD THE R1 BUTTON TO DRAW WEAPON, THEN USE THE DIRECTIONAL BUTTON TO AIM (△ OR ▼ MOVES WEAPON UP OR DOWN; ◀ OR ▶ MOVES WEAPON LEFT OR RIGHT). PRESS THE X BUTTON TO ACTIVATE WEAPON. IF YOUR BUTTON CONFIGURATION IS SET TO "C" THE "AUTO-AIM" FUNCTION IS ACTIVATED. AFTER DRAWING YOUR WEAPON, PRESS THE L1 BUTTON TO SELECT WHICH ENEMY YOU WILL TARGET (SEE OPTION MODE, PAGE 6 FOR MORE).

PUSH ITEM
SOME ITEMS CAN BE MOVED BY PUSHING THEM. FACE THE ITEM YOU WANT TO MOVE AND PRESS △ ON THE DIRECTIONAL BUTTON. IF THE OBJECT CANNOT BE MOVED, YOUR CHARACTER WILL NOT TRY TO PUSH IT.

RESET GAME
TO RETURN TO THE RESIDENT EVIL 2 TITLE SCREEN DURING GAME PLAY, PRESS THE SELECT BUTTON TO ACCESS THE OPTION MODE. HIGHLIGHT RESET AND PRESS THE X BUTTON. SELECT YES TO RESET YOUR GAME OR NO TO RETURN TO THE OPTION MODE. PRESS THE X BUTTON TO MAKE YOUR SELECTION.

Resident Evil 2

Annexe 6: Comparaison des contrôles de Metal Gear Solid et Resident Evil 2



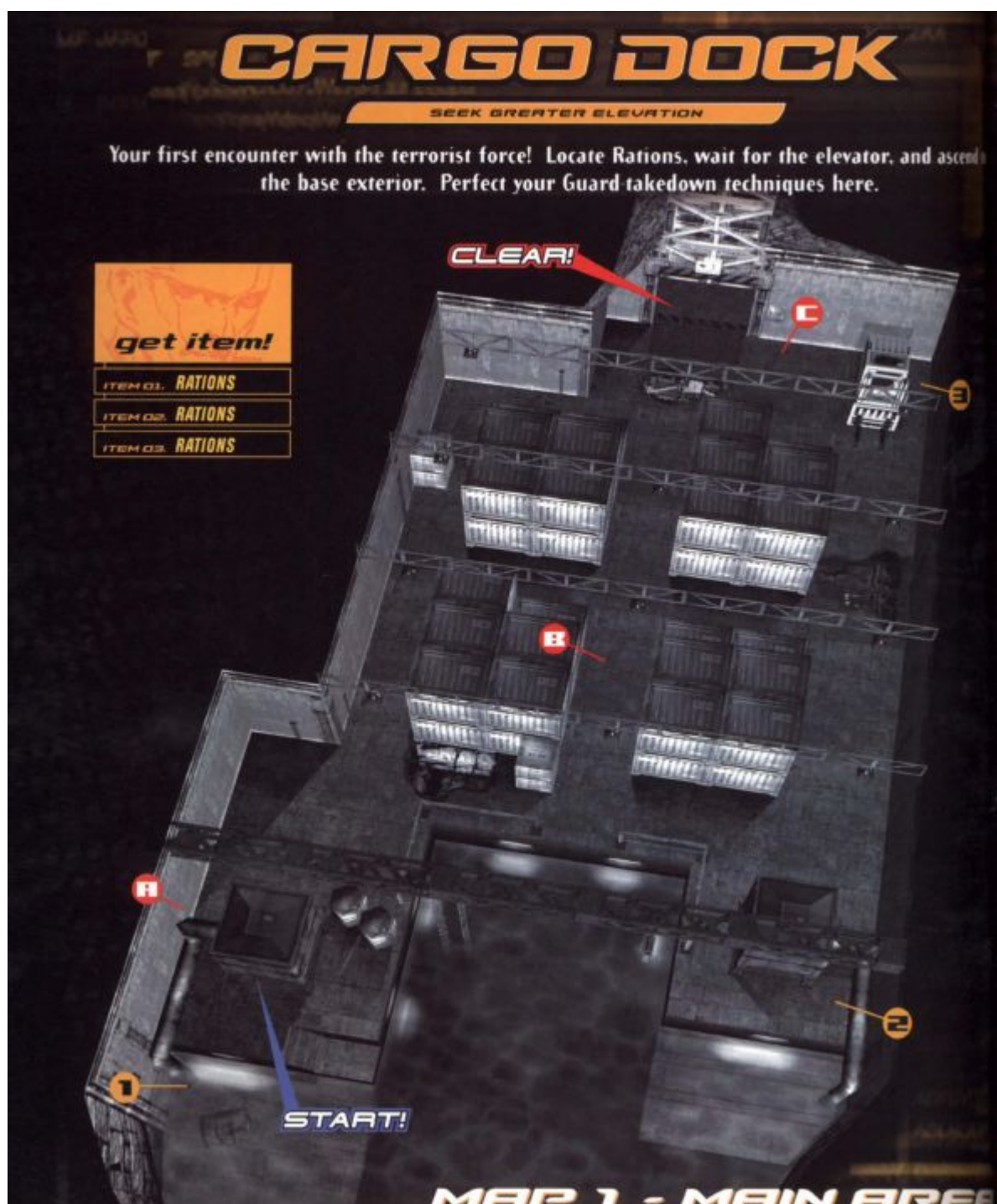
Plan in-game

Annexe 7: Plan du premier niveau de Thief:DP, « Le Manoir de Lord Bafford »



Plan in-game

Annexe 8: Plan du premier niveau de Tenchu:SA, « Punissez le marchand maléfique »



Tiré du guide stratégie officiel

Annexe 9: Plan de la première zone de jeu de MGS