IRIS AperTO

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO

AperTO - Archivio Istituzionale Open Access dell'Università di Torino

“Quelques propos contre la métaphore du jeu vidéo comme hypertexte”

This is a pre print version of the following article:

Original Citation:

Availability:

This version is available http://hdl.handle.net/2318/1721749 since 2020-01-07T19:01:23Z

Publisher:

Presse Universitaire de Provence

Terms of use:

Open Access

Anyone can freely access the full text of works made available as "Open Access". Works made available under a Creative Commons license can be used according to the terms and conditions of said license. Use of all other works requires consent of the right holder (author or publisher) if not exempted from copyright protection by the applicable law.

(Article begins on next page)

27 April 2024

Titre

Quelques propos contre la métaphore du jeu vidéo comme hypertexte

Profil

Prénom et Nom : Gianmarco Thierry Giuliana
Date de naissance : 22/05/1989
Occupation : Doctorant en Sémiotique (2017-2020) à l'Università degli Studi di Torino
Titre du projet de recherche : Vers une nouvelle sémiotique des jeux vidéo
Adresse : Via Ercole Ricotti, 1 , 10153 - TO
Téléphone : 3332815296
Email : gianmarcothierry.giuliana@unito.it ; ggtsquall89@gmail.com

Abstract

L'idée du jeu vidéo comme hypertexte est apparue dès les premières études sur ce nouveau medium et est encore aujourd'hui au centre de beaucoup d'articles et livres. Mais sommes-nous certains de sa validité et de son efficacité opérationnelle ? Dans mon article j'essaierai de démontrer la nécessité de dépasser cette notion à partir de deux différents points de vue. Premièrement en montrant que la catégorie d'hypertexte regroupe des objets très différents et ne peux en aucun cas indiquer une spécificité d'un medium. Deuxièmement je montrerai avec des exemples concrets comme dans le spécifique des jeux vidéo nous pouvons parler d'au moins six différents niveaux hypertextuels qui peuvent être décrits sans utiliser la notion d'hypertexte et qui peuvent être mieux compris à travers une terminologie et perspective sémiotique. Cet article n'est donc pas exclusivement à propos des jeux vidéo mais propose une réflexion sur l'hypertextualité à partir des *digital games*, une réflexion qui espère être d'intérêt pour tous les chercheurs dans les sciences humaines.

Abstract (English)

The idea of videogames as hypertexts appeared from the first studies on this new medium and is still today at the center of many articles and books. But are we certain of its validity and usefulness? In this paper I will try to demonstrate the need to go beyond this notion from two different points of view. Firstly, by showing that the category of hypertext refers to very different objects and cannot indicate the specificity of a medium. Secondly, I will show with concrete examples that we can talk about at least six different hypertextual levels in digital games and that these levels can be described without using the notion of hypertext and better understood thanks to Semiotics. This article is consequently not exclusively about video games but proposes a reflection on hypertextuality that hopes to be useful for the humanities.

Introduction : le jeu vidéo, quésaco ?

Au cours des quarante dernières années, l'évolution des jeux vidéo a été telle que la question « qu'est-ce qu'un jeu vidéo ?» semble être une véritable énigme du sphinx. Du point de vue de sa fonction, le jeu vidéo est ce qui est utilisé aujourd'hui pour que les élèves apprennent plus facilement (Lee), pour apprendre le vocabulaire en langues étrangères (*Influent*, 2014), pour se masturber, former des chirurgiens, aider les enfants à se remettre du diabète (*Insulot*, 2005), entraîner les militaires, apprendre à conduire, faire du streaming, faire de l'activité physique (Wii-Fit), organiser des conférences universitaires et concevoir des démocraties alternatives (*Second Life*), passer le temps dans les toilettes, écrire des poésies (*Elegy for a Dead World*, 2014), simuler l'effet de drogue comme le LSD (*LSD : Dream Emulator*, 1998) , s'immerger dans des mondes et des narrations pendant des centaines d'heures, faire de la photographie, s'amuser frénétiquement en tirant et tapant sur tout ce qui bouge, pour affronter des thématiques sociales importantes (*Darfour is Dying*, 2006), pour rester seul et pour faire des rencontres en ligne, et finalement pour de nombreux jeunes champions de E-sports c'est un travail qui rapporte un gain économique considérable.

Déjà à partir d'ici nous voyons que, sans même se poser le problème des genres vidéoludiques (des thrillers où on ne fait que regarder des vidéos, comme dans *Her Story de 2015*, à ceux qui demandent de danser) ce que nous appelons « jeu vidéo » n'est pas simplement un alter ego digital du jeu de table mais l'équivalent du papier imprimé (Venturi, 2014, dans Argenton, 2014) ou plutôt (et mieux) un medium comme le livre ou la vidéo. En effet si on devait se demander à quoi sert un livre nous pourrions arriver à des conclusions quasi identiques du point de vue de la multiplicité des fonctions possibles. Mais le jeu vidéo n'est pas simplement un médium parmi tant d'autres, au contraire il s'agit un medium qui semble fait de tous les autres : un vrai *ornithorynque*.

Un peu "audiovisuel et un peu" roman (des jeux comme *Baldur's Gate* de 1998 comprennent un million de mots, presque le double de *La Guerre et La Paix*), un peu "stupide et un peu" intelligent, basé principalement sur la vidéo mais aussi beaucoup sur le rythme et la musique, violent et enfantin, un peu interactif et un peu passif, asocial et très social (online &co-op couch), répétitif et jamais pareil (RNG) , simulateur et surréel, sans acteurs et avec des stars comme Willem Dafoe (*Beyond: Two Souls*, 2013), qui nécessite de compétences manuelles mais qui peut également être joué entièrement avec la voix (*Lifeline, 2003*) ou avec le corps (*Dance Revolution*, 1998), qui est très différent des jeux de table et qui pourtant les émules (jeux de cartes, puzzle, échec, Monopoly, bataille navale, Scrabble, etc…). Bref, le jeux vidéo est un *objet d'étude liquide* (Maietti, 2004) capable de prendre une infinité de formes et, exactement comme ce qui arriva avec l'ornithorynque (Eco, 1997), sa définition pose problème.

On pourrait bien sûr objecter que l'erreur ici est d'appeler « jeu vidéo » même des produits comme des simulateurs dans les auto-écoles. Mais il est très facile de prouver que le problème n'est pas là, car même en se concentrant uniquement sur les jeux pensés pour l'amusement et la vente au grand public, et même en excluant toutes les adaptations digitales d'autre jeux, il est évident que « jeu vidéo » veut apparemment tout dire et rien dire. En effet, il est assez difficile de trouver beaucoup d'éléments en commun entre *Farmville, Doom, Fez, Broforce, Tetris, The Stanley Parable, Fifa, Braid, Eurofishing, Dinasty Warrior, Plague Inc, Nintendogs, Paper's Please, Hearthstone, Heavy Rain, Tomb Raider, Final Fantasy, GTA, Journey, The Sims, Dark Souls, The Talos Principle, Pokemon Snap, Gran Turismo, Starcraft, Angry Birds, Metal Gear, Monkey Island, Wii Sport, Hatoful Boyfriend, Plant vs Zombies, Super Mario, Amnesia, Candy Crush, Minecraft, Fruit Ninja, League of Legends, World of Warcraft, Tekken, Snake, We Sing, Flight Simulator, Surgeon Simulator, Katamari Damacy* et *Call of Duty*.

De cet ornithorynque ne reste donc, en fin de compte, que quelques caractéristiques qui sont reconnues (Meneghelli, 2007) comme centrales par plusieurs disciplines :

1) La nécessité d'une interaction, et donc de choix et d'actions : interactivité
2) Un possible ensemble de sons, musiques, mots et images : multimédialité
3) Un texte dont *l'expression* est dynamique et variable : hypertextualité
4) Un effet d'abstraction et une possibilité d'identification : « immersivité »

Mais ces caractéristiques, malheureusement, ne sont en réalité pas du tout exclusive du jeu vidéo et on peut toutes les trouver, par exemple, dans une vidéo musicale à 360 degrés (*Avicii - Waiting For Love* 360 Video) ou encore dans le récent épisode « Bandersnatch » de la série Black Mirror. De plus elles posent des problèmes en les prenant une par une.

L'aspect multimédia, par exemple, est en contradiction avec l'histoire même du jeu vidéo (Asteroid ne prévoyait ni texte ni son) et (bien que fréquent) il est loin d'être nécessaire. De plus définir le jeu vidéo come spécial en tant que « immersif » ne veut absolument rien dire sinon ignorer plus ou moins toute l'histoire culturelle de l'humanité.

Mais pour le but de cet article nous nous concentrerons ici sur les caractéristiques de l'interaction et de l'hypertextualité qui sont les plus intéressantes.

En effet, beaucoup d'objets très différents sont dits interactifs : la télévision interactive et le traitement en temps réel d'un logiciel, le jouet Dory qui répète les phrases de l'enfant, un clip à 360 degrés, un distributeur de boisson, une histoire qui se poursuit selon les choix des lecteurs, Pong de 1972 et Batman Arkham VR (2016), etc. Et il est très facile de voir ici comment déjà l'interaction et le choix du distributeur de boissons semble impliquer automatiquement l'hypertextualité. De plus, certains jeux vidéo appelés « movie-games », bien qu'étant très interactifs et fait de choix, sont très souvent exclus des définitions du jeux vidéo qui pourtant sont supposés être l'hypertexte par excellence.

Mais ce qui pose encore plus problème c'est surtout l'idée que le lecteur soit habituellement passif (devant un livre, un tableau, un film, un spectacle, etc..), une idée peut est facilement réfutée avec des exemples très concrets et du point de vue d'une théorie de la signification comme celle de Umberto Eco (*Lector in Fabula*, 1979). Pensons à des textes de l'OuLiPo comme *Cent mille milliards de poèmes* où le lecteur peut et doit créer une quasi-infinité de textes, ou encore pensons au livre-puzzle *La vie, mode d'emploi* (1978) de Pérec. Et bien sûr il y a aussi de nombreuses œuvres d'avant-garde artistique (surtout musicales et plastiques) à partir des années 50 qui ont fait de l'art un dialogue et partage avec le spectateur à qui on demandait un rôle très actif. Toujours Eco dans son *Opera Aperta* (1965) montre de nombreux exemples de textes complexes qui demandent au lecteur d'interagir activement et permettent des lectures multiples et des solutions en fonction des actions de leurs spectateurs. Tout au plus, alors, nous pouvons dire que la possibilité d'une structure hypertextuelle est bien présente déjà dans le livre et que la vraie différence est, peut-être, que dans les jeux vidéo l'hypertextualité *semble* la règle.

Pour résumer, nous voyons donc que la définition des jeux vidéo comme hypertextes est très problématique si, en dehors de métaphore, nous espérons utiliser le concept de hypertextualité pour décrire un type de *texte* (et j'utilise ici l'acception sémiotique du terme) avec certaines règles et certains effets de signification. En effet, non seulement il est déjà difficile d'essayer de parler de « jeux vidéo » en général, mais le concept même de hypertexte est lui aussi très complexe et mérite une particulière attention.

1. Qu’est-ce qu’un hypertexte ?

Classiquement, dans son acception plus historique associée à Ted Nelson, l’hypertexte est une possibilité d’accès non linéaire à un certain contenu qui en facilite la lecture et permet d’y avoir accès selon de nouvelles logiques. En reprenant la définition de Christian Vandendorpe (2009), l’hypertexte peur être défini comme une « mutation » de « l’outil le plus précieux que l’homme ait inventé pour construire ses connaissances et élaborer son image de soi et du monde : le texte ». Et « comme celui-ci n’existe qu’en fonction de la lecture, les mutations du premier auront des répercussions sur la seconde. On ne lit pas un hypertexte comme on lit un roman, et la navigation sur le Web procure une expérience différente de la lecture d’un livre ou du journal. ». (Vandendorpe, 2009, 7) Mais cette nouvelle « forme » du texte existait en réalité bien avant internet : les index des livres et les renvois de *L’Enciclopédie* avaient déjà hypertextualisé avant l’heure la lecture et les livres (Vandendorpe, 2015, 30).

Ce changement du texte agit sur plusieurs niveaux : spatio-temporel, compositionnel, esthétique, etc… Et chaque niveau, influençant la lecture et l’interprétation, défini théoriquement une nouvelle expérience de connaissance et d’acquisition de contenu : raison pour laquelle l’hypertexte a été défini comme in véritable *medium* en soi (Landow, 2006, 250), come forme profonde et un langage qui détermine le message véhiculé selon la célèbre formule de McLuhan. Toutefois, associer ces effets à une liste des caractéristiques hypertextuelles (par exemple la plus ou moins forte tabularité) risque de nous conduire vers plusieurs raisonnements erronés.

La première erreur possible est de considérer l’hypertexte comme un texte concret qui nécessite d’un certain aspect formel (une architecture visible) pour avoir sur son lecteur un effet hypertextuel. Au contraire, on oublie souvent que « Fondamentalement, tout écrivain vise à créer dans l’esprit du lecteur un réseau — hypertextuel avant la lettre — où se répondent des dizaines, voire des milliers, d’éléments. Comme le signale Roland Barthes, “ le texte classique est donc bien tabulaire (et non pas linéaire), mais sa tabularité est vectorisée, elle suit un ordre logico-temporel. ” (1970, p.37). » (Vandendorpe, 2009, 46). Il existe en effet une hypertextualité du contenu lié nécessairement à la structure rhizomatique de la sémantique (Paolucci, 2010) et du savoir (Eco, 1965), outre que liée au fonctionnement même de la cognition humaine (Bransford et Nitsch, 1978 dans Vanderdorpe, 2009)

La deuxième erreur serait de croire que la linéarité de la lecture soit un choix qui regarde uniquement l’auteur. Au contraire, aucun livre n’a pu empêcher une pratique de lecture différente voulue par son lecteur : tel l’homme dans la ville qui trace son parcours et invente ses stratégies de résistances à l’ordre imposé (Certeau, 1980), et puisque le lecture est aussi une question de plaisir et *d’éraflure du sens* (Barthes, 1973), la fruition stérile linéaire mot par mot d’un texte, sans divagation aucune et sans ambiguïté sémantique, n’est rien d’autre qu’une (triste) utopie.

La troisième consiste à penser la « tabularisation » comme significative et artistique en soi, l’hypertexte come « spécial » a priori, alors qu’elle est présente dans le journal que nous lisons chaque matin. Une structure hypertextuelle, visible ou invisible qu’elle soit, ne suffit pas par elle-même à un raisonnement hypertextuel qui porte nécessairement à une richesse du contenu. Les effets hypertextuels ne sont donc pas une question de forme mais avant tout d’usage et de contenu. Voilà pourquoi « il faut préciser que le plus ou moins fort degré de tabularité d’un livre va aussi dépendre de son contenu et de son usage. Ainsi, l’album pour enfants ne possède souvent pas de pagination : le jeune lecteur n’en aurait que faire, vu que ces livres sont destinés à être parcourus de bout en bout ou contemplés pour leurs images et qu’ils ne supposent pas une lecture réfléchie, accompagnée de prise de notes et de renvois. Au contraire, l’ouvrage savant, qui s’adresse à des lecteurs dont le temps est précieux, va multiplier les repères tabulaires : division en tomes, en chapitres, sections, paragraphes. » (Vandendorpe, 2009, 65)

La dernière regarde le fait que « si un roman sur papier est loin d'être automatiquement linéaire, un hypertexte n'est pas non plus nécessairement non linéaire. Les pages ou segments peuvent s'y enchaîner de manière rigoureuse, obligeant le lecteur à lire dans un ordre fixe, plus fixe encore que les pages d'un livre, parce qu'il est toujours possible d'ouvrir celui-ci à la page désirée, tandis que l'on peut programmer celui-là de façon à contrôler totalement le parcours du lecteur. » (Vandendorpe, 2009, 47). Il ne semble donc « pas possible de maintenir une dichotomie entre médias de type " linéaire " et médias " non linéaires " : de plus en plus de théoriciens refusent d'ailleurs aujourd'hui un tel clivage (Aarseth, 1997, 47) » Un excellent exemple est ici la recherche de Isikoglu et Dezen (2007) sur certaines *pratiques orales de storytelling* qui prévoit la possibilité pour les spectateurs d'intervenir et de faire des choix de façon à ce que les combinations donne toujours une histoire nouvelle. Un hypertexte marquer des sections, proposer des règles de jeu, des associations, et donc nous pourrions penser que, différemment d'un texte normal, on peut le lire plusieurs fois et avoir toujours une expérience différente. Et pourtant s'il y a bien une chose de précieuse dans les grands romans classiques qui nous ont marqués c'est que en les relisant nous y avons pu trouver toujours quelque chose de nouveau et d'important : de nouvelles ouvertures et connections. Et ceci pour la simple raison que ce n'est pas l'hypertexte qui se caractérise par son aspect dynamique et ses renvois : mais le *signe* dans son acception sémiotique et Peircienne.
Au contraire, s'il est vrai qu'il est pratiquement impossible de faire deux fois la même partie à Super-Mario, sons sens et sa signification ne semblent pas pour autant subir de variations.

Nous voyons donc ici un aspect fondamental du concept d'hypertexte : alors qu'il est absolument possible de classifier des configurations textuelles comme « hypertextuelles » a priori, il semble par contre impossible de pouvoir prévoir l'activité interprétative de la lecture à partir d'une hypertextualité du texte. C'est à cause de cette dichotomie qu'est devenue si problématique l'idée que « selon une définition proposée par Ducrot et Todorov, le texte se caractériserait "par son autonomie et par sa clôture (p.375) » (Vandendorpe, 2009, 87). Et c'est pour cette raison que pour Gadamer le dialogue est à la base de tout rapport avec un texte (1991), car son point de vue est axé sur l'activité interprétative. Voilà, en bref, l'origine des différentes conceptions de hypertextualité.

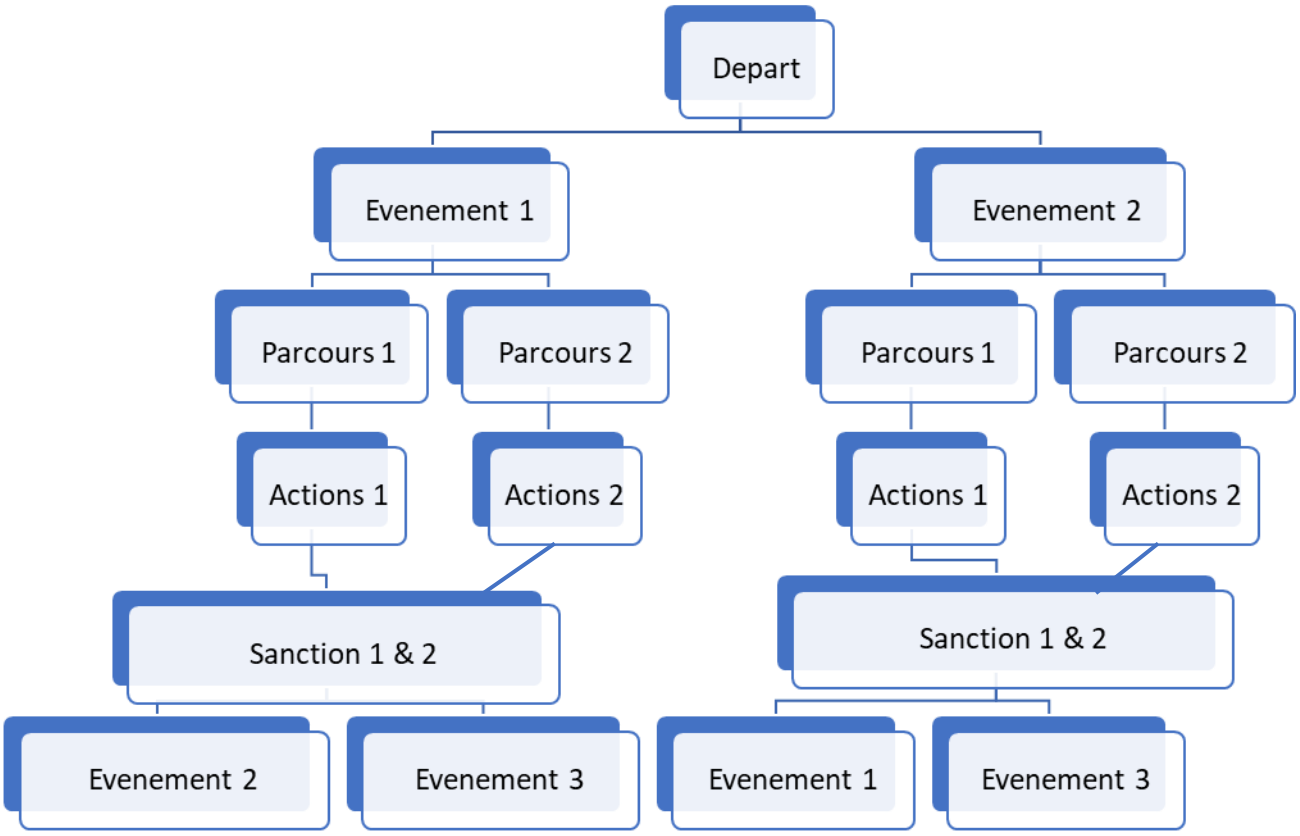
Le succès de l'hypertexte comme métaphore (devenu *buzz word*) est ainsi dû à toute cette *vagueness*. Dire qu'un tel objet est hypertextuel, en sciences humaines, dit en réalité très peu. A être « hypertextuelle » c'est en effet la structure même du savoir (telle que l'Encyclopédie de Eco inspirée au « *volume* » divin de Dante et à la *bibliothèque de Babel* de Borges), du langage et de la pensée : raison pour laquelle Barthes pense au texte comme à un objet *à priori* intertextuel. En d'autres mots, les textes ne peuvent que refléter cette situation et l'exceptionnalité d'un livre ou jeu serait donc la non-hypertextualité. Cela ne veut bien entendu pas dire qu'il n'y a aucune différence entre cet article et un jeu vidéo, bien au contraire les textes formellement hypertextuels, avec leurs architectures et leurs règles de lecture, sont de grand intérêt car ils nous poussent à réfléchir sur les possibilités textuelles et sur les effets de sens qui en dérivent. Ainsi, si en disant que le livre ou le jeu est hypertextuel nous risquons de ne rien dire d'intéressant, dans ce risque se cache l'opportunité d'analyser l'hypertextualité spécifique d'un certain objet culturel. Nous ne critiquons donc pas ici le concept d'hypertextualité en tant que tel, mais plutôt son usage acritique et vague : tantôt choix binaire, tantôt renvoi explicite, tanto renvoi implicite, tantôt interaction, etc…. Une critique motivée par la conviction que pour rendre vraiment fructueux ce précieux concept il faille entreprendre en sciences humaines la difficile tâche d'une mise en relation entre les différentes *architectures textuelles* dans les divers media et la diversité des effets de lecture et d'interprétation. C'est seulement ainsi que, nous croyions, le concept d'hypertextualité pourra avoir encore aujourd'hui une valeur analytique interdisciplinaire. Nous ne pouvons pas ici entreprendre cette tâche, mais nous désirons y contribuer en regardant les types spécifique d'hypertextualité présents dans les jeux vidéo et en les expliquant sans recourir au concept même d'hypertextualité. Nous défendrons ainsi d'un côté nos propos contre l'utilisation métaphorique de ce concept et de l'autre nos propos à faveur de la richesse du concept d'hypertexte.

2. Hypertextes et jeux vidéo

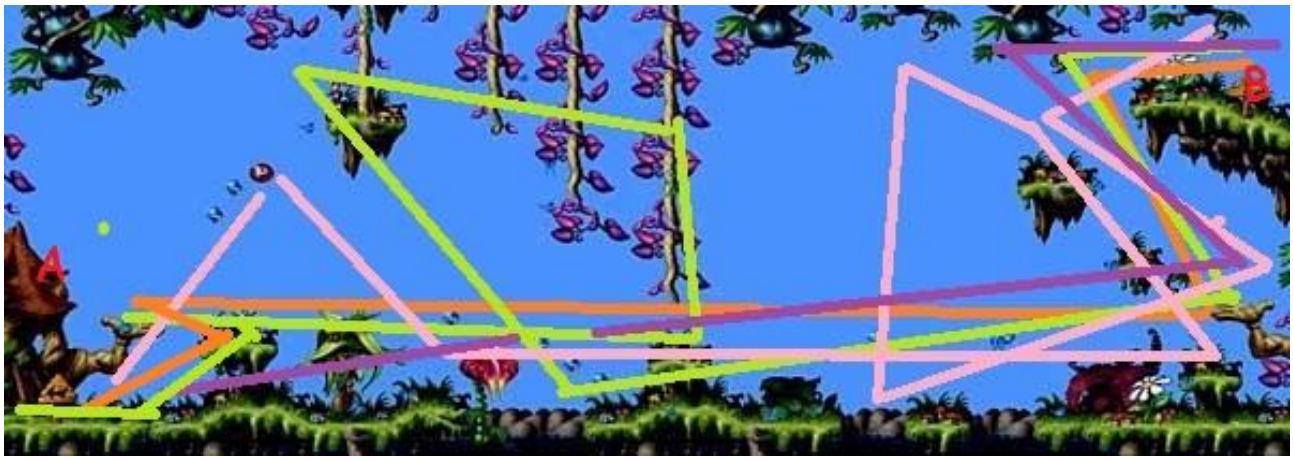
Lorsque nous parlons d'hypertextualité dans les jeux vidéo, nous considérons généralement cinq caractéristiques principales :

“First, the player`s actions – clicking a mouse o manipulating a similar device, such as joystick – determines what the player encounters next. Second, like hypertext, games rely on braching structure and decision points. Since the places in the video game where the player acts produce potentially different results, they appear structurally identical to hypertext`s branching links. If one defines the production of different results by user`s choice (whether alphanumeric texts or actions), then hypertext becomes , as Aarseth claims, a subset of ergodic text. Third, games, like hypertext fictions (but unlike print narrative), are meant to be performed, and fourth, they are meant to be performed multiple times. Fifth (and this may only be a trivial point of convergence), the record of a game player`s actions, like the experience of reading a hypertext, appears linear since both the players of games and readers of texts make their way through a series of choices in linear time; of course, the range of possible actions, of roads not taken, themselves constitute a branching or multilinear structure but one that is not immediately available to players and readers.” (Landow, 2006, 250).

Ici encore il est facile de voir que nous pourrions étendre ces caractéristiques au jeu tout court (Huizinga, 2002 ; Caillois, 2000; Bartezzaghi, 2016) et que la distinction entre interaction et hypertextualité est assez difficile. Mais laissant ceci de côté, nous pouvons essayer de mettre en schéma cette structure hypertextuelle stéréotypique du vidéoludique.



Au premier rang nous avons une multiplicité de contenu possibles que nous pourrions appelé « chapitres » ce sont les niveaux, les pistes, les missions (etc...) qui se suivent jusqu'à ce que termine le jeu. Mais ceux-ci ont à leur tour un point A de départ et un point B de fin. All 'intérieur de chacun le joueur peut avoir donc plusieurs possibilités d'arriver de A à B, ce sont les *parcours* (*Rayman* 1995 dans cet exemple).



Chacun de ces parcours prévoit à son tour une multiplicité de combinations d'actions possibles (de sauts, de virages, de combat, etc..) et chacune sera soumise à des sanctions de réussite ou d'échec qui détermineront enfin une sanction générale de réussite ou échec du chapitre. En cas de réussite nous aurons ainsi accès à de nouveaux « chapitres » et à des nouveaux choix, alors qu'en cas d'échec il nous faudra recommencer du début.

Mais bien que ce schéma semble assez satisfaisant, du moins pour se faire une idée générale de l'hypertextualité vidéoludique à travers les genres, voilà que surgissent quatre importants problèmes.

Le premier regarde tous ces jeux qui ne permettent pas de choisir les événements (les aventures linéaires) et même pas de parcours (les jeux de combats come Street Fighter).

Le deuxième, all 'opposé, regarde le véritable vertige hypertextuel de jeux qui commencent déjà avec des choix narrativement important come la sélection/création de personnages, les jeux sans un vrai parcours où le joueur se déplace dans des espaces ouverts autant pour des « buts ludiques » que pour sa propre jouissance esthétique (*Flowers*, 2009) ainsi que ceux qui demandent un parcours et des actions déjà pour arriver au début du « chapitre » (*Spiderman*, 2018), qui prévoient le surgissement d'évènements randomiques, qui selon les choix et la sanction obtenue changent le cours des événements et nous empêche d'accéder à tout le contenu, aux événements qui prévoient à leur intérieur des choix portant sur d'autres événements, aux jeux sans aucun chapitre final, au jeux « sans histoires » come Tetris, et au fait que dans un jeu 3D en première personne chaque parcours peut se manifester sur l'écran avec des dizaines d'énoncés différents selon où le joueur décidera de regarder.

Le troisième, encore, regarde l'idée de faire des « choix » sur chaque niveau dans des systèmes ludiques qui sont par définitions fortement réglementés, en part aléatoires, performatifs et dynamiques. Si Eco a bien montré comment dans un roman comme "Un drame bien parisien" le lecteur prend plusieurs décisions pour donner à son texte un sens, au contraire dans les jeux vidéo le concept de décision n'est applicable que dans une acception bien différente qui, s'appliquant en fait chaque seconde et chaque fois que le jour appuie sur un bouton, nous laisse perplexes.

Enfin, nous ne pouvons pas ignorer les pratiques des jeux vidéo, liées à leur tour aux mécaniques, pour lesquelles les joueurs ne suivent pas du tout l'ordre hypertextuel possible selon un principe de narration mais vont refaire encore et encore une même section tantôt pour le plaisir, tantôt pour le score, tantôt pour devenir plus forts et riche (le *grind*), etc…

Voici alors que si l'hypertexte est d'habitude vu comme architecture qui semble être une possibilité de multiples ordres portant tous a une général richesse du sens et liberté, ici les millions de variables qui agissent indépendamment sur chaque niveaux semblent porter à un véritable chaos inévitable (et donc normatif) qui reflète la structure du jeu vidéo qui n'est pas du tout composé de "sections" déjà réalisées mais produit en temps réel les actions du joueur dans des mondes de possibilités. Dire que le jeu vidéo est hypertextuel implique devoir appliquée le concept de hypertextualité sur plusieurs différents niveaux qui prévoient une immense variabilité d'énoncés. En particulier, à la lumière de tous les jeux narrativement linéaires, cela veut dire appelé « hypertextuel » avant tout le niveau des actions. En effet, dans les deux premières secondes d'un jeu de combat comme Tekken nous avons 16200[1] énoncés visuels possibles et variables de la phrase « x frappe y ». Mais est-ce vraiment raisonnable et surtout utile de parler de cette multiplicité en tant que hypertextuelle ? Nous pensons que non. Et cela en particulier en pensant aux jugements des personnes qui n'aiment pas les jeux vidéo et qui parlent exactement de jeu ou « on fait toujours la même choses » et « toujours pareils » ou encore pleins de trop d'obligations. Un vrai paradoxe pour un soi-disant hypertexte par excellence ! Maietti (2004) avant nous s'est déjà bien rendu compte de certains de ces problèmes et qui dérivent des contradictions propres du concept d'hypertexte même, mais au lieu d'abandonner la métaphore il a essayé de « l'améliorer » en y attachant les concepts sémiotiques de labyrinthe et réseau : un choix que nous ne partageons pas car si l'idée de la typologie hypertextuelle est en soi bonne celle-ci ne peut pas à son tour inclure d'autre concepts vague et doit avant tout *déconstruire* l'hypertexte lui-même.

Un dernier exemple nous servira ici à clore ce paragraphe : le jeu-thriller *Danganronpa* (2010). Ce jeu présente la possibilité pour le joueur d'être le « détective » de la situation, il choisit à qui poser les questions, quand les posées, quels lieux du crimes explorer et dans quel ordre, et enfin quels arguments combiner pour soutenir ses accuses sur les coupable de plusieurs meurtres qui se succèdent. A tous les effets, donc, nous pourrions dire qu'il s'agit d'un jeu hypertextuel avec une grande liberté spatio-temporelle de manifestation des événements narratifs. Hors, ce qui se passe en réalité c'est que l'ordre de fruition des énoncés n'a aucun impact sur la narration et de conséquence sur l'interprétation : aucun meurtre ne peut être évité, aucun innocent ne peut être accusé à tort, quasiment tous les énoncés prévus doivent obligatoirement être lus (avec la seule exception de certains dialogues personnels entre le protagoniste et des « amis » qui n'ont aucune vrai importance pour l'histoire) , tous les indices doivent être trouvés, et tous les ordres possibles ne portent aucun changement et n'ont aucune influence (écouter la déclaration de x avant y ne change pas les arguments de z, ni aide l'interprétation des faits). C'est à dire que alors que la temporalité extérieure (Volli, 2003) de la fruition existe en comme succession de moments, la temporalité intérieure et narratives des événements ne changent pas en fonctions des actions du joueur qui pourtant sont représentées à l'intérieur de la narration. Non seulement l'hypertextualité ne change en rien la syntaxe profonde des actions (Greimas, ; Ricoeur) mais elle ne change même pas l'aspects plus superficiels de *l'intrigue* et de la *fabula* (Eco, 1979) et arrive même au paradoxe de montrer une mort complétement immotivée du protagoniste en cas de Game Over. Enfin, comme dans quasiment tous jeux vidéo, le joeur-lecteur n'a pas de possibilité de *tricher* comme il pourrait le faire dans un livre en sautant des parties ou commençant par la fin : l'ordre qu'il doit suivre est absolu. Cet exemple spécifique de *Danganronpa* ne vaut pas pour tous les jeux vidéo, mais ce que qui importe ici est de souligner le fait que le concept d'hypertextualité est *traitre :* il semble promettre par lui-même une complexité textuelle qui en réalité très souvent n'est pas là, une différence par rapport aux media du passé qui en réalité, du point de vue de la construction du sens, est tout à fait questionnable pour la simple raison que la multiplicité des ordres de lectures devient « révolutionnaire » seulement à condition que le texte possède à priori un *sens ordonné* qui puisse subir un désordre. Ainsi révolutionnaire était la lecture désordonnée de Eco qui partait de la fin du livre *Cuore* pour en changer le « héro », mais rien de tout cela n'est ici (ainsi que dans des milliers de jeux vidéo) possible.

1

3. Conclusions : quelques concepts sémiotiques pour mieux comprendre l'hypertexte.

Vu toutes les limites du stéréotype du jeu vidéo comme hypertexte, nous proposons ici d'utiliser une perspective sémiotique pour dire plutôt que :

1) En tant que jeu, ce qui caractérise les jeux vidéo est la multiplicité des solutions et des combinations qui fait du lecteur un *créateur* et *manipulateur* de *mondes possibles*.

2) Que le concept de texte-matrix original de Bettetini (1996, 42) et repris par Ferri (2009) est préférable et beaucoup plus explicatif (et intéressant) de celui de « hypertexte ».

3) Que le concept de *Opera Aperta* soit crucial pour comprendre la signification et l'interprétation du jeu vidéo, mais qu'il faille ici le renverser : il ne s'agit plus d'une multiplicité d'interprétations à partir de peu d'énoncés mais au contraire d'une quasi univocité de sens dans une structure de millions d'énoncés possibles et variables. Une question qui peut être expliquée grâce au concept *d'isotopie* et à l'analyse des *structures formelles narratives (Greimas, 1970)*.

4) Que la *possibilité syntagmatique* de plusieurs ordres de lectures et de plusieurs substituions d'énoncés est inférieure en importance au fait que dans les jeux vidéo il y a une directe implication d'écriture du lecteur qui *change le niveau sensible de l'expression* di texte et qui ainsi devient *énonciateur*. Ce n'est pas alors une multiplicité de lecture hypertextuelle qui compte mais c'est plutôt une *illusion d'écriture.* Ainsi l'acception la plus précise d'hypertexte devient celle informatique où l'hypertexte est exactement un *système d'écriture* (et non plus de lecture) non linéaire.

Ces points nous semblent cruciaux pour une recherche, présente et future, en sciences humaine qui vise à s'interroger sur la diversité des objets culturels et sur les relations entre architectures textuelles et mécanismes interprétatifs de constructions de sens : du livre au jeu vidéo. Une recherche qui seulement après avoir démystifié et déconstruit l'hypertexte pourra s'en réapproprier utilement.

Bibliographie

Aarseth, E, 1997, *Cybertext.* Baltimora, The Johns Hopkins University Press.
Bartezzaghi, S, 2016, *La ludoteca di Babele*, Torino, Utet.
Barthes, R, 1973, *Le plaisir du texte*, Paris, Editions du Seuil.
Bettetini, G, 1996, L'audiovisivo: dal cinema ai nuovi media, Milano: Bompiani.
Caillois, R, 1958, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, (trad. it. *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 2000)
De Certeau, M, 1980, *L'invention du quotidien*. 1. arts de faire, Paris, UGE, 1990.
Colombo, F.; Eugeni, R, *Il testo visibile*, Roma, Carocci, 1996
Eco, U,
1962, *Opera Aperta*, Bompiani, Milano, 2013
1975, *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano, 2013
1979, *Lector in Fabula*, Bompiani, Milano, 2013
Ferri, G,
2007, *Narrating machines and interactive matrices: a semiotic common ground for game studies*. In A. Baba (Ed.), *Proceedings of the Digra 2007* Conference (pp. 466–473)
2009, *Interpretative Cooperation and Procedurality.A Dialogue between Semiotics and Procedural Criticism*, In Compagno, D.; Coppock, P. (a cura di), 2002, *Computer Games between Text and Pratice*, E/C Anno III, n.5, pp.15-20
Gadamer, H.G, 1991, *L'arts de comprendre : écrits II. Herméneutique et champ de l'expérience humaine, Paris, Aubier*
Greimas, A, 1970, *Du sens. Essais Sémiotiques I*, Seuil, Paris
Huizinga, J. 1946, Homo Ludens, Torino, Einaudi, 2002.
Isikoglu, D.; Sezen, T.I, 2007, *From ozans to god-modes: cheating in interactive entertainment from different cultures*, in *MiT5 Media in Transition: Creativity, Ownership, and Collaboration in the Digital Age*. International Conference, April 27-29, 2007
Landow, G.P, 2006, *Hypertext 3.0, Critical theory and new media in an era of globalization* , Johns Hopkins, Baltimore
Maietti, M, 2004, Semiotica dei videogiochi, Milano, Unicopli,.
Meneghelli, A, 2007, *Dentro lo schermo*, Unicopli, Milano.
Paolucci, C, 2010, *Strutturalismo e interpretazione*, Milano, Bompiani,.
Perec, G, 1978, *La vie mode d'emploi*, Hachette, Paris (trad. Ita. *La vita istruzioni per l''uso*, BUR, Milano, 2005)
Queneau, R, 1961, *Cent mille milliards de poèmes*, Gallimard, Paris.
Vandendorpe,C,
1999, *Du papyrus à l'hypertexte. Essai sur les mutations du texte et de la lecture*, Montréal, Boréal et Paris, La Découverte.
2015, *L'hypertexte: vers un nouveau rapport à la lecture et au monde : pratiques et usages hypermédiatiques* , dans Angé, C (ed), 2015, *Les objets hypertextuels*, London, ISTE Editions, p. 29-51.
Volli, U. 2003, *Tempo interno e terno esterno ai testi*, in: Casetti, F; Colombo, F; Fumagalli, A (a cura di), 2003, *La realtà dell'immaginario. I media tra semiotica e sociologia. Studi in onore di Gianfranco Bettetini*, Milano, Vita e Pensiero.