

# Représenter la conversation dans les jeux-vidéo.

## Paradoxes du « protagoniste silencieux »

**Charles Cailleateau**  
Développeur indépendant

Parmi tous les jeux, le jeu-vidéo se distingue par l'absence de règles explicites et même extérieures à lui : il est conçu de telle façon qu'il les applique lui-même, sans que le joueur en ait nécessairement conscience. Ce dernier constate simplement que, suivant la direction qu'il lui donne, son personnage marche ou tombe et que, si celui-ci perd une bataille, il perd quant à lui des points de vie. Il se forme au jeu à mesure qu'il en franchit les étapes, d'une façon intuitive, de sorte qu'à aucun moment il n'est appelé à vérifier une règle ou une autre, en sortant de la diégèse où il évolue à travers son personnage. Il peut donc se confondre avec lui et son immersion dans le jeu est totale<sup>1</sup>.

Dans la plupart des jeux dits *RPG* (*Role Playing Game*), issus dans les années 1970 des jeux de rôle sur plateau, le joueur contrôle un personnage qui, passant du monde ordinaire à un monde extraordinaire, évolue au fil d'une quête semée de combats dont il peut rapporter des trophées. Les épreuves qu'il traverse permettent souvent d'augmenter ses capacités, d'étape en étape, et de l'équiper afin de le rendre plus puissant. Généralement, plusieurs phases de jeu alternent et sollicitent de la part du joueur des capacités variées : stratégie, habileté, rapidité. Les personnages non jouables avec lesquels il interagit sont ordinairement doués de parole. Ces « paroles » sont représentées à l'aide de « boîtes de dialogues », qui s'apparentent aux cartons des films du cinéma muet.

Les spécificités du jeu-vidéo de rôle, indissociables du média qui les véhicule et de l'interaction qu'il exige d'un joueur, plutôt que d'un simple spectateur, en font un art de la représentation tout à fait singulier, si on le compare au théâtre ou au cinéma avec lesquels il entretient quelques rapports. Peut-être les numéros de ventriloquie des cabarets s'en rapprocheraient-ils davantage, sur

<sup>1</sup> Quant à l'idée d'immersion fictionnelle, voir Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?* Paris, Éditions du Seuil, 1999. Voir aussi Olivier Caïra, *Définir la fiction*, Paris, Presses de l'EHESS, 2011 : cet ouvrage est l'un des rares à considérer le jeu-vidéo.

le plan énonciatif, malgré leur désuétude<sup>2</sup>. Il se distingue de toutes les autres formes narratives par la manière, liée à la logique d'immersion fictionnelle qu'il induit, dont y est traitée la parole. Dans la plupart des *RPG*, le personnage joué communique avec des personnages non jouables, opposants ou adjutants, mais aucune de ses déclarations n'est représentée. On les devine par les réponses qui leur sont faites. Le joueur s'identifiant au personnage joué, la métalepse<sup>3</sup>, moins commune dans la plupart des œuvres de fictions, y est l'usage le plus ordinaire et la conversation s'en trouve traitée sur un mode spécifique dont nous tenterons de rendre compte en examinant l'exemple particulier de *Hero's Adventure*, minuscule « extrait » du genre, comme on dirait d'un parfum. Le jeu de Terry Cavanagh exploite cet usage tout en l'interrogeant.

Parce que tout est pensé de façon que s'évanouisse la limite entre le monde fictif où agit le personnage et le monde réel où il est manipulé par un être humain, les répliques du protagoniste doivent pouvoir être assumées par son joueur, voire émaner de lui. Le plus souvent ce dernier est invité à donner son nom au personnage, éventuellement à lui donner son genre et même quelques traits physiques comme la couleur de ses cheveux ou de ses yeux : il en résulte une identification, renforcée par cette particularité que l'un avance à peu près aussi vite que l'autre appuie sur les touches de son clavier. Toutefois, les particularités données par le joueur à son personnage ne produisent du sens que pour lui-même : en réalité, elles sont toutes modifiables, les apparences peuvent changer mais le jeu reste identique car l'histoire qu'il raconte est écrite de façon que le nom du personnage soit interchangeable. Comme l'indique l'idée de rôle, il revient à chacun de projeter une personnalité dans l'espace et le temps de la fiction.

Les boîtes de dialogues qui transcrivent les propos tenus par les personnages non jouables, souvent à destination du héros, apparaissent dans des fenêtres secondaires, visibles du seul joueur et donc lisibles exclusivement par lui – on suppose que le personnage joué les entend dans la fiction. Ces boîtes de dialogue signifient pour le joueur qu'une conversation a lieu dans la fiction du jeu. Le dispositif formel le marque bien : qu'elles viennent se surimposer, comme un calque, à la fenêtre sur un univers imaginaire que figure alors l'écran, les désigne comme une interface entre le monde fictif et le monde réel.

Le plus souvent, en revanche, rien ne permet au joueur de connaître les paroles du personnage qu'il joue parce qu'elles sont supposées leur être communes à tous les deux. Ce n'est pas que le personnage, dans la fiction, préfère se taire ou soit atteint d'une extinction de voix : ses répliques ne sont tout simplement pas données. Suivant la formule populaire, le personnage de ces jeux vidéo est un « protagoniste silencieux » ou un « héros muet », auquel le joueur s'identifiera d'autant plus aisément qu'il suppléera les répliques manquantes. Les contraintes techniques qui expliquent son silence peuvent être redoublées

2 Le principe du ventriloque est qu'il oscille entre le monde de la marionnette à laquelle il donne sa voix et sa réplique en même temps que celui des spectateurs auxquels il s'adresse simultanément. Portée par la voix, l'énonciation y est multiple.

3 Voir Gérard Genette, *Métalepse. De la figure à la fiction*, Paris, Éditions du Seuil, 2004.

par un parti-pris narratif et fictionnel, qui confirme l'intuition déployée par McLuhan dans *Understanding Media* : « *The medium is the message*<sup>4</sup> ». *Hero's Adventure*, publié le 20 août 2011 par l'artiste Terry Cavanagh, sur la plate-forme Kongregate<sup>5</sup> en est une remarquable démonstration.

*Hero's Adventure* a été produit à l'occasion de la cinquantième édition de *Klik of the Month*, un événement mensuel qui propose aux volontaires de réaliser un jeu en deux heures. Cavanagh reconnaît sur son blog<sup>6</sup> y avoir passé une journée entière, délai qui demeure très bref par rapport à celui que demande habituellement une telle conception. Le jeu ne dure que quelques minutes (environ trois), il s'organise autour d'une idée forte<sup>7</sup>, dont il démonte le principe plus qu'il ne l'exploite à proprement parler, et il a une dimension fortement réflexive. Il s'ensuit qu'il n'est pas tout à fait un *RPG*, ni même peut-être tout à fait un jeu ; ce qui est certain en revanche, c'est qu'il en met au jour l'armature.

Le joueur y fait agir un jeune garçon, habitant dans une charmante maison au milieu de nulle part (c'est écrit : « *in the middle of nowhere* »), qui s'aventure dans la forêt environnante pour affronter les trois animaux qui l'occupent. Après les avoir tués, il les enterre dans son « *secret place* », son endroit secret, puis rentre dîner à la maison avec ses parents. Il semble qu'il aille bientôt au lit, ses parents commentent la journée et s'affiche le panneau « FIN », sur fond noir : si longuement, avec une boucle musicale obsédante, que le joueur en vient lui-même à interrompre le jeu – peut-être frustré dans la mesure où l'entrée attendue dans un monde extraordinaire n'a pas eu lieu : tout s'arrête avant d'avoir commencé (fig. 1).

L'intrigue est tout à fait linéaire et ne présente, contrairement à la plupart des jeux qu'il pastiche, qu'une arborescence très réduite : le jeu *RPG* est ici réduit au minimum. On en reconnaît tous les éléments constitutifs, aussi dénudés que possible, de sorte que le squelette du genre qu'il illustre est aussi visible que le jeu lui-même. La quête, par exemple, autour de laquelle s'organisent tous ces types de jeu, est traitée de façon étonnante dans la mesure où aucun objectif, aucun prétexte matériel ou sentimental ne la soutient ni ne la justifie. Que ce soit une princesse, dans *Zelda* ou *Mario*, une mystérieuse arme nucléaire dans *Metal Gear Solid I* ou le titre de meilleur dresseur dans *Pokemon*, chaque aventure est ordinairement sous-tendue, dans les autres jeux, par ce que Hitchcock appelle son *MacGuffin* : un prétexte au développement du scénario. Ce *MacGuffin*, généralement un mystérieux objet très convoité, justifie les péripéties de l'intrigue et permet de la faire évoluer, d'y installer une dynamique sans avoir nécessairement en soi une grande importance.

À l'inverse, dans *Hero's Adventure*, Terry Cavanagh n'encombre le jeu d'aucun prétexte qui donnerait un sens à l'entreprise du personnage. « *You're going*

4 Marshall McLuhan, *Understanding Media : The Extensions of Man*, New York, McGraw-Hill, 1964 (trad. fr. *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme*, trad. de l'anglais par Jean Paré, Tours, Mame, 1968) : « Le medium est le message ».

5 <https://www.kongregate.com>

6 Voir, en ligne, <https://distractionware.com/blog/2011/08/heros-adventure/> ; également sur YouTube : <https://www.youtube.com/watch?v=DVtN435Gfqg&t=36s>

7 Plein Les Pixels (5 octobre 2023). *L'E.E.T.E - Hero's adventure par Terry Cavanagh : nouvelle vague, vague à l'âme, lame de fond...* <https://www.youtube.com/watch?v=HQ-RP6o3VJw>

*off on an adventure* ?<sup>8</sup> » demande son père quand il quitte la maison, c'est tout. En somme, l'objectif de l'aventure n'est autre, comme l'indique le titre, que l'aventure elle-même. De même, le protagoniste est anonyme, réduit dans le titre à sa fonction de « héros » : c'est une autre marque de la réflexivité à l'œuvre dans le jeu.

Au lieu que le joueur donne son nom, son genre ou la couleur de ses cheveux au personnage, la fusion entre eux se fait brutalement par le chant du coq initial et les quelques mots qui ouvrent le jeu, avant que n'apparaissent des images : « *Rise and shine ! you can't stay all day in bed ! why don't you go outside and play in the forest* ? » Jouer ou ne pas jouer ! On saisit bien qu'il y aura du jeu dans le jeu, ce qui facilite le procès d'identification du joueur à un personnage de joueur. Cette proposition, dont on comprend un peu plus tard qu'elle émane de la mère du personnage, parce qu'elle s'inscrit dans un cadre rouge, s'avèrera la seule alternative effective pour le joueur, le seul choix véritablement porteur de conséquences.

Le joueur peut en effet décider que ces paroles s'adressent à lui, éteindre son ordinateur et sortir pour profiter du monde extérieur ou bien décider qu'elles s'adressent à un personnage dont il accompagnera les aventures. Le jeu commence ainsi par une mise en abyme : nous jouons nous-mêmes à jouer, peut-être dans notre lit, au lieu d'aller nous promener et de vivre des aventures dans le monde réel. Une petite leçon d'hygiène de vie, voire de morale, pointe le bout du nez : la fin du jeu le confirmera.

La bande sonore est exclusivement instrumentale et les paroles sont rapportées, comme c'est l'usage, dans les boîtes de dialogue déjà mentionnées : des conversations encadrent l'aventure solitaire du petit garçon confronté aux trois animaux de la forêt (quoi qu'on joue, ils sont trois et toujours les mêmes, présentés dans le même ordre) ; ces conversations se tiennent exclusivement dans l'univers familier de la maison et du jardin. Un jeu de couleurs permet d'identifier la source des répliques : fond rouge pour les paroles de la mère, fond bleu pour les paroles du père, dont chaque déclaration contient un viril « Ho ho ! » ; la mère est tendre et inquiète, le père est goguenard et sûr de lui – Cavanagh s'amuse visiblement des stéréotypes de genre. Il s'amuse, au-delà, de tous les stéréotypes : une musique simple et joyeuse, liée à l'univers familier de la maison et du jardin, sera interrompue, au moment des combats, par une musique terrifiante ; il grossit les pixels de façon à donner une représentation naïve des personnages alors que la circulation du personnage est conçue à une échelle plus fine. Il y a de la virtuosité dans la conception économique et apparemment grossière du jeu – conception évidemment voulue, mise au service d'une sorte d'art poétique<sup>10</sup>.

L'ordre initial de se lever et d'aller jouer se surimpose à un écran noir : c'est un choix esthétique (l'écran noir de la fin lui répondra) qui se justifie théma-

8 « Tu pars à l'aventure ? »

9 « Lève-toi ! tu ne peux pas rester au lit toute la journée ! Pourquoi ne pas sortir jouer dans la forêt ? »

10 Voir Nicolas Thély, *Basse def. – Partage de données*, Paris, Les Presses du Réel, 2008.

tiquement par le fait que les volets soient encore fermés, que l'enfant dorme encore dans l'obscurité. Il répond à sa mère, sinon en parlant, en sortant de sa chambre et en descendant à la cuisine. Suivant le désir du joueur, il peut faire une brève station devant son portrait à lui, celui de sa mère puis celui de son père. Dans tous les cas, nous voyons ces portraits, qui valent présentation des *dramatis personae*. Il peut s'approcher de sa mère, ce qui est le signal qu'une conversation s'engage, mais « *My little boy is growing up so fast<sup>11</sup> !* » ne reçoit pas de réponse. Le joueur fait sortir le petit garçon de la maison et le guide vers son père ; on ne le voit alors que de dos et cette position semble déclencher la conversation : « *What's that ? you're going off on an adventure ? Ho ho ! well, just make sure you're back for dinner<sup>12</sup>* ». On ignore si l'enfant a parlé mais le tour interrogatif des deux premières propositions les désigne comme la reprise vraisemblable d'une déclaration du héros, qui ne nous est pas donnée, en même temps qu'elle constitue le sommaire de l'histoire : sortir, vivre des aventures, rentrer. C'est donc un personnage non jouable qui prend obliquement en charge le discours du protagoniste jouable : c'est traditionnel.

Celui-ci s'enfonce dans la forêt, suivi par la même petite musique qui l'accompagnait depuis son lever. La transition entre le monde ordinaire et le monde extraordinaire des aventures est seulement marqué par une variation de lumière : les couleurs (à l'exception de celles du personnage) perdent en valeur, le décor s'obscurcit. Le graphisme est aussi schématique que possible mais un certain réalisme découle de la relative vraisemblance des événements représentés ainsi que de la continuité spatio-temporelle : du départ au retour du garçon dans la maison, il n'y a aucune ellipse et on ne peut raisonner en termes de passage du monde ordinaire au monde extraordinaire que par habitude des *RPG*, en prêtant attention aux variations de lumière.

Le personnage s'attaque successivement à un rat, à un lapin sauvage et à un chat errant, soit à des animaux tout à fait banals et qui n'ont rien de spécialement sylvestre<sup>13</sup>. Quand les trois combats sont terminés, il s'enfonce plus avant dans la forêt et les couleurs changent encore. C'est désormais un violet nocturne, au lieu du vert, qui domine : on comprend que la forêt n'est pas un univers fantastique, ce que signalait déjà la banalité des créatures combattues, mais le lieu où se révèle la part sombre du protagoniste. Celui-ci se dirige alors vers des objets mal identifiables, sans doute des outils disposés en croix, et on voit apparaître successivement deux boîtes de dialogue, cette fois-ci à fond gris : « *You bury the dead animals in your secret place<sup>14</sup>* » puis, « *It's time to go home<sup>15</sup>* ». Qui parle ? et qui désigne ici le pronom de deuxième personne *you* ?

Le cadre narratif se referme bientôt, comme en chiasme puisque c'est d'abord le père qui prend la parole, sur fond bleu, au retour du personnage :

11 « Mon petit garçon grandit si vite ! »

12 « Qu'est-ce que c'est que ça ? Tu pars à l'aventure ? Ho ho ! eh bien, veille à être rentré pour le dîner ».

13 Ils renvoient toutefois à une tradition des jeux-vidéo. Voir Plein Les Pixels, *op. cit.*

14 « Tu enterres les animaux dans ton endroit secret ».

15 « Il est temps de rentrer à la maison ».

« *Ho ho ! I wonder what sort of mischief you got up today*<sup>16</sup> ? ». Le personnage ne répond pas. Alors la mère, sur fond rouge : « *Dinner's ready ! Make sure you wash your hands if you've been playing outside*<sup>17</sup> ! ». Pas de réponse visible non plus mais, pendant que le personnage s'approche de l'évier, une boîte de dialogue grise s'affiche : « *You wash the blood off your hands*<sup>18</sup> ». Ce dernier événement, qui ne dépend pas du choix du joueur, détermine la fin du jeu c'est-à-dire le surgissement de l'écran « FIN » et le déclenchement de la musique obsédante (fig. 2).

130

Après l'action de se laver les mains, qui s'impose car le joueur ne la choisit pas, l'écran devient noir comme il l'était au début ; on peut penser que le petit garçon a dîné et qu'il est monté se coucher tandis que ses parents concluent la journée. Le joueur devient passif, il n'a plus d'autre choix que de lire le dernier dialogue, qui tient lieu d'épilogue. La mère s'inquiète : « *Honey, sometimes I worry living out here in the middle of nowhere isn't good for a young boy*<sup>19</sup> ». Le père répond : « *Ho ho ! don't worry. He seems happy enough*<sup>20</sup>. » Derniers mots de la mère : « *I suppose you're right, dear.* » Cette conversation fait sourire, du fait de son caractère stéréotypé (la mère est maternelle et le père est paternel, c'est sûr). Dans la mesure où rien ne permet de connaître les éventuelles répliques du garçon, on ignore si, précédemment, il se taisait, s'il disait la vérité ou s'il mentait. Le plus vraisemblable est cependant le silence ou le mensonge, puisque secret il y a, mais le point intéressant est que le mutisme exigé pour des raisons techniques, qui concernent le niveau du jeu, engage à des interprétations touchant au niveau de la fiction. La mère du personnage a peut-être raison de s'inquiéter ; cela supposerait que ce jeu-vidéo mette en garde contre les jeux-vidéos, ce qui complique encore la boucle.

Les arguments en faveur du silence ou du mensonge du personnage quant aux activités de sa journée, c'est-à-dire au jeu que le joueur lui a fait gagner, paraissent justifiés par l'apparition de la dernière boîte grise, « *You wash the blood out off your hands* », qui relaie « *You bury the dead animals in your secret place* ». Qui parle, et à qui ? L'aventure des trois combats est peut-être éclairante. Quand un événement, c'est-à-dire une rencontre avec un animal, se produit, le niveau sonore augmente et se précipite, la petite musique est supplantée par une mélodie effrayante, inversement stéréotypée ; le rythme des images s'accélère et la caméra, au lieu de surplomber le décor, devient subjective : elle se fixe sur l'ennemi à abattre en adoptant le point de vue du personnage. En même temps que chaque animal approche, et pendant le temps du combat exclusivement, l'écran se modifie ; non seulement il cesse d'être une fenêtre sur l'univers où se déplace le protagoniste, puisqu'on n'y voit plus que le rat, le lapin ou le chat, mais il s'affiche comme écran de jeu avec, tout en bas, le traditionnel ruban gris où s'affichent les résultats du joueur (nombre de points, niveau) et,

16 « Ho ho ! Je me demande quelle sorte de bêtise tu as pu faire aujourd'hui ? »

17 « Le dîner est prêt ! Veille à bien te laver les mains, si tu as joué dehors ! »

18 « Tu laves le sang sur tes mains ».

19 « Chéri quelquefois je m'inquiète. Est-ce que vivre au milieu de nulle part est bon pour un jeune garçon ? »

20 « Ho ho ! Ne t'inquiète pas. Il a l'air heureux ».

quand il s'agit de faire un choix stratégique, en bas à gauche, un menu gris proposant quatre options : « *Attack. Skill. Magic. Item*<sup>21</sup> ». Tout en haut, des boîtes de dialogue également grises présentent des informations ou des commentaires. Prenons l'exemple du dernier combat, avec le chat, où peuvent se succéder dans une partie :

*Stray cat approach.*  
 [Choix du joueur : *Skill*]  
*You threw a stone!*  
*Cat takes 20 damage*  
*Cat uses scratch*  
*You take 12 damage*<sup>22</sup> (fig. 3)

Certaines informations, tout à fait traditionnelles, touchent au score du joueur et s'adressent bien sûr à lui, ce qui se superpose au fait que chaque combat constitue un jeu dans le jeu, un jeu du personnage que le joueur est lui-même supposé jouer. D'autres permettent d'identifier des éléments que la très basse résolution du jeu peut rendre confus : l'animal est un chat errant et il évite la pierre avec ses griffes – cela s'adresse-t-il au personnage ou au joueur ? Enfin qu'en est-il des indications, après le choix d'*Attack, Skill, Magic* ou *Item*, qu'une pierre a été lancée sur le chat ou qu'il a été empoisonné, par exemple ; à qui sont-elles adressées et d'où viennent-elles ? Cela paraît assez indécidable : il est vrai que *Skill* ne signifie pas « lancer une pierre » et que *Item* ne signifie pas « empoisonner ». On ne peut pas exclure la possibilité que ces boîtes grises, ordinairement destinées dans les jeux à présenter des options au joueur, renvoient ici à l'imaginaire du personnage se représentant sa promenade en forêt, avec la rencontre des animaux, comme un jeu-vidéo : il y aurait en lui quelque chose de don Quichotte ou de madame Bovary, personnages de romans qui se représentent leur vie comme un roman. Demeure le sang sur ses mains, qui rappelle Lady Macbeth et la clef de Barbe-Bleue : ce sang peut-il s'effacer ?

Les deux propositions, lancer une pierre et empoisonner le chat, peuvent indifféremment éclairer le personnage et le joueur sur le résultat de son action : le jeu produit l'illusion d'une équivalence entre l'expérience réelle (appuyer sur des touches et sélectionner une option du menu) et celle de la fiction (tuer un chat errant). *Hero's Adventure*, du fait d'une définition si rudimentaire qu'il confine au pastiche de *Pokemon* et autres *RPG*, rend discernable la frontière qui s'évanouit dans les jeux-vidéo ordinaires, nécessairement plus élaborés : il tend au joueur le paradoxe d'une expérience ludique qui se contient elle-même, identique<sup>23</sup>.

21 « Attaque, Compétence, Magie, Objet »

22 Un chat errant approche. [Choix du joueur : Compétence] – Vous avez lancé une pierre. – Le chat subit 20 dégâts. – Le chat utilise Griffes (*Griffes fait ici référence à un type d'attaque ; c'est une parodie de l'univers de Pokemon*). – Vous subissez 12 dégâts.

23 Paradoxe logique identifié par Russel, s'interrogeant sur ce que c'est qu'un ensemble qui se contient lui-même : on touche au modèle de la carte à l'échelle 1/1, c'est-à-dire de même dimension que le territoire qu'elle représente, exploité par Lewis Carroll dans *Sylvie et Bruno* (1889) puis par Jorge-Luis Borges dans *L'Auteur et autres textes* (1946).

Le gris des interfaces est interprétable comme un code. On peut lire métaphoriquement l'emploi qu'en fait Cavanagh dans les mystérieuses boîtes de dialogue, exposant que le personnage enterre les animaux morts dans son endroit secret, puis qu'il est temps de rentrer à la maison et enfin qu'il lave ses mains du sang de ses victimes : il renverrait à l'idée de zone grise, entre réalité et fiction, rendue visible. Ces phrases, qui ont leur place et leur sens dans la fiction, s'adressent également au joueur, puisque c'est lui qui les lit. La deuxième (« il est temps de rentrer ») appartient au discours intérieur du personnage en même temps qu'elle rappelle l'injonction paternelle. La première et la troisième décrivent une activité invisible et secrète, comme « *the secret place* » (enterrer les animaux, effacer le sang de ses mains). L'endroit dit « secret » est certainement plus mental que topologique : qui, plus que celui qui cache quelque chose, peut identifier le lieu du secret ? Leur fonction s'apparente à celle des propositions apparues dans les interfaces des trois combats, indiquant qu'un rat, un lapin sauvage ou un chat errant est à l'approche, qu'on a attaqué le premier avec succès, immolé le deuxième par le feu et lancé une pierre au dernier avant de l'empoisonner – tout ce qui peut bien renvoyer, si on prend au sérieux cette idée que tous les cadres gris renvoient au point de vue de l'enfant, à un imaginaire mais ce n'est pas sûr ! Elles guident ou commandent les actions du personnage et du joueur confondus, c'est-à-dire qu'elles répondent à une nécessité technique, qu'elles ont une fonction narrative et qu'elles visent, enfin, à désigner la « zone grise » comme telle, soit à révéler le principe de l'immersion du joueur, qui consiste dans l'écrasement manifeste des deux niveaux du jeu et de la fiction à laquelle celui-ci se rapporte.

Dans les scènes de combat, le mutisme du héros s'explique évidemment, du point de vue de l'histoire, par son isolement dans la forêt et par le fait que le rat, le lapin et le chat ne partagent vraisemblablement pas sa langue. Mais quand il les enterre à l'endroit dont il est précisé qu'il est secret, ce que signale aussi la nuit momentanément faite sur lui, on saisit que toute l'aventure, en réalité, est enveloppée dans le silence : la conversation finale du père et de la mère suggère qu'ils ignorent vraisemblablement tout des activités de l'enfant.

D'où l'intérêt de reconsidérer, à partir de cette observation, l'ensemble des échanges entre les personnages. Il se peut que le personnage joué ne réponde pas à la remarque de sa mère sur sa croissance ; au reste cette remarque ne s'adresse pas exactement à lui, qui se tient de profil à côté d'elle. Sur le plan visuel, les véritables conversations (à l'exception de la dernière qui se déroule *off*, une fois l'écran devenu noir, comme si elle avait lieu dans la chambre conjugale, toutes lumières éteintes) sont identifiables visuellement : l'enfant se dirige, de case invisible en case invisible, vers son père et sa mère<sup>24</sup> ; il se tient face à l'adulte et la caméra le montre de dos. La première réplique de son père paraissant reprendre, sur un mode interrogatif facétieux, une proposition du personnage, force est de convenir que celui-ci parle mais que ses propos ne sont pas transcrits, comme presque toujours dans les *RPG* : libre au joueur de les imaginer. En l'occurrence,

24 Ce n'est pas apparent mais l'espace est quadrillé ; le personnage ne se déplace que de gauche à droite et de haut en bas : pas de diagonales ni, *a fortiori*, de courbes.

le plus vraisemblable est que le personnage annonce qu'il part se promener, en précisant peut-être qu'il a l'intention de vivre des aventures. Lorsqu'il rentre dîner, le joueur n'a pas accès non plus à sa réponse à la demande du père, quant à la sottise éventuellement commise ce jour-là ; il est probable qu'il ment, qu'au moins il dissimule la vérité. À l'ordre maternel de se laver les mains, au cas où il aurait joué dehors, il réagit au moins par une action marquant que oui, il a joué dehors. On relève au moins que l'idée de jouer est exprimée dans l'introduction et dans la conclusion du jeu. De même que dans l'épisode de l'enterrement des animaux, la boîte de dialogue grise évoquant la présence du sang apparaît comme une voix *off* ; cette voix *off* s'adresse au joueur à la deuxième personne, afin que celui-ci puisse la faire sienne (« tu » appelle « je »), mais elle semble émaner du for intérieur du personnage, lui aussi un « *secret place* ». C'est peut-être le dernier pli de la savante construction de Terry Cavanagh : le personnage est muet pour le joueur, ce qui tient à un choix technique, et le choix technique est redoublé thématiquement par cette particularité que, dans la fiction, il est bien loin de tout dire (fig. 4).

La zone grise où s'affichent les énoncés de la voix *off* abrite donc un double secret : non seulement le personnage qui jouait à combattre des animaux a du sang sur les mains mais le joueur, invité à s'assimiler à lui, ferait bien d'examiner les siennes – la linéarité du jeu étant extrême, ce serait la conséquence du choix initial (le seul) qui lui a été proposé : jouer ou ne pas jouer. Le petit personnage aurait peut-être mieux fait de rester dans son lit et le joueur de sortir du sien pour aller se promener ! Tout l'objet du jeu, découvrant l'armature des *RPG* traditionnels, consiste à exploiter les paradoxes associés à la frontière qui sépare les niveaux de la réalité et de la fiction. Au-delà, du fait de son impitoyable réflexivité, *Hero's Adventure* prend pour objet l'imagination d'un enfant avide d'extraordinaire : l'expérience est commune et on peut s'y reconnaître.

La popularité des jeux-vidéo, malgré l'existence d'œuvres aussi pensées et aussi savantes que celle de Terry Cavanagh et de bien d'autres, semble les condamner à des approches sociologiques ou, quand l'univers qu'ils créent paraît trop sombre, psychologiques. La conversation y semble anodine et triviale mais on constate ainsi qu'elle est le lieu de l'apparition thématique et formelle de la contrainte technique du créateur, c'est-à-dire de l'enjeu : reliant d'un même coup les personnages entre eux et le personnage joué avec celui qui le joue, elle présente et représente, pour peu qu'on y prête bien attention, l'interface : la performativité d'une « écriture », celle du concepteur du jeu, qui immerge le joueur dans la fiction.



Figure 1



Figure 2



Figure 3



Figure 4

## Épilogue et illustration

