

L'énonciation vidéoludique : analyse du jeu *Portal*

Fanny Barnabé

Introduction

Si la sémiotique visuelle a aujourd'hui largement exploré bon nombre de domaines, le jeu vidéo demeure un champ relativement peu étudié via cette approche. Il constitue, en ce sens, un objet à la fois problématique (car l'application des concepts développés pour les autres types d'images risque parfois de mener à des impasses) et potentiellement fécond (car il permet de tester ces mêmes concepts sur un objet qui leur résiste et éventuellement d'ouvrir de nouvelles perspectives).

La question de l'énonciation vidéoludique, par contre, suscite déjà l'intérêt : différents chercheurs tels que Genvo (2008), Mabillot (2001), Amato (2005), Mpondo-Dicka (2005) ou Nélide-Mouniapin (2005) ont, en effet, déjà soulevé cette problématique. Néanmoins, celle-ci est rarement abordée sous l'angle de la sémiotique visuelle. La nouveauté du sujet implique donc que l'analyse que nous proposerons ici, loin d'être un état des lieux complet et abouti, aura plutôt pour objectif d'ouvrir le champ de la réflexion et de proposer des pistes d'interrogation pour aborder ce système sémiotique complexe qu'est le jeu vidéo. Malgré tout, dans le but d'asseoir nos observations sur des bases concrètes, nous nous intéresserons à une œuvre vidéoludique particulière : le jeu de réflexion *Portal*, développé en 2007 par Valve Corporation.

1. Les particularités énonciatives du médium vidéoludique

Avant d'entamer l'analyse du jeu proprement dite, il convient de faire état de différentes observations que soulève l'étude de l'énonciation vidéoludique.

Tout d'abord, le jeu vidéo est un langage en acte, qui n'existe pas en dehors de ses différentes manifestations : la prise en compte du joueur et de son corps dans la construction non seulement du sens, mais également des signes eux-mêmes est donc incontournable.

Ensuite, l'une des caractéristiques définitives de ce médium, à savoir l'interactivité, met en question le schéma traditionnel de l'énonciation. En effet, à la différence d'un dialogue où les deux interlocuteurs prendraient tour à tour la position d'énonciateur, le jeu vidéo engage simultanément deux instances (la machine et le joueur) dans un processus qui relève plutôt d'une « co-énonciation » (Genvo et Pignier, 2011) : l'énoncé qu'est le jeu ne peut exister sans leur coopération, c'est-à-dire sans être produit par la machine ou sans être investi par le joueur. De plus, cet investissement ne se résume pas à une simple actualisation de l'énoncé (qui ne différerait pas alors de celle opérée sur un texte par le lecteur), mais constitue une véritable production : même dans les jeux les plus directs, une part de liberté reste toujours réservée au joueur (au minimum, celui-ci pourra contrôler le rythme de l'action : ses échecs, ses détours, voire ses détournements du jeu imposeront à chaque partie une temporalité particulière). Ainsi, pour citer Mabillot (2001) :

Pour que se déroule une médiation interactive, il est nécessaire que l'utilisateur soit actif et par ce fait participe à la construction d'une représentation de l'énoncé. Une partie du contenu est indéfinie. On ne se contente pas d'activer la matérialisation d'un contenu, mais bien de participer à son énonciation signifiante.

Cette première particularité complexifie donc la question de l'énonciation en la dédoublant puisqu'un même énoncé est produit simultanément par deux instances potentiellement antagonistes (le joueur et la machine).

Néanmoins, cette remarque semble immédiatement devoir être nuancée car, malgré l'influence qu'il opère sur l'actualisation du jeu, le joueur ne peut être associé à un créateur. Il assume bel et bien une position d'énonciateur (puisque le jeu s'adapte en fonction des signaux

qu'il envoie), mais son énonciation est « secondaire », dans le sens où elle prend place au sein d'un univers déjà débrayé par une autre instance (la machine). Le joueur est donc, en quelque sorte, contraint d'assumer un discours qui originellement n'est pas le sien.

Attardons-nous un instant sur le cas de l'avatar : ce terme désigne, dans le domaine de l'informatique, le corps virtuel qui va servir d'interface entre le jeu et le joueur (et qui construit donc une place pour ce dernier au sein de l'image). Il s'agit, en somme, d'une coquille vide, ou plutôt d'un « corps-enveloppe », au sens de Fontanille (2011 : 99-100), c'est-à-dire d'une forme sans matière. L'avatar comporte, par ailleurs, bon nombre de points communs avec les embrayeurs : c'est un signe vide qui ne se remplira qu'en fonction de la situation d'énonciation. La possibilité est donc laissée au joueur d'embrayer ce corps virtuel, de l'assumer comme propre : le fait d'oublier son corps réel, de nier son enveloppe pour en faire un pur contenu (donc de le changer en « corps-chair » ; *ibid*) et de se projeter dans l'image est d'ailleurs la condition première de l'actualisation du jeu. Néanmoins, peu importe l'intensité de la connexion qui reliera le joueur à sa représentation virtuelle, l'avatar aura toujours été, en première instance, débrayé par la machine. Ainsi, même si le joueur tente, à travers ce corps virtuel, de s'énoncer à la première personne, les marques de sa subjectivité seront objectivées par le jeu. Divers procédés peuvent être mis en place pour réduire au minimum cette altérité (la possibilité de personnaliser l'avatar en modifiant son apparence ou son nom, par exemple), mais l'identification sera nécessairement contrariée par des constantes thématiques qui, même minimales, sont obligatoires pour constituer l'avatar en tant qu'assistant-participant (Fontanille 1989 : 101). Dans le cas de *Portal*, par exemple, le personnage incarné par le joueur a pour caractéristiques invariables d'être une femme, de servir de cobaye à un laboratoire scientifique,... caractéristiques qui ne sont pas nécessairement partagées par le récepteur. Le corps-actant formé par le joueur et son avatar se définit donc par une certaine impureté, un rapport complexe d'identité-altérité¹ qui ne peut jamais être complètement résolu et qui peut entraîner un certain nombre de tensions.

Cette dualité rappelle deux autres concepts développés par Fontanille : le *Moi* et le *Soi*. Le *Moi*, aussi appelé la *chair*, est défini comme :

[...] une substance matérielle dotée d'une énergie transformatrice ; cette double constitution lui permet de résister ou de contribuer à l'action transformatrice des états de choses, mais aussi d'être le centre de référence de ces transformations et de ces états de choses signifiants, le centre de la « prise de position » sémiotique élémentaire [...]. La *chair* serait à ce titre l'instance énonçante par excellence, en tant que *force de résistance et d'impulsion*, mais aussi en tant que position de référence, une portion de l'étendue à partir de laquelle cette étendue s'organise. La *chair* est donc à la fois au fondement de la deixis, et à celui du *noyau sensori-moteur* de l'expérience sémiotique (Fontanille 2011 : 12).

Le *Soi*, ou le *corps propre*, équivaut quant à lui à :

[...] l'identité qui se construit au cours du processus de sémiotisation, dans la réunion des deux plans du langage, mais aussi dans le déploiement syntagmatique de chaque sémiotique-objet, notamment dans l'espace et le temps. Le *corps propre* serait donc porteur de l'identité en construction et en devenir, et il obéirait quant à lui à une *force directrice* [...]. Les deux instances, le *Moi* et le *Soi* de l'actant, *se présupposent et se définissent réciproquement* : le *Soi* est cette part de l'actant que le *Moi* projette pour pouvoir se construire en agissant ; le *Moi* est cette part de l'actant auquel le *Soi* se réfère en se construisant (Fontanille 2011 : 13).

Ces deux définitions correspondent de manière étrangement fidèle et concrète au rapport qui unit le corps du joueur à sa représentation virtuelle. Le premier équivaudrait au *Moi*, dans le sens où il produit l'impulsion qui va générer l'énoncé, mais aussi car il est à la fois le centre sensori-moteur et le référent du déictique qu'est l'avatar. Le second, l'avatar, équivaudrait au *Soi*, puisqu'il est une identité projetée par le *Moi* qui se construit progressivement au fil de l'énoncé et qui développe par rapport à sa source une certaine

¹ Cette impureté incite Aymeric de Guillomont à parler de « compétition actantielle » ou encore « d'actant collectif » pour désigner l'association du joueur et de son avatar (de Guillomont 2005 : 152-157).

altérité et une certaine réflexivité. Le format numérique instrumentalise et concrétise donc ces deux concepts pourtant très abstraits à l'origine, ce qui peut éventuellement s'expliquer par une autre particularité sémiotique du jeu vidéo. En effet, s'il est admis que, dans les autres systèmes de représentation, le signe n'est pas la chose, ce postulat apparaît comme moins évident dans le cas des médias interactifs. En vérité, comme le signale Mabilot (2001) :

[...] les analogies du faire et de la représentation opèrent une continuité entre la sphère de l'expérience et celle du symbolique, de la représentation. [...] Si alors [l'utilisateur] clique sur sa souris et que la représentation du bouton change et déclenche un changement de contenu affiché, le bouton n'est pas seulement un signe, il est aussi un objet « expérimentable ».

Cette « perméabilité sémiotique » (*ibid*) générée par l'interactivité construit un lien très concret entre les signes et leur lecteur, ce qui explique en partie le caractère « incarné » que peuvent prendre certains outils conceptuels développés par la sémiotique dans le cas précis des jeux vidéo.

Enfin, nous avons mentionné plus haut le fait que le corps du joueur constitue le centre de la sensori-motricité. Or cette remarque mérite d'être développée car si, chez Fontanille (1998 : 4-5), le geste sensori-moteur est envisagé dans son rapport avec l'acte-créateur, cette notion prend une dimension très particulière dans le cadre du jeu vidéo. En effet, dans ce domaine, l'acte originel de production engage le corps des concepteurs d'une manière sensiblement similaire à celle qui engagera par la suite le corps du joueur : en d'autres termes, la programmation du jeu suscite le même type de gestes que son actualisation au sein de la partie. Cette parenté entre le geste créateur et le geste du joueur est parfois explicitement exploitée, comme dans les jeux qui mettent ce dernier en position de producteur (dans *LittleBigPlanet*², par exemple, où les niveaux du jeu sont construits par les joueurs eux-mêmes), mais elle peut également être mise en doute, comme nous le verrons dans *Portal*.

2. Présentation du jeu *Portal*

Signalons au préalable que nous ne nous intéresserons ici qu'au jeu *Portal* premier du nom : l'œuvre a effectivement bénéficié d'une suite (*Portal 2*, développé par Valve Corporation en 2011). Le deuxième volet sera mentionné à l'occasion, mais ne pourra faire l'objet d'une analyse détaillée dans les limites de cet article.

2.1. Système de jeu et histoire

Portal est un jeu de réflexion et d'action en vue subjective. Le joueur y incarne une héroïne totalement anonyme (et qui ne prendra jamais la parole durant le jeu) qui, après s'être réveillée dans un laboratoire scientifique situé dans une base souterraine, sera mise au défi par une intelligence artificielle de résoudre différents « tests ». Ceux-ci consistent en une succession de salles contenant divers obstacles, que le joueur devra traverser à l'aide d'une arme capable de générer deux portails (l'un orange, l'autre bleu). Ces portails, une fois placés sur des surfaces spécifiques (représentées par des murs rectangulaires et blancs) permettent de se téléporter d'un point à l'autre de la pièce.

² Développé en 2008 par *Media Molecule*.



Figure 1. Si l'avatar pénètre dans le portail orange, il ressortira par le portail bleu, et vice versa

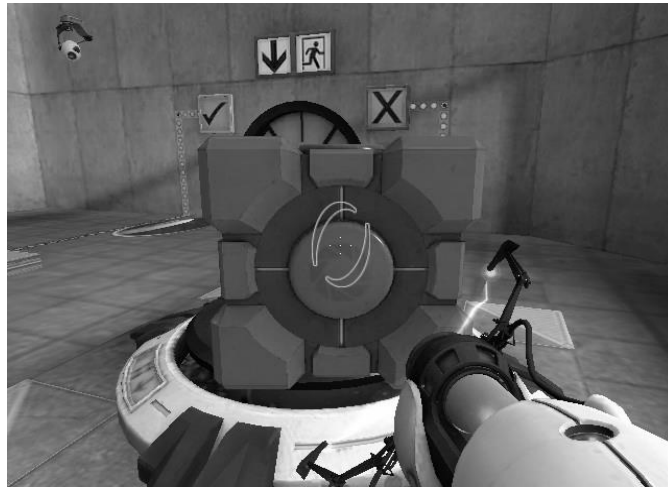


Figure 2. Les énigmes proposées au joueur consisteront bien souvent à déclencher des interrupteurs à l'aide de cubes qui n'auront pu être obtenus que grâce aux portails

Durant ce parcours, l'héroïne sera guidée par la voix de GLaDOS (l'intelligence artificielle mentionnée ci-dessus) qui lui indiquera progressivement les mécaniques du jeu et lui révélera diverses informations sur l'univers fictionnel dans lequel le récit prend place. Cette voix féminine, qui est d'abord assimilée par le joueur à un simple didacticiel, laissera au fil du jeu apparaître une personnalité de plus en plus affirmée ainsi que des intentions assez sinistres : GLaDOS guide l'héroïne dans des salles chaque fois plus dangereuses et laisse entendre qu'elle est à l'origine de la mort de tous les scientifiques de la base. À la fin du parcours de test et après l'avoir félicitée pour sa réussite, elle tente finalement d'éliminer la protagoniste en la dirigeant vers un incinérateur. Cependant, le générateur de portails donne à l'avatar la possibilité de s'échapper et de retrouver – après avoir parcouru différentes salles d'observation – le corps robotique de GLaDOS. S'en suit l'affrontement final entre l'héroïne et la machine : cette dernière est vaincue et emportée, en explosant, tout le contenu de la salle à la surface. Enfin, le jeu se termine sur une chanson humoristique dans laquelle l'ordinateur se félicite des progrès scientifiques qui ont été accomplis et affirme être toujours en vie.

2.2. Description des acteurs et du schéma énonciatif global

Les différents phénomènes énonciatifs qui peuvent être observés dans ce jeu relèvent tous, globalement, d'un même procédé : la symbolisation. Celui-ci désigne, selon Fontanille,

le fait que « [...] toute figure qui, au lieu d'être débrayée et intégrée à l'énoncé, se trouve associée ou prise en charge par un embrayage, est en quelque sorte "versée au compte" des sujets d'énonciation [...] » (Fontanille 1989 : 87). Les figures participant à la symbolisation n'appartiennent donc ni tout à fait à l'énoncé, ni tout à fait à l'énonciation, mais constituent plutôt une médiation entre les acteurs de ces deux plans.

Or, dans le cas qui nous occupe, le phénomène est plus que sensible : l'avatar est, assez logiquement, investi par le joueur, tandis que le reste des figures représentées dans le jeu sont embrayées par la machine. Par exemple, au début de chaque salle, le joueur trouvera différents panneaux lui donnant des indications sur la manière adéquate de traverser le niveau (ne pas sauter dans l'eau sous peine de mourir, ne pas se laisser toucher par les lasers, etc.). Or, si ces indications schématiques ont bien leur place dans l'univers diégétique (puisque'il s'agit d'un parcours de test), c'est avant tout au joueur qu'elles s'adressent, pour modaliser son action sur l'axe du devoir-ne pas devoir.



Figure 3. Sur la droite, on peut observer un panneau indiquant le numéro du niveau ainsi que des schémas représentant les actions qui devront y être réalisées



Figure 4. À la fin de ce niveau, GLaDOS sanctionne positivement l'avancée du joueur, mimant ainsi le système du jeu (qui reconnaît sa réussite en ouvrant la porte pour le niveau suivant)

L'exemple le plus manifeste de cet embrayage des figures de l'énoncé par la machine reste néanmoins le personnage de GLaDOS, qui doit être interprété comme une représentation du système même du jeu. En effet, c'est elle qui conçoit les salles de test, qui donne au joueur les indications nécessaires à la compréhension du jeu, qui sanctionne sa progression, etc. De plus, comme la machine, elle concentre en elle presque tous les rôles actantiels : elle est destinataire (puisque'elle confie à l'avatar la tâche de traverser toutes les salles en lui promettant un objet de valeur s'il y parvient, à savoir un gâteau), adjuvant (elle sert de guide), opposant (elle est responsable des obstacles rencontrés au fil du jeu) et anti-sujet. Ce dernier rôle peut sembler paradoxal, dans le sens où le destinataire est généralement la source du

système de valeurs auquel le sujet va adhérer : dans le cas de *Portal*, au contraire, la quête ne prend fin qu'avec la destruction de ce même destinataire. Un tel renversement implique l'existence d'une instance encore supérieure, qui dicterait au joueur la nécessité de survivre et de s'échapper de la syntaxe narrative conçue par GLaDOS. Ce destinataire secondaire ne peut, en vérité, être trouvé qu'à l'extérieur de la diégèse, dans la mémoire et le système de valeurs de la communauté des joueurs. Nous traiterons cependant plus loin cette question de la mémoire corporelle du joueur et des valeurs qui peuvent lui être associées.

Revenons au processus de symbolisation : la grande particularité de *Portal* est qu'il ne laisse au joueur aucune possibilité d'embrayer au-delà de son avatar. Bon nombre de jeux vidéo s'attachent, au contraire, à offrir à l'utilisateur diverses façons de s'approprier tant l'espace (en le modifiant, en le découvrant), que l'organisation narrative (en déterminant son ordre ou son rythme, en opérant des choix paradigmatiques,...), ou que les autres figures représentées (en les ingérant ou en les détruisant, s'il s'agit d'objets, par exemple). Ici, le joueur ne peut acquérir aucun objet (mis à part le fusil à portails, qui est disponible au tout début du jeu), il est contraint de suivre une narration linéaire, et il ne peut affecter son environnement que de manière éphémère (une fois chaque salle quittée, tout reprend sa place). Le peu de figures représentées (cubes, tourelles, portes,...) sont, de plus, portées au compte de la machine : loin de se faire oublier pour laisser croire au joueur qu'il est la seule source de l'énonciation, celle-ci ne cesse de reprendre ses droits, d'assumer tous les discours comme propres.

Le joueur, quant à lui, n'embraye donc qu'une seule forme : son avatar³. Cet embrayage est nécessaire, puisqu'il conditionne l'actualisation du jeu. Il est néanmoins facilité par divers procédés : la vue à la première personne, qui assimile l'observateur à l'avatar, mais aussi, plus largement, le caractère creux du personnage de l'héroïne. En effet, celle-ci ne prend jamais la parole, ne manifeste aucune émotion ni aucune vie intérieure, et son corps ne peut apparaître à l'écran que via le truchement d'un mécanisme ludique : le fait de placer deux portails l'un en face de l'autre. L'avatar est, en d'autres termes, uniquement un sujet du faire : la modalité du vouloir-faire est entièrement laissée à la responsabilité du joueur⁴. Enfin, la symbolisation est également renforcée par la forte parenté de l'énonciation du joueur avec celle de son corps virtuel. En effet, si l'utilisateur énonce essentiellement par le biais d'un geste sensori-moteur (il appuie sur les touches), l'avatar représenté ne peut, lui, s'exprimer que par le déplacement : modification du point de vue, déplacement des cubes présents dans les différentes salles de test (cubes qu'il faut bien souvent poser sur des interrupteurs), réorganisation de l'espace par l'imposition de portails,... Les gestes du joueur qui, dans un autre jeu, auraient pu être associés à des signifiés complexes (« appuyer sur telle commande équivaut à lancer une boule de feu », etc.) sont ici iconisés de la manière la plus directe, en étant représentés pour ce qu'ils sont : de simples mouvements.

³ Il est intéressant de remarquer que, si ce personnage reste anonyme tout au long du jeu, des informations complémentaires sur son histoire ont été divulguées par les concepteurs via un site dédié à *Portal*. Ceux-ci ont notamment fourni son nom : « Chell ». Or ce mot rappelle sensiblement le terme anglais *shell*, qui signifie « coquille » et qui désigne, en informatique, l'interface utilisateur d'un système d'exploitation. Le personnage n'est donc explicitement présenté que comme une interface : il n'a pas la vocation d'être davantage qu'un avatar.

⁴ Malgré son rôle premier d'interface, l'avatar d'un jeu vidéo peut modaliser un vouloir-faire propre durant les situations non-interactives (comme les cinématiques, par exemple), où il s'émancipe temporairement de l'influence du joueur. Cependant, dans *Portal*, il n'existe que deux scènes où le joueur ne peut pas agir : la première (qui dure moins d'une seconde) n'est autre que le réveil de l'héroïne, au début du jeu ; la seconde est l'explosion finale de GLaDOS, où l'avatar se retrouve allongé au sol.



Figure 5. Le joueur peut apercevoir son avatar en plaçant correctement les deux portails



Figure 6. GLaDOS ironise sur le caractère anonyme de la protagoniste en ne prenant pas la peine de la nommer dans ses félicitations (« Incroyable ! [plus fort] Nom du sujet [/plus fort], vous devez faire la fierté de [plus fort] ville du sujet [/plus fort] »)

3. Observateurs et informateurs : distinction de deux niveaux énonciatifs

3.1. Jeux de tensions

Les différents types d'énonciation et de perception représentés par le jeu peuvent être distingués selon le canal qu'ils occupent : le canal oral et le canal visuel.

Le premier est presque entièrement monopolisé par GLaDOS mais est aussi investi, à l'occasion, par les prises de parole des « tourelles », des robots tripodes dont la seule fonction est de mitrailler le joueur si celui-ci passe par leur champ de perception. Ces opposants – qui peuvent être détruits par un simple déplacement – énoncent en explosant des phrases telles que « goodbye » ou « no hard feelings ». Sur ce premier canal, l'interactivité est donc niée car le joueur n'est jamais que la cible de l'énonciation et ne peut influencer sur son rythme ou son contenu.



Figure 7. La tourelle, une fois déplacée, explose tout en s'adressant au joueur via le canal oral

L'énonciation iconique, quant à elle, regroupe des phénomènes où le joueur est une cible (les tourelles le visent, les schémas s'adressent à lui pour lui donner des renseignements sur le niveau, etc.), mais aussi des actes de perception et de déplacement dont le joueur est la source.

Ces deux énonciations menées sur des canaux distincts supposent donc chacune des informateurs et des observateurs qui leur sont propres (voir Fontanille 1989). Le cas de l'énonciation iconique est, en ce sens, assez singulier. Tout d'abord, l'observateur – qui normalement n'est qu'un foyer conceptuel, auquel l'énonciataire peut choisir d'adhérer ou non – est ici incarné, concrétisé dans la position de l'avatar⁵. Cette assimilation est source d'une obligation pour le joueur : pour qu'il y ait jeu, celui-ci doit obligatoirement assumer la position de l'observateur et se réappropriier sa compétence (par exemple : pouvoir se déplacer, ne pas pouvoir voler, etc.). Le contrat énonciatif est donc assez directif, puisque la perception de l'avatar doit absolument être assumée par le joueur, avec pour conséquence de fortement responsabiliser l'énonciataire par rapport aux événements qui seront perçus. En deuxième lieu, la disposition des informateurs mérite également un commentaire. En effet, pour chacune des salles (qui peuvent être considérées comme autant d'énoncés autonomes), il existe un informateur principal : la porte de sortie. Chaque pièce est organisée en fonction de cette issue pour en rendre l'accès à la fois possible et difficile. La porte s'énonce, de plus, selon la modalité du « ne pas pouvoir ne pas être vue » : elle est lumineuse, surmontée d'un panneau indiquant son statut de sortie et est généralement reliée au dispositif qui doit l'ouvrir par une ligne de pointillés dont la couleur indique son état (ouvert ou fermé). Néanmoins, à côté de cet élément central sont disposés un certain nombre de « sous-informateurs » (cubes, lasers, interrupteurs, ...) qui, eux, peuvent être moins manifestes.

⁵ Il s'agit donc d'un « assistant-participant », selon la typologie de Fontanille (1989 : 101).



Figure 8 - La porte, informateur principal, surmontée d'un panneau, et reliée à son dispositif d'ouverture par une ligne de pointillés, ainsi que le cube, sous-informateur, placé près d'un panneau indiquant qu'il va entrer en mouvement

L'information qu'énoncent (de manière redondante) tous ces actants est celle de leur mobilité⁶. Celle-ci est exprimée sur le mode du devoir : la porte, surmontée d'un panneau indiquant un personnage qui sort, signale qu'elle doit être traversée ; le bouton, relié à un autre dispositif par une ligne de points bleus surmontés d'une croix – puis d'un « V » lorsqu'il est activé – indique qu'il doit être appuyé, etc. Les différentes figures rencontrées (que l'on peut, selon le procédé de symbolisation, porter au compte de l'énonciation de la machine) participent donc, par leur caractère directif, à construire pour l'observateur une position de captif, d'opérateur qui ne peut échapper au schéma qu'on a construit pour lui. L'image définit, en d'autres termes, une « lecture modèle » fondée sur le déplacement⁷ : le succès de la partie dépendra de la capacité du joueur à réunir l'observateur et les informateurs (le but final étant, pour chaque niveau, de traverser la porte). Or combler la distance qui sépare l'observateur de l'informateur c'est, une fois de plus, se soumettre totalement à la construction de l'image et adhérer à celle-ci, puisque l'acte revient à concilier symboliquement la source de l'énonciation avec celle de la perception. Le joueur peut éventuellement refuser ce que l'image lui dicte en ignorant les informateurs précités, mais ce déni reviendrait à court-circuiter le jeu et, donc, à y mettre fin.

Ainsi, la liberté apparente laissée à l'assistant-participant dans la construction des informateurs (puisqu'il peut déplacer son point de vue à volonté à l'intérieur de l'image) est fortement contrecarrée par le dispositif énonciatif. Plus largement, ce contraste met en place une véritable tension entre le point de vue assumé par le joueur et l'organisation de l'énonciation iconique. En effet, l'avatar, qui est le centre de la perception, est aussi la cible de toutes les attentions : il est visé par les messages picturaux, par les tourelles, et est constamment surveillé par GLaDOS (surveillance incarnée dans l'image par la présence de caméras dans les salles⁸). L'observateur est donc largement thématiqué comme étant

⁶ Le fait que les objets exhibent leur caractère « mobilisable » (par des différences de texture ou des variations par rapport au fond l'image) est une constante dans le jeu vidéo qui répond à ce que Genvo (2008) nomme l'« impératif d'action » : puisque le jeu ne peut exister sans une implication de la part du joueur, le dispositif ludique doit inciter l'utilisateur à l'action par tous ses mécanismes.

⁷ Le simple choix de situer le jeu dans un espace en trois dimensions est déjà, en soi, une invitation à parcourir l'image.

⁸ Signalons que certaines d'entre elles sont destructibles, détail sur lequel nous reviendrons. La surveillance permanente de GLaDOS se manifeste également dans certains graffitis d'origine humaine rencontrés dans le jeu, qui énoncent des phrases telles que : « she's watching you » ou « stop watching ! ».

principalement un « observé », et ce d'autant plus que son principal « interlocuteur », GLaDOS, n'est pas présent à l'image. Cette tension est donc l'un des motifs qui poussera le joueur, instinctivement, à tenter de renverser ce schéma énonciatif pour devenir pleinement observateur.

L'énonciation orale mérite également d'être commentée sur certains points. Le discours de GLaDOS, en particulier, n'est pas sans lien avec l'image. Non seulement il entretient avec elle une relation semi-symbolique (il n'est déclenché que lorsque l'avatar atteint certains points de l'image, comme l'entrée ou la sortie d'une salle : la position que ce personnage occupe dans l'espace est donc corrélée au discours oral selon des règles qui ne sont valables qu'à l'intérieur du jeu) mais, surtout, il propose une relecture au second degré de ce qui se passe à l'écran (de manière soit évaluative, soit humoristique). Cette prise de parole se caractérise donc déjà, ne serait-ce que dans son contenu, par une certaine extériorité. Mais la singularité du dispositif vient principalement de l'observateur que ce discours construit : en effet, peu importe où se trouve l'avatar (c'est-à-dire l'observateur de l'énonciation iconique), il entendra la voix de GLaDOS avec la même intensité. Ce discours s'énonce donc sur le mode du « ne pas pouvoir ne pas entendre ». En conséquence, si, au niveau iconique, le joueur est obligé de s'immerger dans l'image pour pouvoir participer aux jeux énonciatifs, il n'en est pas de même pour le canal oral : la voix de GLaDOS échappe à l'image pour pénétrer le champ sensoriel du joueur de façon bien plus intrusive et bien moins contractuelle que l'énonciation iconique. Ce phénomène introduit une autre tension dans le rapport du joueur à l'énoncé : d'un côté, celui-ci est encouragé à nier son corps physique pour intégrer le corps-enveloppe qu'est l'avatar (et ainsi s'immerger totalement dans l'image) mais, de l'autre, il est sans cesse transporté en dehors de l'image par le discours de GLaDOS et rappelé à sa condition de joueur. Ce va-et-vient est singulier dans le domaine du jeu vidéo, où les dispositifs sont plus généralement pensés pour favoriser l'immersion. Ici, au contraire, le discours de GLaDOS tend plutôt à contrecarrer l'impératif d'action du jeu puisque son écoute désintéresse le joueur de l'image pendant quelques secondes.

En somme, si les deux énonciations (visuelle et orale) agissent parfois de concert (par exemple, pour construire le joueur en tant que cible), elles entrent également en conflit dans la position qu'elles construisent pour l'observateur. Or cette schizophrénie du joueur – tantôt immergé, tantôt désengagé de l'image – est précisément ce qui va lui permettre d'assumer simultanément des rôles thématiques et passionnels parfois contradictoires. Ainsi, l'extériorité introduite par GLaDOS permettra au joueur d'éprouver pour cet acteur une sincère sympathie, alors même que, suivant le schéma narratif, il tente de la détruire.

Remarquons, enfin, que l'omniprésence de GLaDOS dans le champ auditif du joueur introduit un déséquilibre par rapport à son absence totale de l'image. Or le seul canal par lequel le joueur peut s'énoncer n'est autre que le canal visuel : l'héroïne n'a, en effet, aucune possibilité d'investir le discours oral, qui lui refuse en quelque sorte la possibilité de renverser l'énonciation, c'est-à-dire la possibilité même de l'interaction. Il n'est donc pas étonnant que le but final du jeu soit de ramener GLaDOS à l'image pour pouvoir enfin agir sur elle, ou, autrement dit, pour pouvoir enfin énoncer.

3.1. Un exemple de conflit entre énonciation orale et visuelle

Un bref détour par *Portal 2* permettra d'ouvrir la perspective à une étude plus large qui prendrait en compte les deux jeux. En effet, au début du deuxième volet a lieu une scène mettant explicitement en conflit l'énonciation orale et l'énonciation visuelle. Le jeu commence, une fois encore, par le réveil de l'héroïne qui, après l'explosion de GLaDOS à la fin du premier opus, avait été ramenée à l'intérieur de la base scientifique par un robot d'escorte. À la suite d'un coma de cent ans, la protagoniste est réveillée par un robot nommé Wheatley qui, s'inquiétant que son cerveau ait subi des lésions suite à cette période de

léthargie, lui demande de dire quelque chose. À ce moment s'affiche à l'écran l'indication de la touche sur laquelle appuyer pour « parler ». Cependant, la touche indiquée par l'image est en réalité la commande du saut. En l'activant, le joueur fait donc sauter son personnage, au grand désarroi de Wheatley qui, après une deuxième tentative, se console en disant : « au moins, vous savez sauter ».



Figure 9. L'image à l'écran indique que la touche pour parler est la barre d'espace

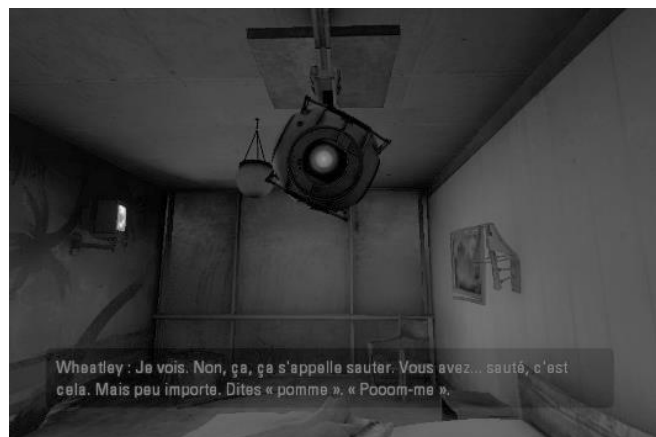


Figure 10. Wheatley : « Je vois. Non, ça, ça s'appelle sauter. Vous avez... sauté, c'est cela. Mais peu importe. Dites "pomme". "Poom-me" »

Contrairement au premier *Portal* – où le canal verbal rappelait au joueur sa position externe à l'image alors que l'énonciation visuelle tentait de construire le procédé inverse –, le discours iconique s'adresse ici directement au joueur en tant que tel. L'indication « barre d'espace » est effectivement extradiégétique et construit donc un observateur externe à l'œuvre (la protagoniste ne peut vraisemblablement pas voir cette information). Or le joueur, qui a déjà pu expérimenter les touches dans une première scène du jeu, a intégré dans sa mémoire sensori-motrice que la barre d'espace correspond à l'action « saut » : expulsé par l'image et ramené à la réalité de son propre corps et de ses propres mouvements, il ne peut donc ignorer que l'image lui ment. Cependant, refuser de se soumettre à l'indication visuelle reviendrait à bloquer définitivement le jeu : le message est, ainsi, modalisé comme « ne pas pouvoir ne pas être fait ».

Le canal oral, quant à lui, réintègre le joueur à la diégèse. Ce contraste a pour effet de construire une forte ironie, car il exhibe l'incapacité du joueur à investir le canal verbal, qui est monopolisé par les intelligences artificielles, c'est-à-dire les simulacres de la machine. À

travers cette scène, c'est en quelque sorte l'interactivité elle-même qui est niée : le joueur est montré comme incapable de renverser l'énonciation, et ainsi d'assumer la position de co-énonciateur qui lui est traditionnellement réservée dans le jeu vidéo.

4. L'objectif de *Portal* : renverser l'énonciation

Nous avons déjà signalé les différentes tensions qui animent la position construite pour le joueur : il est invité à projeter son *Soi* dans l'image, mais est sans cesse rappelé à son *Moi* ; il doit embrayer le simulacre identitaire qu'est son avatar pour pouvoir jouer, mais ne peut ensuite s'approprier aucun autre signe de l'énoncé ; son pouvoir (qui dans l'image est limité à un « pouvoir déplacer ») est totalement inexistant sur le canal verbal, où il n'est que récepteur ; enfin, même en tant que source de la perception, il est principalement thématiqué comme cible de la perception des autres actants. Ces différents procédés constituent de mises en question de l'interactivité du jeu, puisque le joueur est régulièrement destitué de sa position de co-énonciateur. Une fois ces remarques posées, le jeu apparaît alors comme la mise en scène d'une tentative constamment répétée, de la part du joueur, d'enfin s'énoncer.

3.2. La volonté de s'énoncer

La tentative de renversement des positions énonciatives se marque à différents niveaux. Dans le but d'assumer pleinement sa position d'observateur, le joueur va être amené, en premier lieu, à quitter le champ de surveillance de GLaDOS : cette émancipation se manifeste par la possibilité de détruire les caméras⁹ mais aussi, et surtout, par le changement de régime narratif qui a lieu lorsque le joueur s'échappe du parcours de test. En effet, celui-ci est alors amené à traverser les « salles d'observation » du parcours qu'il vient à peine de franchir, passant ainsi de la place d'observé à celle d'observateur. La position de centre de la perception est, ensuite, pleinement assumée lorsque le joueur parvient à ramener GLaDOS à l'image, réconciliant ainsi l'informateur de l'énonciation visuelle avec celui de l'énonciation verbale, avec pour conséquence de rétablir la possibilité d'une immersion totale (puisque le visuel n'est plus contrecarré par le sonore). Qui plus est, le joueur devient enfin, à ce moment du jeu, la source d'une action sensori-motrice dont GLaDOS est l'énonciataire : l'interactivité semble donc finalement rétablie. La projection finale de l'avatar depuis la base souterraine vers la surface peut, dans ce sens, être interprétée comme la représentation d'un débrayage réussi, comme la projection d'un énoncé produit par le joueur et réalisé grâce à la médiation de la machine (puisque c'est l'explosion de GLaDOS qui opère le passage).

⁹ Leur destruction (facultative) ne modifie pas la syntaxe narrative mais débloque un « succès », c'est-à-dire une récompense qui apparaît sur le compte de l'utilisateur et qui est donc visible (ainsi que sanctionnée positivement) par la communauté des joueurs.



Figure 11. Salle d'observation depuis laquelle le joueur peut examiner les chambres de test qu'il a précédemment traversées

Ce renversement marque également la transition entre une zone du jeu où le *Soi-idem* domine¹⁰ (c'est-à-dire toute la partie où l'on ne construit son avatar que par une répétition des mêmes gestes) et un retour à la singularité du *Moi*. En effet, le caractère répétitif et performatif des premières épreuves tend à nier l'unicité du joueur, et ce d'autant plus que ses échecs ne sont pas comptabilisés : si, par mégarde, l'avatar vient à mourir, la machine relance immédiatement l'épreuve depuis le début comme si l'échec n'était pas advenu. L'acte manqué – qui serait finalement une manière pour le joueur de réaffirmer son individualité, son *Moi* – est éradiqué, si bien que l'on ne trouve aucune échappatoire à l'ordonnance de performance de l'œuvre : même la non-performance est impossible. Dans la deuxième partie du jeu, cependant, le joueur semble échapper au programme qui a été conçu pour lui, puisqu'il s'enfuit du parcours de test et expérimente de nouveaux environnements. Or le retour au *Moi* est, selon Fontanille, le moyen d'opérer un « tri axiologique », c'est-à-dire de « déprogrammer l'action pour pouvoir redistribuer les valeurs de l'action : ce serait à ce compte l'aire de *l'invention des systèmes de valeurs*, de l'émergence des axiologies, et de nouveaux horizons de l'action » (Fontanille 2011 : 27). Cette description correspond parfaitement au changement de régime narratif qui a lieu dans *Portal* : choisissant de survivre, le joueur contredit le système de valeurs imposé par le destinataire de la quête (GLaDOS) et en redéfinit un qui lui est propre. Pourtant, ce renversement peut-il vraiment être considéré comme une réaffirmation du *Moi* du joueur, de son unicité ?

3.3. L'impossibilité de s'énoncer

En filigrane, via un second renversement, la machine conteste cette possibilité de s'énoncer en tant que joueur particulier.

Tout d'abord, un doute est introduit dans l'esprit du joueur à l'écoute de la chanson de fin du jeu, *Still Alive*. En effet, malgré l'apparente victoire de la protagoniste, la partie se termine sur une intervention de GLaDOS qui met en doute la destruction de l'ordinateur et lui rend le monopole des canaux sonore et visuel. De plus, les paroles elles-mêmes prêtent à confusion, puisque la chanson débute par « this was a triumph. I'm making a note here :

¹⁰ Fontanille distingue également un troisième type de récits, dominés par la zone du *Soi-ipse* : ceux-ci mettent en scène une mutation du corps-actant, une construction progressive et évolutive au fil du discours. Cette construction est possible dans les jeux vidéo tels que les jeux de rôles (ou RPG), où le corps de l'avatar se modifie et se renforce au long de l'énoncé en fonction du nombre d'obstacles qu'il rencontre. Ce n'est cependant absolument pas le cas dans *Portal*, où l'héroïne ne subit aucun type d'altération.

HUGE SUCCESS » (alors que c'est plutôt le joueur qui devrait se déclarer vainqueur), et termine par l'affirmation « and believe me I am still alive ».

En deuxième lieu, peu de temps avant la sortie de *Portal 2*, la fin du premier jeu a été modifiée via une mise à jour qui ajoutait, après l'explosion finale de GLaDOS, une courte cinématique. Dans celle-ci, après l'image de fin du premier volet (où l'on aperçoit le corps carbonisé de GLaDOS depuis une position vraisemblablement allongée), l'héroïne est tirée en arrière par un robot qui lui annonce : « thank you for assuming the party escort submission position ». Cette phrase fait référence aux promesses de GLaDOS (qui, durant la partie, ne cessait d'assurer au joueur qu'elle avait organisé une fête « avec tous ses amis » et qu'il aurait droit à un gâteau s'il acceptait de se rendre), promesses interprétées par le joueur comme d'évidents mensonges. La cinématique se termine pourtant sur la vision du gâteau en question, entouré par plusieurs robots en train de s'activer.



Figure 12. Le corps de GLaDOS, qui est en train d'annoncer au joueur : « nous avons même organisé une fête pour vous. Une grande fête avec tous vos amis »



Figure 13. Seconde fin de Portal, où l'on aperçoit enfin le fameux « cake »

Via cet ajout (qui, en vérité, n'introduit pas de réelle continuité avec *Portal 2*) est rétabli, contre toute attente, le système de valeurs installé par GLaDOS : l'objet de valeur (le gâteau), dont l'existence était légitimement mise en doute par le joueur, lui est tout de même montré, signe que, malgré les impressions, celui-ci est bel et bien resté soumis à la quête qui lui était dictée par la machine¹¹. Cette dernière rappelle ainsi qu'elle est à l'origine du débrayage premier de l'énoncé et que toute tentative de réappropriation du jeu par le joueur est donc forcément vaine : celui-ci ne peut en aucun cas réaffirmer la singularité de son *Moi*, il ne peut que projeter un *Soi* qui sera construit par le discours, et qui sera donc déterminé par l'altérité de son premier énonciateur.

¹¹ Le fait même qu'il s'agisse d'une cinématique, c'est-à-dire d'une scène non interactive où l'embranchement kinésique de l'avatar par le joueur est rompu, accentue d'ailleurs le rôle passif de ce dernier.

La reprise de pouvoir opérée par la machine ne se manifeste pas seulement dans la cinématique de fin : elle est présente tout au long du jeu. Néanmoins, pour la déceler, il convient de reposer la question de l'énonciation du joueur dans des termes différents.

4. Sémiotique de l'empreinte

Fontanille définit le parcours génératif de la signification comme un passage déterminé par une prise de position du corps. Cette conception correspond de manière particulièrement adéquate au cas du jeu vidéo puisque celui-ci ne peut être activé qu'à condition que le corps du joueur se mette en mouvement. Elle invite donc à envisager l'énonciation comme une activité physique, incarnée.

Selon ce principe, il n'y a de signification observable que si des corps gardent les traces d'interactions avec d'autres corps. Il faut donc, pour que des relations sémiotiques, même élémentaires, s'établissent, que des corps-actants parviennent à décrypter ou désenfourer les contenus et les représentations associés aux expériences d'interactions antérieures, voire à témoigner de ces dernières, s'ils parviennent à reconstituer une profondeur continue entre leur énonciation actuelle et les expériences enfouies (Fontanille, 2011 : 178).

Mais les jeux vidéo – qui sont un langage en acte, un support qu'il faut constamment reconstituer – sont-ils capables d'être marqués par l'empreinte des corps de leurs utilisateurs ? Il est permis d'en douter pour plusieurs raisons. Tout d'abord, l'empreinte n'est censée être perceptible que lorsque les deux corps qui ont été en interaction sont séparés ; il s'agit d'un signe qui marque la présence antérieure d'un corps alors absent, « [...] car aussi longtemps que la main reste posée sur la surface où elle appose ses traces, il n'y a pas, à strictement parler, d'empreinte [...] » (Fontanille 2011 : 106). Or le jeu vidéo n'est doté que d'une existence virtuelle tant qu'il n'est pas en contact avec le corps du joueur : il semble donc difficile, dans ce cas, de parler d'empreinte. On peut, bien entendu, contester que ce marquage est réalisé par les sauvegardes (le joueur pouvant, à chaque partie, enregistrer sa progression). Toutefois, celles-ci forment tout de même un type singulier d'empreinte car, d'une part, elles ne sont plus aujourd'hui prises en charge par le jeu mais par la console (le jeu en lui-même n'est donc pas « marqué » : s'il est lancé sur une autre machine, il ne gardera aucune trace de la sauvegarde) et car, d'autre part, elles sont réversibles¹² (une sauvegarde peut être effacée, laissant le jeu vierge de toute interaction).

Malgré tout, beaucoup de jeux vidéo s'attachent à simuler la possibilité, pour le joueur, de laisser une empreinte : en lui permettant de reconfigurer l'espace ludique, en proposant des modes qui ne peuvent être débloqués qu'après avoir fini le jeu une première fois, ou en offrant la possibilité de jouer de nouveaux personnages après avoir atteint des phases précises du récit, par exemple. Certains feignent même de faire du joueur le seul énonciateur en lui permettant de construire ses propres niveaux. Enfin, de très nombreux jeux offrent aujourd'hui la possibilité de marquer le corps-enveloppe de l'avatar en le personnalisant, ce qui permet au *Moi* du joueur de ne pas être effacé par l'uniformisation du jeu. *Portal*, au contraire, semble se jouer de ces codes et nier la liberté qui de coutume est accordée au joueur.

¹² Alors que la définition de l'empreinte par Fontanille postule son irréversibilité : « l'enveloppe et la structure matérielle du corps qui reçoivent l'empreinte doivent enfin présenter une certaine inertie, de sorte que l'enveloppe plastique ne reprenne pas sa forme initiale [...] » (Fontanille 2011 : 103).



Figure 14. Après être parvenu à terminer une première fois le jeu Resident Evil 4 (développé par Capcom en 2005), le joueur a la possibilité de revivre l'histoire selon le point de vue d'un autre personnage



Figure 15. Écran de création de l'avatar dans le jeu de rôle massivement multijoueur World of Warcraft (développé par Blizzard Entertainment en 2004), où le joueur peut personnaliser son personnage selon plusieurs critères (sexe, nom, apparence, classe, etc.).

5.1. L'énonciation comme tentative de marquer le jeu

Dans *Portal*, si le jeu nie la capacité du joueur à participer activement à l'énonciation, c'est principalement en contrecarrant ses tentatives répétées de laisser une empreinte sur le jeu.

Tout d'abord, l'avatar – qui est le *Soi* du joueur, c'est-à-dire la partie de son corps qui est projetée dans l'image – est un personnage sans densité et qui ne subit aucune évolution au fil du jeu. Cette vacuité, on l'a vu, facilite l'identification du joueur à son corps virtuel et, donc, favorise son immersion. Néanmoins, ce faisant, elle le bloque aussi à l'intérieur d'un acteur qui ne peut ni s'exprimer, ni évoluer, et surtout qui ne peut être marqué par aucune empreinte : l'héroïne ne peut, par exemple, même pas être blessée par les échecs du joueur puisque ceux-ci sont immédiatement gommés par la machine. Le corps de l'avatar, banal et infiniment reproductible, ne peut donc en aucun cas servir l'expression de l'unicité de l'utilisateur.

Ensuite, les marquages que le joueur tente d'imposer à l'environnement du jeu à travers le corps-enveloppe de l'avatar sont également niés par la machine. En effet, l'héroïne n'a aucun pouvoir sur le décor : la seule réorganisation possible – le fait de poser un portail – est éphémère puisque le fusil ne peut générer que deux passages à la fois, et qu'en placer un troisième (action nécessaire pour avancer) revient donc à effacer le précédent. De plus, la résolution des salles elle-même ne laisse pas de marque durable puisqu'aucun retour en arrière dans le jeu n'est possible (le fait de relancer une des salles précédentes équivaut, en réalité, à une remise à zéro du récit).

Plus largement, une autre tension s'établit dans les rapports qu'entretient le joueur avec l'ensemble des corps virtuels autres que son avatar. D'une part, les mécanismes du jeu insistent énormément sur l'embrayage kinésique qui relie l'utilisateur à son corps virtuel à travers divers procédés dont certains ont déjà été évoqués : la compétence de l'avatar se résume à des déplacements, ce qui introduit un mimétisme par rapport au geste du joueur ; ce dernier contrôle directement les mouvements de l'héroïne¹³ ; enfin, l'embrayage kinésique n'est jamais suspendu car le joueur conserve toujours le contrôle de son avatar¹⁴. Cette puissante immersion devrait, en toute logique, faciliter le contact entre le joueur et l'environnement virtuel : or c'est loin d'être le cas. Premièrement, le corps-enveloppe de l'avatar n'interagit jamais avec les autres figures du jeu : même lorsqu'il soulève des cubes ou actionne des leviers, sa main n'apparaît pas à l'écran. Deuxièmement, aucun élément rencontré dans le jeu – à part le générateur de portails – ne peut être assimilé par l'avatar (contrairement à la tradition vidéoludique qui opte plus généralement pour la mise en place d'un système d'inventaire permettant de s'approprier les objets). Enfin, le caractère dépouillé des salles et l'apparence lisse des textures qui les recouvrent empêchent la mise en place d'une dimension haptique du regard. Le jeu immerge donc le joueur en insistant sur l'importance de son geste sensori-moteur, mais le condamne à rester absent du monde virtuel qui l'entoure en niant la possibilité de tout contact tactile et donc de toute empreinte. Cette construction en tension a non seulement pour effet de nier la proximité du geste du joueur avec l'acte créateur (puisque ce geste n'a que peu d'impact sur les différents corps représentés) mais aussi de renforcer considérablement son isolement : prisonnier du corps-enveloppe de l'héroïne mais incapable de lier tout contact avec l'univers diégétique, le joueur est presque contraint de se sentir seul – sentiment qui est précisément celui que devrait ressentir l'héroïne si elle avait une vie intérieure. Le jeu construit donc, pour le joueur, un rôle passionnel que ce dernier doit assumer en vue de « combler » le vide intérieur du corps-enveloppe qu'est l'avatar.

Une empreinte humaine est tout de même simulée dans l'univers de *Portal* (bien qu'elle ne soit pas le fait du joueur) : il s'agit de graffitis qui, dans la deuxième partie du jeu, où l'héroïne échappe à la surveillance de GLaDOS, guident celle-ci à travers les méandres du laboratoire scientifique. Ces inscriptions peuvent être attribuées au second destinataire qui apparaîtra après le tri axiologique et qui sera responsable de la quête « humaine » : celle qui consiste à vaincre GLaDOS. Les graffitis, en effet, contestent le système de valeur de la machine, notamment via la désormais célèbre phrase : « the cake is a lie », qui fait référence à l'objet de valeur initialement promis par GLaDOS. Néanmoins, on l'a vu, la deuxième cinématique de fin opère un second renversement axiologique en dévoilant l'existence possible du fameux gâteau.

¹³ Contrairement à beaucoup d'autres jeux de réflexion, comme ceux appartenant au genre des « *point-and-click* », où le joueur doit simplement indiquer la direction dans laquelle il souhaite que l'avatar se rende et n'a donc qu'un contrôle indirect sur ses mouvements.

¹⁴ Mis à part dans les deux brèves scènes non interactives mentionnées ci-dessus, dans la quatrième note de bas de page.

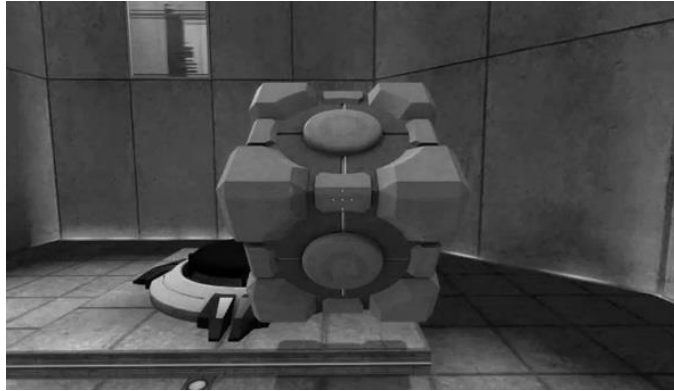


Figure 16. Le cube, saisi par l'avatar, est représenté comme s'il volait simplement dans les airs



Figure 17. Les graffitis, vraisemblablement laissés par un autre survivant, avec la fameuse phrase « the cake is a lie » en haut à gauche

4.1. L'empreinte du jeu sur le joueur

Le fait que le jeu refuse au joueur la possibilité de laisser une empreinte signifie-t-il qu'il ne reste aucune trace, après la fin de la partie, de l'interaction qui a eu lieu entre ces deux entités sémiotiques ? Il n'en est rien car, contrairement au jeu, le corps-actant du joueur possède, lui, une certaine inertie qui lui permet de garder la trace des forces qu'il subit : « cette mémoire des interactions procure au corps-actant une capacité d'apprentissage, et d'auto-construction cumulative » (Fontanille, 2011 : 17). Fontanille poursuit la description du phénomène en ces termes : « les empreintes enfouies dans la chair mouvante résultent de marquages sensori-moteurs : le marquage procède soit d'un accent d'intensité, émotion, douleur ou effort, soit de l'itération d'une routine installée par l'usage, mais dans les deux cas il singularise un schème sensori-moteur qui sera susceptible d'être réactualisé ultérieurement » (2011 : 112).

De telles définitions rendent parfaitement compte de l'apprentissage gestuel qui est progressivement intégré par le joueur de jeux vidéo : les manipulations des touches sont associées par celui-ci, dans un premier temps, à des figures et à des sensations, puis, dans un deuxième temps, à des valeurs – qui sont par conséquent intégrées dans sa chair : tel geste sera associé à l'échec, tel autre au plaisir ludique, etc. L'apprentissage du jeu passe donc directement par le corps si bien que, faute d'avoir pu marquer l'énoncé vidéoludique, le

joueur a, quant à lui, bel et bien été marqué par le jeu : c'est son propre corps-actant qui constituera l'empreinte, la seule trace irréversible de l'interaction qui a eu lieu.

Or, dans *Portal*, de la même façon qu'il existe des mises en scènes de l'incapacité du joueur à laisser une empreinte, l'aptitude du jeu à marquer le joueur est elle aussi représentée. Par exemple, la chanson de fin du jeu est présentée comme un rapport d'évaluation émis par GLaDOS suite au parcours de test : ce personnage laisse donc une trace sur l'énoncé, malgré sa prétendue destruction. Ensuite, le comportement des tourelles répond également à cette logique de l'empreinte puisque, après avoir tenté de marquer le corps de l'avatar par des salves de balles, elles ciblent par leur discours oral le corps réel du joueur pour faire naître en lui un sentiment d'empathie (en proférant des phrases telles que « why ? » ou « I don't blame you »). Ainsi, le joueur est marqué simultanément par l'énonciation visuelle et par l'énonciation orale, qui entrent en contradiction en le faisant passer de la position de victime à celle de bourreau. Sa mémoire gestuelle finira donc par associer la destruction des machines à un sentiment de culpabilité.

Conclusion

Au final, ce que le jeu *Portal* met en scène n'est autre que l'impossibilité de toute interaction équilibrée. L'énonciation du joueur y est, en effet, à la fois rendue possible et pourtant contrecarrée ; l'interactivité, qui est pourtant le fondement même du médium vidéoludique, ne cesse d'être niée. Les embrayages tentés par le joueur, la liberté qui lui est d'ordinaire conférée, sont représentés sous leur aspect le plus limité, comme une marge de manœuvre qui reste, en prime instance, dictée par la machine (puisque même la résolution des obstacles que le joueur croit opérer a été préprogrammée). Enfin, alors que le jeu vidéo tend généralement à simuler au maximum la sensibilité des corps représentés, pour rendre l'interaction pathémique, l'univers de *Portal* n'est peuplé que d'objets avec lesquels on ne peut établir de réel contact : ceux-ci ont, en réalité, été pensés en fonction d'une valeur d'ergonomie, dans le sens où ils sont construits « à partir d'une représentation schématique et idéale du geste à accomplir [...]. Mais, pour l'utilisateur, cette forme constitue une contrainte, et devient donc un "ne pas pouvoir ne pas faire" » (Fontanille 2011 : 170-171). Ce mode de construction des objets engage, selon Fontanille, une structure énonciative très prescriptive et totalitaire puisque l'énonciataire ne peut se dégager du rôle qui a été construit pour lui : son unicité est limitée par un programme qui présuppose une équivalence entre tous les usagers. En dernier lieu, la machine réaffirme le pouvoir qu'elle opère sur le joueur en imposant sur lui son empreinte.

Le jeu *Portal* développe, en somme, une symbolisation représentant l'interaction homme-machine et construite sur un certain nombre de tensions. Celles-ci tendront tantôt à favoriser l'action du joueur, tantôt à lui rappeler le caractère secondaire de son énonciation. Au niveau narratif, le vainqueur final semble être la machine (via le renversement final des valeurs). Néanmoins, cette victoire ne dessert, au fond, pas le joueur, pour qui l'objet de valeur principal n'est autre que le jeu lui-même, incarné, au sein de la diégèse, par le sympathique personnage de GLaDOS.

Bibliographie

Amato Étienne-Armand, 2005, « Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : la posture vidéoludique », dans S. Genvo (éd.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, pp. 137-160.

Amato Étienne-Armand, 2012, « Interaction et interactivité. De l'iconique au vidéoludique et des ethnométhodes aux technométhodes », *Interfaces numériques*, vol. 1, n° 1, pp. 19-34.

Fontanille Jacques, 1989, *Les espaces subjectifs : introduction à la sémiotique de l'observateur (discours – peinture – cinéma)*, Paris, Hachette.

Fontanille Jacques, 1998, « Décoratif, iconicité et écriture. Geste, rythme et figurativité : à propos de la poterie berbère », *Visio*, vol. 3, n° 2, pp. 33-46.

Fontanille Jacques, 2011, *Corps et sens*, Paris, PUF.

Genvo Sébastien, 2008, « L'art du *game design* : caractéristiques de l'expression vidéoludique », Colloque *E-formes 2 : les arts numériques au risque du jeu*, Saint-Étienne [en ligne]. URL : http://www.ludologie.com/publis/art_game_design.html (17/09/2014).

Genvo Sébastien et Pignier Nicole, 2011, « Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo. Pour la formulation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale », *Communication*, vol. 28, n° 2 [en ligne]. URL : <http://communication.revues.org/index1845.html> (17/09/2014).

de Guillomont Aymeric, 2005, « Les jeux dont vous êtes le héros. Analyse sémio-actantielle des jeux vidéo en solo », dans S. Genvo (éd.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, pp. 137-160.

Mabillot Vincent, 2001, « Les dimensions proxémiques recomposées de la communication interactive », Colloque *La Communication Médiatisée par Ordinateur : un carrefour de problématiques*, Sherbrooke [en ligne]. URL : <http://hal.archives-ouvertes.fr/docs/00/00/15/92/HTML/> (17/09/2014).

Mpondo-Dicka Patrick, 2005, « Les scènes cinématiques dans les jeux vidéo. Analyse sémiotique de quelques formes et fonctions », dans S. Genvo (éd.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, pp. 209-236.

Nélide-Mouniapin Bernadette, 2005, « Exemple d'énonciation dans un jeu vidéo », dans S. Genvo (éd.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, pp. 239-251.