

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

REMÉDIATION DES CONVENTIONS DE GENRE
CINÉMATOGRAPHIQUE DANS LES JEUX VIDÉO :
L'EXEMPLE DU WESTERN DANS *RED DEAD REDEMPTION II*

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
FÉLIX-ANTOINE FOISY FOUCREAULT

FÉVRIER 2021

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier les personnes qui m'ont donné leur support au cours des dernières années et sans qui le présent mémoire n'aurait pas vu le jour. Je commence par les plus importants : mes parents Danièle Foisy et Denis Foucreault qui m'ont appuyé dans les meilleurs comme dans les moins bons moments.

Je tiens à remercier mes amis Zachary Desjardins, Étienne Ricard, Charles-Ludwig Soltendieck de Rainville, Mariam Sissoko, Aude Boulanger-Cartier, Gallia Belhadj, Nabila Khademi et Sheida Shamloo. Je veux aussi remercier mes collègues étudiants à la maîtrise en communication. La pratique de la guitare m'a aidé à passer au travers de la rédaction de ce mémoire. En ce sens, je tiens à remercier mon enseignante Marie-Hélène Cardin qui m'a amené à un autre niveau dans la pratique de cet instrument. Je n'aurais pas pu réaliser des études de deuxième cycle sans le support de Léonell Anoh et de Marie-Claude Gendron.

Un merci tout spécial à Camille Molina Rothschuh qui a toujours cru en moi.

Ce mémoire n'aurait pas été possible sans le dévouement de mes directeurs de recherche Gabrielle Trépanier-Jobin, qui a continué à m'épauler durant son congé de maternité, et Pierre Barrette, qui m'a aidé à mener ce projet à terme en prenant le relais.

Le plus grand remerciement revient à mon grand-père et ami Donald Fournier, un homme à l'optimisme contagieux qui s'est toujours impliqué dans ma vie et qui a pris soin de ma grand-mère dans les moments difficiles qu'elle a traversés. Donald a toujours su trouver les bons mots pour faire sentir à ses proches qu'il les aimait. Donald

m'a vu entrer à la maîtrise, mais ne me verra pas en sortir. J'espère que ce modeste mot de remerciement saura égaler tout l'amour qu'il avait pour moi.

Finalement, je tiens à vous remercier, lecteurs, qui ferez en sorte que ce travail n'aura pas été rédigé en vain. J'espère que grâce à vous mon mémoire continuera de vivre à travers l'utilisation que vous en ferez, dans vos travaux notamment. Je souhaite que mes écrits, même si leur influence est celle d'une goutte d'eau dans l'océan du savoir, contribuent à faire avancer les connaissances dans la discipline des jeux vidéo.

DÉDICACE

Je tiens à dédier ce mémoire à mes parents Denis et Danièle,
À mon grand-père Donald Fournier et à mes directeurs
Gabrielle Trépanier-Jobin et Pierre Barrette

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	viii
LISTE DES TABLEAUX.....	x
RÉSUMÉ	xi
INTRODUCTION.....	1
I.1 Problématique	1
I.1.1 Liens entre jeu vidéo et cinéma.....	1
I.1.2 Focalisation des études du jeu vidéo sur la jouabilité	2
I.1.3 Classification des jeux par genre basée sur la jouabilité	3
I.1.4 L'importance du genre narratif	4
I.2 Objectifs et questions de recherche	7
I.3 Pertinence sociale, scientifique et communicationnelle de la recherche.....	9
CHAPITRE I CADRE THÉORIQUE	11
1.1 Définition du genre cinématographique	11
1.2 Trois conceptions du genre	14
1.2.1 Approche essentialiste	14
1.2.2 Approche structuraliste	15
1.2.3 Approche pragmatique.....	20
1.3 Le genre vidéoludique : la pragmatique des effets génériques	22
1.4 Fonctions du genre	24
1.4.1 Fonction sociale.....	25
1.4.2 Fonction économique	27
1.4.3 Fonction réflexive.....	28

1.4.4	Fonction communicationnelle.....	29
1.5	Dimensions des jeux vidéo	30
1.5.1	Personnages.....	30
1.5.2	Narrativité	31
1.5.3	Jouabilité.....	33
1.5.4	Interface	35
1.5.5	Spatialité	37
1.6	Remédiation	39
CHAPITRE II MÉTHODOLOGIE		42
2.1	Analyse de contenu qualitative	42
2.2	Analyse de contenu vidéoludique.....	43
2.3	Approche sémantico-syntaxique	45
2.4	Approche pragmatique.....	46
2.5	Choix du jeu à l'étude.....	47
2.6	Limites de notre méthodologie.....	49
2.7	Grille d'analyse	51
CHAPITRE III CONVENTIONS GÉNÉRIQUES DU WESTERN		53
3.1	Formats et sous-genres du western.....	53
3.2	Structures narratives	55
3.3	Intrigues et thèmes récurrents	56
3.4	Individualités.....	61
3.5	Groupes humains.....	67
3.6	Espaces et décors.....	69
3.7	Esthétique.....	70
CHAPITRE IV ANALYSE DE LA REMÉDIATION DES CONVENTIONS DU WESTERN DANS <i>RDR II</i>		76
4.1	Influence des formats et sous-genres du western sur <i>RDR II</i>	76
4.2	Influence des structures narratives du western sur la narrativité de <i>RDR II</i>	77

4.3	Influence des structures narratives du western sur la jouabilité de <i>RDR II</i>	80
4.4	Influence des intrigues et des thèmes du western sur la narrativité de <i>RDR II</i> ..	81
4.5	Influence des intrigues et des thèmes sur la jouabilité de <i>RDR II</i>	84
4.6	Influence des intrigues et des thèmes du western sur l’interface de <i>RDR II</i>	87
4.7	Influence des individualités du western sur les personnages de <i>RDR II</i>	88
4.8	Influence des individualités du western sur la jouabilité de <i>RDR II</i>	91
4.9	Influence des individualités du western sur l’interface de <i>RDR II</i>	92
4.10	Influence des individualités du western sur la spatialité de <i>RDR II</i>	93
4.11	Influence des groupes humains du western sur la jouabilité de <i>RDR II</i>	93
4.12	Influence des espaces et décors du western sur la spatialité de <i>RDR II</i>	94
4.13	Influence des espaces et décors du western sur la jouabilité de <i>RDR II</i>	95
4.14	Influence de l’esthétique du western sur l’interface de <i>RDR II</i>	97
CHAPITRE V DISCUSSION DES RÉSULTATS.....		104
5.1	Remédiation des conventions du western dans <i>RDR II</i>	104
5.2	Rôle d’une remédiation du genre cinématographique par le jeu vidéo	108
5.2.1	Sécuriser les profits	108
5.2.2	Favoriser l’immersion.....	111
5.2.3	Réflexivité.....	113
CONCLUSION		114
C.1	Résumé.....	114
C.2	Limites de la recherche et ouverture.....	116

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
3.1 Plan d'ensemble de Monument Valley du film <i>Stagecoach</i> (Ford, 1939).....	71
3.2 Plan d'ensemble du film <i>My Darling Clementine</i> (Ford, 1946) montrant le personnage devant les rochers iconiques de la Monument Valley.....	71
3.3 Plan d'ensemble du film <i>River of No return</i> (Preminger, 1954) montrant les personnages dans les montagnes Rocheuses.	72
3.4 Teinte sépia du film <i>Panhandle</i> (Cameron, 1948).....	73
3.5 Plan américain dans <i>The Good, the Bad and the Ugly</i> (Leone, 1966).....	73
3.6 Plan rapproché dans <i>For a Few Dollars More</i> (Leone, 1965).	74
3.7 Plan au cadrage inusité du film <i>Once Upon a Time in the West</i> (Leone, 1968).....	75
4.1 Filtre sépia du mode sang froid dans <i>RDR II</i>	86
4.2 Inventaire du joueur et carte dans le jeu <i>RDR II</i>	97
4.3 Carte du Colorado datant de 1860, à l'époque de la ruée vers l'or.....	98
4.4 Générique de la série télévisée western <i>Bonanza</i> (NBC, 1959-1973).....	98
4.5 Carte du jeu <i>RDR II</i>	99
4.6 Carte du jeu <i>GTA V</i>	99
4.7 Plan d'ensemble du mode cinématographique dans <i>RDR II</i>	100

4.8	Plan américain du mode cinématographique.....	101
4.9	Plan d'ensemble du mode cinématographique	101
4.10	Capture d'écran prise en mode photo qui reproduit les plans rapprochés des westerns spaghettis	102
4.11	Capture d'écran prise en mode photo qui reproduit les plans d'ensemble du western	102
4.12	Capture d'écran prise en mode photo reproduisant le plan d'un film de Serio Leone	103
4.13	Capture d'écran en mode photo montrant l'utilisation d'un filtre sépia	103
5.1	Image de la campagne publicitaire faisant référence au film <i>The Magnificent Seven</i>	109
5.2	Affiche du film <i>The Magnificent Seven</i> (Sturges, 1960).....	110

LISTE DES TABLEAUX

Tableau	Page
2.1 Grille d'analyse.....	52

RÉSUMÉ

Ce mémoire porte sur la remédiation qu'effectuent les jeux vidéo des genres cinématographiques en s'appuyant sur l'exemple du western et de *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018). Partant de l'idée que les médias vidéoludique et cinématographique entretiennent des liens profonds sur le plan de la narrativité, nous avons décidé d'explorer ces liens en étudiant comment les jeux s'approprient les conventions génériques établies par le cinéma. Notre choix de genre s'est arrêté sur le western –genre cinématographique par excellence– car il nous permet de baser notre analyse sur des conventions filmiques bien établies et reconnues par le public.

Afin de faire valoir la pertinence de notre recherche, nous avons d'abord décrit les systèmes de classement par genre des jeux vidéo, généralement basé sur la jouabilité davantage que sur des éléments narratifs. Nous avons ensuite répertorié les approches théoriques et les fonctions du genre cinématographique, afin d'expliquer pourquoi nous avons opté pour une approche sémantico-syntaxico-pragmatique. Nous avons passé en revue les dimensions qui composent le jeu vidéo (personnages, narrativité, jouabilité, interface et spatialité) et qui sont toutes susceptibles d'être touchées par la remédiation des conventions de genre.

Après avoir fait un résumé des conventions de genre du western en ce qui concerne les structures narratives, les intrigues et thèmes récurrents, les individualités, les groupes humains, les espaces et les décors ainsi que l'esthétique, nous avons procédé à une analyse de contenu qualitative de *Red Dead Redemption II*.

Notre analyse nous a permis de constater que le jeu vidéo et le cinéma ont plus d'éléments en commun que certains peuvent l'imaginer. Elle confirme que le cinéma a une importante influence sur toutes les dimensions de certains jeux vidéo, incluant les dimensions ludiques comme la jouabilité, l'interface et la spatialité. Elle démontre toutefois que l'expérience de visionner un film western diffère de l'expérience de jouer à un jeu western, ne serait-ce qu'en raison de la possibilité qu'a le joueur de *RDR II* de personnaliser son parcours, de devenir l'auteur de son propre scénario et le directeur photo de son propre film western.

Nous avons également cherché à comprendre les raisons qui peuvent motiver une telle remédiation et les avantages que cela comporte pour les producteurs et les joueurs.

Nous en avons relevé trois : 1) rejoindre un public plus large, faciliter le marketing et sécuriser les profits, 2) favoriser l'immersion du joueur en l'incitant à se plonger dans un environnement fictionnel familier tout en évitant la multiplication de fenêtres d'instructions et de tutoriels et 3) se moquer des éléments démodés du genre, comme son racisme, et rendre hommage aux chefs-d'œuvre du genre grâce à l'autoréflexivité et la parodie.

Mots clés : jeu vidéo; cinéma; western; genre; remédiation; Red Dead Redemption; narrativité; jouabilité

INTRODUCTION

I.1 Problématique

I.1.1 Liens entre jeu vidéo et cinéma

De nombreux liens unissent cinéma et jeux vidéo, tant sur le plan artistique qu'économique et ce, depuis les tous débuts de l'industrie vidéoludique. Les nombreuses remédiations vidéoludiques à l'écran (*Assassin's Creed*, *Tomb Raider*, etc.) ou encore les adaptations de films en jeux vidéo en sont les exemples les plus flagrants. Selon Alexis Blanchet (2010), l'univers des jeux vidéo s'inspire souvent de celui des genres cinématographiques comme la science-fiction (*Asteroids*, *Assault*) ou le film de guerre (*Battlezone*, *Canyon Bomber*). L'un des exemples probants de ce phénomène est le jeu sur borne d'arcade *Gun Fight* (Midway, 1975) décrit par Blanchet (2010), dans son ouvrage *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, comme une version quelque peu modifiée de son prédécesseur, *Pong* (Atari, 1972) avec un habillage western : « Le titre du jeu même fait référence à une séquence caractéristique du western qui en constitue souvent le final et le plus beau morceau de bravoure : le duel au pistolet » (2010, p. 103). Comme le souligne d'ailleurs Blanchet, les premières étiquettes de genre données aux jeux vidéo étaient directement calquées sur celles du cinéma : « Le jeu vidéo emprunte par conséquent ses premières appellations génériques au cinéma : les jeux d'action et d'aventure, qui apparaissent à la fin des années 1970, ont pour modèle les genres cinématographiques quasi éponymes » (2010, p.108). Ces emprunts faits par le jeu vidéo au cinéma relèvent de ce que Bolter et Grusin (1999) appellent la « remédiation ». Ce concept réfère au procédé qui survient lorsqu'un média numérique emprunte des

éléments appartenant à un média traditionnel comme la photographie ou le cinéma et qu'il les adapte et les remanie. La série *Resident Evil* (Capcom, 1999), par exemple, reprend des éléments appartenant aux films d'horreur. Ce processus fonctionne aussi dans le sens inverse, puisqu'il arrive que des médias traditionnels remanient les éléments appartenant à des médias numériques. L'adaptation de la série *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007) au cinéma en est un bon exemple.

I.1.2 Focalisation des études du jeu vidéo sur la jouabilité

Malgré les liens forts qui unissent les deux industries, les chercheurs en études du jeu vidéo ont la plupart du temps cherché à distinguer le jeu vidéo du média cinématographique en insistant sur sa dimension ludique et son interactivité. Au début des années 2000, par exemple, les ludologues défendaient l'idée que les outils de la narratologie traditionnelle ne convenaient pas à l'étude des récits interactifs propres au jeu vidéo et argumentaient en faveur de la création de nouveaux outils pour les analyser (Ryan, 2006). Aujourd'hui, ce débat est révolu, puisque la plupart des théoriciens du jeu s'entendent pour dire que règles et fiction se côtoient dans un jeu vidéo et que les outils de la narratologie traditionnelle peuvent être adaptés à l'étude du média vidéoludique. Salen et Zimmerman, par exemple, expliquent que l'histoire d'un jeu aide souvent les joueurs à assimiler ses règles (dans Ryan, 2006, p. 289). Même Juul, un ardent défenseur de l'argument ludologique, a assoupli sa position : « The big mistake of ludology has been to dismiss the importance of fiction in games, for example cut-scenes, and to ignore the way that video games play at least a minor role in the general storytelling ecology » (Juul, 2004, dans Ryan, 2006, p. 288).

La majorité de ceux et celles qui étudient les jeux vidéo continue toutefois à faire valoir la spécificité du média par rapport au cinéma en posant la jouabilité comme sa principale caractéristique et en insistant sur le caractère interactif des récits vidéoludiques. Juul, par exemple, met la jouabilité au cœur de sa définition du jeu :

a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable. (2005, p. 36)

Il en va de même pour Salen et Zimmerman qui définissent le jeu comme : « a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome » (2004, p.80).

I.1.3 Classification des jeux par genre basée sur la jouabilité

En ce qui concerne la catégorisation par genre des jeux vidéo, elle s'effectue davantage par rapport à l'action se déroulant dans le jeu, le type de jouabilité et les buts à accomplir, qu'en fonction de l'univers narratif, tant du côté des sites web spécialisés, comme *jeuxvideos.com* ou encore *IGN.com*, que du côté des théoriciens du genre vidéoludique comme Apperley (2010) ou Arsenault (2011). Sur le site spécialisé *International Arcade Museum*, qui s'intéresse aux jeux vidéo rétro et aux jeux d'arcade, par exemple, *Gunfight* (Midway, 1985) est placé sous la catégorie générique des *shooters*, alors que sa description correspond en tout point à celle d'une scène de western : « Old west theme shoot-out. Using simple graphics, two cowboys one on the left and one on the right move up down, left and right trying to get a clear shot avoiding cactus at the other »¹. Si nous nous attardons aux classifications génériques de divers sites web spécialisés² en jeux vidéo, nous pouvons constater que le terme « *shooter* » figure sur la fiche d'une multitude de jeux n'ayant pas grand-chose à voir les uns avec les autres d'un point de vue narratif, tels que *Call of Duty : WWII* (Activision, 2017), qui se déroule dans un univers propre à la Deuxième Guerre mondiale, *PlayerUnknown's Battleground* (PUBG Corporation, 2018), qui place les joueurs dans un environnement déserté se rétrécissant au fur et à mesure que progresse le jeu et qui

¹ https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=8039

² <http://www.gameblog.fr/>, <http://www.jeuxvideo.com/>, <https://ca.ign.com/>

ne comporte pas d'histoire à proprement dit, ou encore *Metroid : Samus Returns* (2017), qui présente un univers de science-fiction. De plus, certaines fiches précisent le sous-genre du jeu (*first-person shooter*, *third-person shooter* ou *shoot 'em up*) sans mentionner l'univers narratif sur lequel le jeu est basé. Cette omission est encore plus flagrante dans les cas où les jeux sont directement basés sur un film qui détient une grande base de fans et qui sont davantage susceptibles d'attirer des joueurs occasionnels, comme c'est le cas de *Star Wars Battlefront II* (Electronic Arts, 2017).

À notre avis, il est judicieux de classer les jeux vidéo selon leurs mécaniques, dans la mesure où les joueurs les choisissent plus souvent en fonction de ce critère qu'en fonction de leur univers narratif. Comme l'explique Ernest Adams (2009), concepteur de jeux et chroniqueur : « A shooter is a shooter, whether it's set in the Old West or on Mars or anyplace else. A player who enjoys shooters will probably enjoy one no matter where it's set, if it's well-made ». Un joueur peut apprécier le jeu de tir *Gun* (Activision, 2005), mais pas le jeu de gestion *Oregon Trail II* (SoftKey Multimedia, 1995), même s'ils sont tous deux situés dans un univers western, puisqu'ils leur jouabilité est très différente. L'intérêt des jeux vidéo repose principalement sur leur interactivité; il est donc normal que leur classement générique ne se base pas sur les mêmes critères que les films et les livres, soit les types de personnages, les lieux, l'iconographie, les thèmes abordés, les intrigues, le style, la musique, etc. Il faut également mentionner que plusieurs jeux de plateforme, comme *Super Mario* (Nintendo, 1985), ou jeux de puzzle, comme *Tetris* (Pajitnov, 1984) et *Bejeweled* (Electronic Arts, 2001), ne sont pas inspirés par un genre narratif en particulier.

I.1.4 L'importance du genre narratif

Avec la diversification du bassin de joueurs et la multiplication de l'offre vidéoludique, la mention du genre narratif duquel s'inspirent certains jeux vidéo dans les systèmes de classement des jeux serait toutefois profitable à plusieurs joueurs. Comme l'explique Adams (2009), la catégorisation du jeu par type d'action à accomplir peut

semer la confusion chez le public qui est plus habitué à la littérature et au cinéma et peu familier avec le vocabulaire vidéoludique. L'étiquette « jeu d'action et d'aventure », par exemple, ne réfère pas toujours à des jeux qui proposent un univers narratif propre aux romans ou aux films d'aventure. L'absence des genres narratifs dans plusieurs systèmes de classification des jeux se fait donc au désavantage de la portion du public cible qui est moins familier avec les mécaniques de jeux vidéo qu'avec les conventions de genre cinématographique et à laquelle l'industrie du jeu a de plus en plus tendance à s'adresser³. Mentionner le genre narratif des jeux pourrait en outre aider les joueurs plus chevronnés à faire leur choix entre une multitude de jeux qui ont une même jouabilité. Cela pourrait, par exemple, aider un amateur de cinéma western à choisir entre le jeu d'action et d'aventure *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010), qui met en scène un univers de cowboys, et le jeu d'action et d'aventure *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), basé sur un univers fantaisiste. Il est fort possible qu'un joueur affectionnant le thème de la Seconde Guerre mondiale, par exemple, ait plus envie de jouer au jeu de tir à la première personne *Call of Duty : WWII* (Activision, 2017) qu'au jeu de tir *Halo 5 : Guardians* (Microsoft Studios, 2015), qui se situe dans un univers appartenant à la science-fiction. Comme l'explique Wolf :

As narrative games grow more complex and cinematic, iconographic and thematic generic classifications from film will be able to be applied more usefully, but interactivity will always be an important factor in the way the games are experienced. (2001, p. 115)

Wolf avait vu juste, en 2001, car les jeux vidéo sont de plus en plus scénarisés et contiennent de plus en plus de références à l'univers du cinéma, alors que l'interactivité prévaut toujours dans les systèmes de classification des genres vidéoludiques, comme l'indique Arsenault : « Les caractérisations génériques basées sur l'iconographie, ou

³ Nous pouvons par exemple penser à une compagnie comme Ubisoft qui se sert de courts et de longs métrages pour attirer un nouveau public vers sa franchise *Assassin's Creed*.

sur des liens avec le cinéma et la télévision, n'ont jamais occupé une grande part des discours sur le jeu vidéo » (2011, p. 121).

Si l'on se fie à Matthieu Letourneux, les éléments des jeux vidéo empruntés aux genres cinématographiques sont pourtant importants pour les joueurs, même si leur fonction est principalement ornementale :

Il semble donc que les univers de fiction empruntés aux grands genres narratifs de la culture populaire aient avant tout une fonction cosmétique, sans affecter profondément les pratiques ludiques, mais qu'en revanche ils soient perçus par les joueurs comme des éléments significatifs. (Letourneux, 2006, dans Blanchet, 2010, p. 108)

Nous sommes, pour notre part, d'accord avec David Clearwater (2011) pour dire que ces éléments ne sont pas seulement décoratifs et ont une influence sur la jouabilité :

To consider these thematic differences as 'uninteresting ornament' might mean we would miss important details about the design and production of these games and how they are valued by their audiences. And to dismiss their thematic or semiotic elements entirely would be to gloss over how these elements are intimately tied to the differences in the gameplay between the two titles. (Clearwater, 2011)

Clearwater fait, par exemple, remarquer que les différentes thématiques des jeux de tir *Gun* (Neversoft, 2005), se déroulant dans une ambiance western, et *America's Army : True Soldiers* (Ubisoft, 2007), prenant place dans un décor militaire réaliste, ont un impact sur leur jouabilité. Dans *Gun*, la violence excessive est théâtralisée et le point de vue à la troisième personne est privilégié pour mettre plus d'emphasis sur la narrativité, alors que dans *America's Army : True Soldiers*, l'emphasis est mise sur les stratégies et tactiques militaires. À ces exemples, on pourrait ajouter celui du jeu *Gun Fight* mentionné un peu plus haut. Puisque, contrairement au jeu *Pong*, il ne s'agit pas de renvoyer la balle à l'endroit le plus éloigné de notre adversaire pour qu'il échoue à l'attraper au vol, mais bien de viser son adversaire pour le faire tomber, la thématique

du duel propre au western ne se transpose pas seulement dans le décor et les personnages du jeu, mais aussi dans ses règles et son but.

De plus en plus de systèmes de classification des genres vidéoludiques intègrent d'ailleurs la mention du genre narratif. C'est le cas de la version anglophone (mais non francophone) de *Wikipedia* (en date du 2 avril 2019), qui qualifie *Red Dead Redemption* de « Western-themed action-adventure video game » et la série *The Legend of Zelda* de « high-fantasy action-adventure video game series ». Dans certains sites spécialisés, les genres narratifs auxquels les jeux correspondent sont parfois mentionnés sous la rubrique « thème » : sur la fiche du jeu *Red Dead Redemption* du site *jeuxvideos.com*⁴, par exemple, nous retrouvons, en date du 10 novembre 2018, la mention « action » sous la rubrique « genre » et la mention « zombies »⁵ et « western » sous la rubrique thème. Le site *gameblog.fr* (10 novembre 2018)⁶ est l'un des rares à mentionner le western comme genre à côté de l'étiquette générique « action ».

Tout ceci nous amène à croire que, même si le classement par jouabilité prime dans le système de genres vidéoludiques, les genres narratifs empruntés au domaine du cinéma ou de la littérature ont également une influence non négligeable sur plusieurs jeux.

I.2 Objectifs et questions de recherche

Puisque l'effacement du genre narratif au profit du genre ludique, dans plusieurs systèmes de classification des jeux vidéo, a pour effet de masquer les liens profonds qui unissent le cinéma et le jeu vidéo depuis les tous débuts du média, nous voulons

⁴ <http://www.jeuxvideo.com/jeux/xbox-360/00029350-red-dead-redemption.htm#details>

⁵ Une extension du jeu comportant des zombies et intitulée *Red Dead Redemption Undead Nightmare* (Rockstar, 2010) est parue en 2010

⁶ http://www.gameblog.fr/jeux/2085_red-dead-redemption

mettre en évidence l'influence des genres du cinéma non seulement sur la narrativité des jeux vidéo, mais aussi sur leur jouabilité, de même que les valeurs et idéologies qu'ils véhiculent. Il nous semble pertinent de démontrer, au moyen de l'exemple emblématique du western et du jeu *Red Dead Redemption II* (Rockstar, 2018), que les deux médias partagent de nombreuses conventions de genre sur le plan des thématiques, des récits, des personnages, des mises en scène, de l'iconographie, de l'esthétique ainsi que des valeurs et idéologies qu'ils incarnent. Il s'agira également de voir, à partir de cet exemple, comment certaines conventions propres à ce genre cinématographique fortement codifié se transposent dans les mécaniques, la spatialité et l'interface du jeu.

La question principale de notre recherche est donc la suivante : de quelles manières le jeu vidéo *Red Dead Redemption II* remédie-t-il les conventions de genres cinématographiques du western? De cette question principale découle les sous-questions suivantes : quels éléments propres au western retrouve-t-on dans ses personnages, sa narrativité et son iconographie? Comment ces éléments sont-ils repris, transposés et réinventés en étant, par exemple, intégrés aux mécaniques du jeu, à son interface ou à sa spatialité? Comment leur signification s'en voit-elle reconduite ou transformée?

Outre les questions précédentes cherchant à comprendre « comment » *Red Dead Redemption II* remédie le western, nous pensons qu'il est aussi important d'explorer en quoi cette remédiation peut être utile sur les plans commercial et communicationnel. Cela permettra de mieux comprendre les stratégies de l'industrie du jeu vidéo pour conquérir et fidéliser son public. Nous posons donc également la question suivante : quel est le rôle d'une remédiation du western dans *Red Dead Redemption II* et, plus largement, d'une remédiation des conventions de genre cinématographique dans le jeu vidéo?

I.3 Pertinence sociale, scientifique et communicationnelle de la recherche

Comme l'explique Raphaëlle Moine, le genre est une affaire de consensus social, même s'il s'agit souvent d'un consensus mou et instable entre, dans le cas du cinéma, « le spectateur, mais aussi le critique, l'historien du cinéma ou le théoricien qui rapportent un film à une catégorie générique, connaissent et reconnaissent cette catégorie générique » (2008, p.7). Il existe donc un continuel débat par rapport aux appellations réservées aux différents genres qui sont en permanente mouvance. Moine parle d'ailleurs d'une « jungle des genres » en constante évolution. Les genres vidéoludiques ne font pas exception, dans la mesure où ils résultent d'un consensus mou entre les compagnies de jeu, les journalistes, les théoriciens du jeu et les joueurs. Notre recherche contribuera à nourrir le débat autour des étiquettes de genre vidéoludique et possiblement à défendre l'idée que les genres narratifs méritent une plus grande place dans le système de classement actuel.

Comme l'explique également Raphaëlle Moine, les systèmes de classification des genres s'avèrent utiles pour le public : ils permettent non seulement au spectateur de trouver plus facilement une œuvre qui va lui plaire parmi l'ensemble de ce qui lui est offert, mais aussi « d'organiser son système d'attente » en fonction d'« une formule de communication établie » (2008, p. 83). Le cinéphile voulant se payer une petite frayeur pourra trouver un film satisfaisant ses besoins en allant directement dans la section « horreur » de *Netflix*. De la même façon, le système de genres vidéoludiques aide le joueur à mieux s'y retrouver dans la multitude de jeux qui sont édités chaque année. Le joueur sait qu'en se procurant un jeu de tir, il n'aura pas la même expérience qu'avec un jeu de plateforme. Il nous semble donc pertinent de chercher à faire évoluer ce système de genres et à le rendre plus exhaustif.

Nous croyons, par ailleurs, que notre recherche peut faire avancer les connaissances dans le champ des études du genre vidéoludique. Plusieurs théoriciens, comme

Arsenault (2011), Clearwater (2011), Apperley (2006) ou encore Adams (2013) se sont déjà intéressés aux genres vidéoludiques. La plupart d'entre eux se sont toutefois efforcés de démontrer la spécificité des genres vidéoludiques par rapport aux genres filmiques, en insistant sur le fait qu'ils sont fondés sur la jouabilité. Certains, comme Juul (2005) (par le passé) ou encore Letourneux (2006), affirment même que les éléments narratifs ont une fonction cosmétique sans grande importance pour le joueur et sur le jeu. Notre recherche permettra de démontrer que certains jeux vidéo sont plus proches du cinéma que certains l'affirment et empruntent de nombreuses conventions au septième art. Plus largement, elle permettra d'illustrer le phénomène de la transmédiabilité en montrant à quel point les différents médias ont une influence les uns sur les autres.

CHAPITRE I

CADRE THÉORIQUE

Puisque notre recherche a pour but de voir comment les conventions de genre cinématographique se transposent dans les jeux vidéo, nous nous situons à mi-chemin entre les études cinématographiques et les études en jeu vidéo. Dans ce chapitre, nous fournirons, en premier lieu, une définition du genre cinématographique avant de passer en revue les différentes approches du concept de genre et de nous positionner par rapport à celles-ci. Nous expliquerons ensuite comment les études sur le genre vidéoludique, en particulier la théorie sur la pragmatique des effets génériques développée par Dominic Arsenault (2010), seront utiles dans le cadre de notre recherche.

1.1 Définition du genre cinématographique

Steve Neale a écrit, en 2000, le livre *Genre and Hollywood*, qui reste à ce jour une référence dans le champ des études du genre cinématographique. Il nous rappelle la provenance du terme « genre » et dans quel contexte il fut appliqué au cinéma :

‘Genre’ is a French word meaning ‘type’ or ‘kind’. As we shall see, it has occupied an important place in the study of the cinema for over thirty years, and is normally exemplified (either singly or in various combinations) by the western, the gangster film, the musical, the horror film, melodrama, comedy and the like. (Neale, 2000, p. 7)

En nous basant sur cette définition, nous sommes davantage en mesure de comprendre que le genre cinématographique est, entre autres, un outil de classement. Neale indique aussi que les genres sont souvent sous-divisés en sous-genres, amenant une plus grande précision au système de catégorisation comme la comédie romantique ou encore le film d'horreur gothique. Selon l'auteur, les genres cinématographiques se distinguent des cycles filmiques qui regroupent plusieurs œuvres ayant été produites dans un court laps de temps et reprenant les caractéristiques d'une œuvre marquante. Le cycle ne s'inscrit donc pas dans une continuité aussi longue que le genre. Par exemple, à la suite du film *Treasure Island* (1934) et *The Count of Monte Cristo* (1934) est apparu un cycle de films d'aventures historiques.

Le genre cinématographique s'applique plus souvent à des œuvres créées dans un contexte commercial. Neale s'appuie sur Barry Keith Grant pour définir les films de genre comme : « those commercial feature films which, through repetition and variation, tell familiar stories with familiar characters in familiar situations » (Grant, cité par Neale, 2000, p. 8). Les films appartenant à un genre donné proposent un ensemble de situations, de thématiques, de personnages et d'intrigues similaires auxquels les spectateurs sont habitués. Historiquement, les genres filmiques commencent à s'établir à partir du moment où Hollywood s'organise autour d'un mode de production commercial : « They have been exceptionally significant [...] in establishing the popular sense of cinema as a cultural and economic institution, particularly in the United States, where Hollywood studios early on adopted an industrial model based on mass production » (Grant, 1986, cité par Neale, 1988, p. 8). Les premières appellations génériques voient donc le jour dans le contexte du système des studios de production hollywoodiens des années 1930. Toutefois, les films produits en dehors du contexte hollywoodien, voire même en dehors des États-Unis, peuvent aussi être rattachés à un genre (Neale, 2000). Les films de samouraïs japonais constituent un bon exemple.

Selon Rick Altman, les genres sont, pour les producteurs, un moyen de fidéliser un auditoire à l'aide d'une recette prédéterminée (1999, p. 38). Cette recette peut ensuite être réutilisée, moyennant quelques variations. Dans le même ordre d'idée, Trépanier-Jobin rappelle que le genre est bien plus qu'une étiquette, mais un modèle qui régule la production des œuvres en fonction de critères prédéterminés (2013, p. 202). La notion de « film de genre » est souvent mise en opposition avec la notion de « film d'auteur ». En effet, les films de genre sont souvent créés selon un mode de production sériel en fonction d'une recette préétablie dans le but de faire un profit, alors que les films d'auteur sont souvent marqués par la vision singulière d'un réalisateur dans le but d'exprimer sa conception du monde. Toutefois, certains auteurs peuvent aussi s'inspirer d'un genre cinématographique en l'adaptant à leur propre style.

Nous pouvons ajouter à la liste de théoriciens s'étant arrêtés sur la question du genre Robert Warshow qui, avec son article *The Gangster as Tragic Hero* (1948), est l'un des premiers auteurs à avoir amené l'idée de la répétition et de la variation au sein du genre (Arsenault, 2011, p.85). Pour Warshow, qui utilise le terme « type » pour référer à ce que l'on appelle le genre, la répétition des conventions génériques d'un film à l'autre crée un champ référentiel sur lequel les nouvelles œuvres prétendant appartenir au genre peuvent (et doivent) s'appuyer. Les nouvelles productions appartenant à un genre donné puisent donc dans le champ référentiel de celui-ci. Elles se distinguent toutefois des autres films du même genre en proposant quelques variations minimales. Un film de genre est donc jugé réussi non pas en fonction de sa correspondance au réel, mais plutôt en fonction de son degré de conformité à ce champ référentiel (Arsenault, 2011, p. 86).

Christain Metz s'inscrit, une vingtaine d'années plus tard, dans la même lignée que Warshow. Pour lui, le genre est un métatexte collectif dans lequel les nouvelles œuvres puisent tout en contribuant à l'augmenter grâce aux variations qu'elles introduisent.

1.2 Trois conceptions du genre

Il est possible d'affirmer que trois grandes conceptions du genre ont prévalu à différentes époques (Trépanier-Jobin, 2013). Dans cette section, nous en expliquerons les grandes lignes en plus de positionner notre démarche à l'intersection de l'approche structuraliste (sémantico-syntaxique) et de la pragmatique des effets génériques.

1.2.1 Approche essentialiste

L'approche « essentialiste » du genre (Trépanier-Jobin, 2013), ou « ontologique » chez Delaporte (2015), trouve son origine en Grèce antique dans les travaux de Platon et d'Aristote. Selon cette conception, les œuvres littéraires « posséderaient des propriétés immanentes (c'est-à-dire qu'elles existeraient par elles-mêmes et résulteraient de la nature même de l'objet) » (Delaporte, 2015, p.19). C'est dans cette optique que Platon esquisse, dans *La République*, les contours de trois formes d'énonciation (*mimésis*, *diégésis* et mixte) et qu'Aristote (~335 av. J.-C.) établit, dans la *Poétique*, un système de classification des genres poétiques (la tragédie, l'épopée, la comédie et possiblement la parodie) basé sur le mode d'énonciation (dramatique et narratif) et sur la nature des personnages (hauts et bas) (Genette, 1986).

Selon Trépanier-Jobin, l'approche essentialiste se veut une approche prescriptive et non descriptive, dans la mesure où les caractéristiques qui définissent chaque genre sont présentées comme des marches à suivre pour faire une bonne épopée ou une bonne tragédie (2013, p. 179). L'approche essentialiste vient aussi de pair avec une hiérarchie des genres. En effet, Aristote considère la tragédie comme étant supérieure à l'épopée. Tout en étant plus modéré, il se rapproche, sur ce point, de Platon qui « condamne les œuvres mimétiques déléguant la parole à des personnages vulgaires, bas et indignes » (2013, p. 181). Le classement de ce dernier ordonne d'ailleurs, du meilleur au pire : le dithyrambe, l'épopée, la tragédie et la comédie (Genette, 1986, p. 95-96). À la suite de

sa disparition, pendant quelques siècles, la *Poétique* d'Aristote est redécouverte durant la Renaissance et reste pendant longtemps l'autorité suprême en matière de genre. Certains néo-aristotéliens vont même jusqu'à durcir les règles énoncées dans la *Poétique*. Il faut attendre l'arrivée du courant romantique, dans les années 1800, pour assister à une réelle remise en question du modèle d'Aristote sous l'influence de théoriciens comme les frères Schlegel. Ces derniers croient que la poésie se fonde sur la beauté, l'imagination et les sensations et qu'elle ne peut, par conséquent, être soumise à des règles strictes (Trépanier-Jobin, 2013, p. 183). Ils préconisent aussi un mélange des genres et reconnaissent leur historicité, c'est-à-dire le fait qu'ils changent d'un contexte historique à l'autre. Victor Hugo abonde dans le même sens que les frères Schlegel et accuse le système de genres classique d'être trop contraignant et d'aller à l'encontre de la nature créatrice du génie humain. Selon lui, il est important d'innover dans le domaine artistique pour repartir sur des bases plus solides (2013, p. 184). L'idée que les genres sont des formes hybrides en constante évolution fait de plus en plus son chemin au 19^e siècle. Ferdinand Brunetière s'inspire même de la théorie de l'évolution de Charles Darwin pour avancer l'idée que seuls les genres les mieux adaptés survivent (Moine, 2008, p. 12).

Malgré cette distanciation par rapport aux règles strictes de la *Poétique* d'Aristote, ces approches restent tout de même essentialistes, dans la mesure où les genres poétiques sont vus comme une forme d'art qui obéit aux « lois générales de la nature », « éternelles » et « divines » (Trépanier-Jobin, 2013, p. 186). Ce n'est qu'avec l'arrivée des formalistes russes, au 20^e siècle, qu'on assiste à un réel changement de paradigme.

1.2.2 Approche structuraliste

L'approche structuraliste consiste à envisager les genres non plus comme des faits « naturels », mais comme des classes empiriques fondées sur l'observation de phénomènes littéraires (ou médiatiques) à partir d'une méthode scientifique inductive (Genette, 1986, p. 43). Le genre n'est donc plus perçu comme un phénomène

« théorique », mais plutôt comme un phénomène « historique » (Todorov, 1970, dans Trépanier-Jobin, 2013, p. 186). Autrement dit, il ne s'agit plus de chercher à cerner l'essence des genres à partir de critères abstraits, mais de les définir « sur la base de procédés stylistiques, de structures archétypales ou de traits sémantico-syntaxiques communs à un ensemble de textes » (Trépanier-Jobin, 2013 p.187).⁷

Les formalistes russes (Boris Tomachevski, Victor Chklovski, Adrian Piotrovski et Iouri Tynianov), basés à Moscou ou à Saint-Pétersbourg dans les années 1920, sont en quelque sorte les précurseurs de cette approche. Plutôt que de s'intéresser aux récurrences entre les œuvres sur le plan du contenu, ils s'intéressent toutefois à leurs similitudes sur le plan de la forme. Ceux qui étudient le cinéma, par exemple, se concentrent sur les procédés qui concernent la photogénie et le montage (Moine 2008, p. 32). Les formalistes russes envisagent les genres comme des systèmes de règles en constant changement, mais les étudient « hors du temps » : c'est-à-dire qu'ils reconnaissent l'historicité des genres littéraires sans adopter une approche historiciste » qui consisterait à retracer leur évolution (Trépanier-Jobin, 2013, p. 191).

Il en va de même pour les structuralistes. À la différence des formalistes russes, ceux-ci s'intéressent au contenu des œuvres plus qu'à leur forme : il s'agit, pour eux, de « dégager des constantes, des invariants, des structures latentes, des mythèmes et des archétypes à partir d'un corpus d'œuvres, plutôt que de s'intéresser à l'évolution des procédés et des genres littéraires » (Trépanier-Jobin, 2013, p. 192). Les structuralistes étudient généralement les genres à partir d'un corpus d'œuvres plus ou moins restreint avant de valider leurs hypothèses, quitte à élargir ce corpus au besoin. Todorov mentionne toutefois que cette méthode a des limites puisque toutes les œuvres ne se conforment pas parfaitement aux règles de leur genre d'appartenance. Il faut donc

⁷ Delaporte (2015) classe les approches formaliste, structuraliste et sémiologique dans le paradigme des théories ontologiques, mais nous ne sommes pas d'accord avec cette classification pour les raisons mentionnées dans ce paragraphe.

reconnaître que le genre demeure un modèle abstrait auquel les œuvres ne doivent pas à tout prix obéir (Todorov, 1970, dans Trépanier-Jobin, 2013).

Parmi les théoriciens structuralistes qui se sont intéressés au cinéma figure Christian Metz. Pour lui, le genre est un « vaste texte collectif » qui fait le pont entre différentes œuvres filmiques par l'entremise de codes spécifiques au cinéma (plans, montage, etc.) ou non spécifiques au cinéma (thématiques, culturels, etc.) (Metz, 1971, cité dans Moine, 2008, p. 44). Le western, par exemple, est identifiable non pas juste à partir du motif du duel, que l'on retrouve aussi dans les romans et chansons de l'Ouest, mais également à partir des plans panoramiques de paysages désertiques. Selon Moine, l'approche de Metz admet la possibilité d'un mélange des genres en montrant bien comment certains codes peuvent se retrouver dans plusieurs genres, comme c'est le cas du plan d'ensemble qui est aussi bien présent dans le western que dans le film d'aventure (2008, p. 45). En prenant en considération les éléments propres au cinéma, l'approche de Metz permet aussi de différencier les genres littéraires et cinématographiques qui adoptent les mêmes codes sur le plan thématique, comme c'est le cas du film noir et du roman noir ayant tous deux recours à une intrigue policière. Dans le même ordre d'idée, Marc Vernet propose d'inclure, dans l'analyse des genres, des éléments profilmiques, qui surviennent avant la prise de vue (personnages, décors, etc.), en plus des éléments filmiques (effets spéciaux, techniques cinématographiques, etc.) (Moine, 2008, p. 46).

À l'opposé de Vernet et Metz, qui concentrent leurs efforts sur la dimension sémantique des films, certains théoriciens tels que Jim Kitses et Will Wright s'intéressent aux éléments syntaxiques propres à chaque genre. Selon Kitses, par exemple, la spécificité du western réside dans une série d'oppositions binaires Est/Ouest, nature/culture, espace sauvage/espace civilisé (Moine, 2008, p.51).

Selon Rick Altman (1999), l'approche sémantique a un pouvoir explicatif limité, mais a l'avantage d'être applicable à un plus grand nombre d'œuvres que l'approche syntaxique. Cette dernière, en revanche, s'avère excluante, mais possède un plus grand pouvoir explicatif que l'approche sémantique : « choose the semantic view and you give up the explanatory power, choose the syntactic approach and you do it without broad applicability » (1999, p. 220). C'est dans cette optique qu'Altman (1999) développe l'approche sémantico-syntaxique, qui a l'avantage de prendre en compte autant les éléments sémantiques sur lesquels Metz et Vernet basent leurs analyses que la syntaxe autour de laquelle Kitses et Wright articulent leurs études du genre. Comme l'explique Moine, l'approche d'Altman se base sur l'idée que les composantes d'un texte acquièrent leur sens en fonction de leur agencement au sein du texte :

La différenciation établie par Altman entre sémantique et syntaxe s'inscrit par ailleurs dans une théorie de la signification textuelle qui distingue deux niveaux de signification : la signification linguistique des composantes du texte et la signification textuelle que ces composantes acquièrent dans la structure interne du texte. (Moine, 2008, p. 55)

L'approche d'Altman permet de comprendre qu'il existe des genres forts, qui font consensus parce que leurs éléments sémantiques s'organisent en fonction d'une syntaxe stable, et des genres faibles, qui font l'objet de débats, car leurs éléments sémantiques ne s'articulent pas autour d'une syntaxe récurrente. La science-fiction, par exemple, est un genre faible reposant tantôt sur des éléments syntaxiques propres au film d'horreur et tantôt sur des éléments syntaxiques propres au western. Pour cette raison, certains critiques sont même allés jusqu'à assimiler à tort la série *Star Wars* au western et ce, même si la série ne contient pas d'éléments sémantiques du genre (Altman 1999, p. 222). De la même façon, *Star Wars* (Lucas, 1977) ne sera pas considéré comme un film d'art martial même si des éléments sémantiques du genre, comme les combats à l'épée, sont présents et les films de guerre se déroulant au Vietnam ne seront pas classés comme des westerns tropicaux mêmes s'ils empruntent

des éléments syntaxiques au genre (Moine, 2008, p.58). L'approche d'Altman réduit les risques de classer des œuvres dans la mauvaise catégorie générique sur la base d'éléments simplement sémantiques ou uniquement syntaxiques.

En outre, l'approche sémantico-syntaxique d'Altman permet de tenir compte de l'historicité et de la mutation des genres, en admettant que de nouveaux éléments sémantiques puissent s'ajouter à la syntaxe d'un genre ou encore que d'anciens éléments sémantiques puissent se recombinaison selon une syntaxe différente : « by taking seriously the multiple connections between semantics and syntax, we establish a new continuity, relating film analysis, genre theory and genre history » (Altman, 1999, p. 222). Elle témoigne aussi de l'apport d'une œuvre à un genre : alors que certains films se rattachent de façon marquée à un genre, d'autres ont moins de points en commun avec les éléments sémantiques et syntaxiques qui le caractérisent. L'approche permet donc de définir le niveau de généralité d'une œuvre. La théorie d'Altman permet enfin de penser les échanges de matériaux entre genres et, donc, leur hybridité.

L'approche sémantico-syntaxique connaît toutefois quelques limites, comme le souligne Moine : « On voit bien en particulier que les critères caractéristiques du genre, qu'elle organise en deux niveaux, dépendent d'une analyse préalable des structures du genre établie en fonction des visées de l'analyste » (2008, p. 59). L'analyse sémantico-syntaxique n'échappe donc pas au problème de la récursivité des genres consistant à puiser dans des œuvres appartenant au genre les traits définitoires de ce genre. Elle a toutefois l'avantage, selon Moine, de « rendre explicites et cette circularité et les prémisses de l'analyse » (2008, p. 59). Moine cite d'ailleurs Altman à ce sujet :

Un genre, donc, au sens fort auquel je me tiendrai, n'est ni une construction théorique non attestée historiquement ni un type d'historique inacceptable d'un point de vue théorique. Un genre n'existe pleinement qu'à partir du moment où l'on met en place une méthode pour organiser sa sémantique en une syntaxe stable. (Altman, 1999, cité et traduit par Moine, 2008, p. 59)

Étant donné tous les avantages que comporte la méthode sémantico-syntaxique d'Altman (1999) par rapport aux autres approches structuralistes, c'est celle que nous privilégions lorsque nous décrivons les conventions des genres cinématographiques à l'étude.

1.2.3 Approche pragmatique

Lui-même conscient des lacunes de l'approche sémantico-syntaxique, Altman décide, lors de la réédition de son livre *Film Genre* (1999) d'y coupler l'approche pragmatique qui consiste à concevoir le genre comme le produit des multiples interprétations qui sont faites tant par les récepteurs, les producteurs, les théoriciens que les journalistes. Selon cette approche, le genre « n'existe socialement, c'est-à-dire au-delà de l'activité savante du théoricien du cinéma, que lorsqu'une communauté s'accorde pour reconnaître sa sémantique et sa syntaxe » (Moine, 2008, p. 61). Alors que les approches essentialistes et structuralistes sont plutôt centrées sur les composantes internes des textes et des modèles génériques, l'approche pragmatique prend en compte la manière dont les conventions de genre orientent la lecture que font les récepteurs de certaines œuvres. Jean-Marie Schaeffer (1986), par exemple, envisage le genre comme un modèle de lecture prescriptif plutôt que comme l'expression d'une « essence secrète de la littérarité » (cité par Trépanier-Jobin, 2013, p. 198).

C'est à Bakhtine que nous devons l'une des premières théories s'intéressant aux genres dans leur dimension sociale (Trépanier-Jobin, 2013, p. 199). Le théoricien russe s'oppose en effet à la stylistique, qui considère l'auditoire comme passif et les genres comme des systèmes clos. Il met non seulement en évidence le rôle des théoriciens dans la construction des genres, mais aussi la nécessité de reconnecter les genres aux cultures qui les produisent. Todorov (1970) fait lui aussi partie des premiers théoriciens à considérer le genre en fonction des effets qu'il produit sur le public lorsqu'il décrit les œuvres fantastiques comme celles qui génèrent une confusion entre l'étrange et le merveilleux chez le lecteur (Trépanier-Jobin, 2013, p. 200).

Plusieurs auteurs s'inscrivant dans cette approche décrivent le genre comme un ensemble de thèmes et de concepts circulant entre les producteurs et les consommateurs ou « le produit d'une interaction entre l'auditoire et le studio » (Schatz, cité dans Altman, 1999, p.15 [Notre traduction]). Ces définitions laissent toutefois croire à tort que les spectateurs et producteurs sont toujours sur la même longueur d'onde. C'est pourquoi Altman préfère parler d'espace de négociation, de confrontation et de débat (1999, p. 98-99) et Odin, d'un « contrat de lecture » entre le spectateur et le producteur qui n'est pas toujours respecté à la lettre. Pour Odin :

les traits filmiques observables dans un film ne sont pas conçus comme des propriétés internes et intangibles qui en détermineraient le genre, mais en tant que données déjà interprétées dont la « reconnaissance » serait susceptible d'enclencher un mode de lecture spécifique. (Delaporte, 2015, p. 57)

Le spectateur peut refuser les codes génériques d'un film et effectuer une lecture tout autre de l'œuvre. Le genre est donc un moyen de poser un cadre pour l'interprétation du lecteur, qui est toutefois libre de sortir des limites de ce cadre.

Bref, l'approche pragmatique du genre prend en considération le rôle que jouent les spectateurs, producteurs et journalistes sur le plan de la création et de l'interprétation des genres contrairement à l'approche essentialiste, qui prête aux œuvres des propriétés immanentes, et à l'approche structuraliste qui base ses observations sur des critères internes sans tenir compte de l'auditoire. Bien que nous n'effectuions pas d'étude de réception dans le cadre de notre mémoire, pour voir si nos interprétations font écho à celles d'autres joueurs, nous reconnaissons la dimension pragmatique du genre. Nous ferons donc preuve de retenue dans notre manière d'énoncer nos interprétations pour rendre compte du fait qu'elles sont subjectives et qu'elles ne correspondent pas nécessairement à celles de tous les joueurs.

1.3 Le genre vidéoludique : la pragmatique des effets génériques

Nous avons fait un survol des différentes approches qui se concentrent sur le genre cinématographique, mais qu'en est-il des travaux sur le genre vidéoludique ? Comme nous l'avons expliqué dans la problématique, les études sur le genre vidéoludique ont surtout insisté sur sa spécificité par rapport au genre cinématographique en raison du classement des jeux selon leurs mécaniques plutôt que leurs thèmes et leur iconographie. À notre avis, l'approche la plus pertinente du genre vidéoludique est la pragmatique des effets génériques développée par Dominic Arsenault (2010). Nous aurions pu classer cette approche au sein des autres approches pragmatiques du genre, mais avons décidé de lui consacrer une section entière puisqu'elle a été développée spécifiquement pour l'étude du jeu vidéo. Son approche est aussi intéressante dans le cadre de notre recherche, car elle reconnaît une influence certaine de la narrativité sur les éléments propres au jeu comme les règles et l'interface.

Comme les tenants de l'approche pragmatique, Arsenault est d'avis que la création des catégories de genre repose essentiellement sur des conventions sociales et consolident des expressions déjà utilisées par l'auditoire : « Les genres ne sont pas fixés par une quelconque autorité, mais sont des constructions issues d'un "consensus mou" social et culturel, et sont foncièrement opératoires plutôt qu'investis d'une rigueur descriptive ou analytique » (2010, p.2). Bien que nous soyons d'accord avec cette affirmation, nous croyons également qu'il ne faut pas nier le pouvoir des compagnies de jeu et des journalistes sur la consolidation des étiquettes génériques et la catégorisation des jeux, surtout avant que commence à s'imposer l'usage de tags⁸ sur des plateformes comme *Steam*.

⁸ Les tags sur *Steam* sont des catégories ajoutées par les joueurs pour aider à retrouver un jeu avec des mots-clés.

Selon Arsenault (2010), supposer que la présence d'éléments génériques dans une œuvre fait nécessairement de celle-ci une œuvre du genre pose problème, dans la mesure où les œuvres contiennent généralement des éléments provenant de plusieurs genres. Apposer à une œuvre une seule étiquette générique nous fait passer à côté de plusieurs éléments se trouvant dans l'œuvre. Le film *Alien* (Ridley Scott, 1979), par exemple, est classé comme un film de science-fiction même s'il contient plusieurs éléments liés à l'horreur. Arsenault propose de remédier à ce problème en analysant les œuvres à partir des « effets génériques » qu'elles produisent, plutôt que de rester dans le paradigme actuel qui consiste à étudier un genre à partir des œuvres qui le composent. Selon Arsenault, un effet de genre est toujours ponctuel et occupe une certaine portion de la séquence sémiotique d'un jeu. Il est créé par l'œuvre, mais doit être reconnu par le lecteur/spectateur/joueur pour être efficace ou effectif (2010, p.3).

L'avantage de l'approche d'Arsenault est qu'elle permet d'analyser non seulement les aspects narratifs d'un jeu vidéo, mais aussi son interface, ses mécaniques, etc. L'analyse qu'il fait des effets génériques dans *Diablo* (Blizzard, 1997) montre bien la pertinence de sa méthode. Elle met en évidence le fait que coexistent, dans ce jeu, des effets génériques propres au jeu de rôle (la perspective isométrique en deux dimensions, l'inventaire à gérer, l'affichage des statistiques, l'exploration, la création et l'évolution du personnage), propres au jeu d'action (la nécessité de prendre des décisions rapides, la grande coordination main-œil et la primauté du combat sur la fuite) et propres au genre narratif horrifique (les décors lugubres, les dialogues inquiétants et les récits traitant de démons). L'analyse d'Arsenault montre aussi que les conventions du genre narratif horrifique se transposent dans l'interface du jeu. Dans le tableau du donjon menant au premier ennemi, les pourtours de l'écran sont plongés dans le noir de sorte à restreindre le champ visuel du joueur, à l'empêcher de voir les ennemis arriver et, donc, à renforcer son sentiment de peur.

Selon l'analyse d'Arsenault (2010), le jeu *Resident Evil* (Capcom, 1996) comporte des éléments d'horreur tant sur le plan de l'iconographie que sur les plans de l'interface et de la jouabilité. Sur le plan de l'iconographie, les zombies et les giclures de sang ramènent inévitablement à l'horreur. Sur le plan de l'interface, le jeu n'utilise pas de HUD⁹; le menu est donc caché. Cela a pour effet de créer une ambiance qui se rapproche du cinéma d'horreur. Finalement, sur le plan de la jouabilité, le champ de vision restreint, la vulnérabilité de l'avatar et sa lutte pour survivre en prenant la fuite sont également des éléments propres à l'horreur. Le jeu comporte aussi des caractéristiques du jeu d'aventure, soit l'inventaire auquel le joueur peut accéder dans le menu. Les effets de ce genre restent toutefois rares, car le joueur n'a que très rarement besoin d'accéder à cet inventaire.

L'approche d'Arsenault retient l'idée de généricité amenée par Thomas Schatz (1976), c'est-à-dire le fait qu'une œuvre peut mobiliser des conventions appartenant à plusieurs genres. Sa pragmatique des effets génériques s'applique bien au jeu vidéo, car elle reconnaît la spécificité du média et le fait qu'un jeu puisse susciter plusieurs effets génériques relevant aussi bien des genres narratifs que vidéoludiques. Elle admet également que les éléments se rapportant à un genre narratif peuvent influencer les règles d'un jeu.

1.4 Fonctions du genre

Plusieurs chercheurs se sont intéressés aux différentes fonctions du genre, qu'elles soient sociales, économiques ou communicationnelles.

⁹ L'acronyme HUD signifie « Head-Up Display » et fait référence à l'information qui se superpose à l'écran pendant le jeu, comme par exemple un menu ou une carte.

1.4.1 Fonction sociale

Selon Moine, il existe deux visions opposées des fonctions sociales du genre : d'un côté, le genre est vu comme une expression de réalités sociales et, de l'autre, comme un véhicule idéologique : « pour certains le genre exprime les désirs, les aspirations, les croyances, de leur public; pour d'autres au contraire, le genre est une structure répressive d'encadrement idéologique qui formate ses spectateurs » (2008, p. 69). Ceux qui entretiennent une vision peu enviable du genre et de ses stéréotypes croient que le genre diffuse des images simplistes (2008, p. 70). Ils ne reconnaissent pas l'aspect mythique de leurs représentations collectives. Pour eux, le genre ferait aussi la promotion de rapports de domination. À l'opposé, les études qui ne donnent pas au genre une connotation péjorative se penchent surtout sur la capacité qu'ils ont à guider le spectateur dans sa lecture de l'œuvre et à lui donner l'impression de faire partie d'une communauté interprétative.

Si l'on se fie à Moine, le genre peut être envisagé comme un outil de répression idéologique imposant aux spectateurs des récits stéréotypés qui consolident les normes établies (2008, p.79). Selon cette conception du genre, inspirée des travaux d'inspiration marxiste de l'école de Francfort sur les industries culturelles, les films de genre serviraient la cause des classes sociales supérieures et reproduiraient les rapports de pouvoir. Dans cette optique, les genres seraient des structures porteuses de messages que l'industrie du film, notamment hollywoodienne, peut subtilement transmettre aux spectateurs. Le genre serait aussi un moyen de détourner l'attention des spectateurs des problèmes « réels » en mettant l'emphase sur des conflits fictifs. Moine nous donne l'exemple des films fantastiques en Allemagne, dans les années 1920, et aux États-Unis, dans les années 1930, qui servaient à « évacuer les difficultés sociales et économiques en les transférant sur un plan imaginaire » (2008, p.72). L'auteure réfère aussi aux travaux de Judith Wright qui s'est intéressée à la manière dont quatre genres mettent

en scène des conflits sociaux, mais en dehors de leur contexte et sous forme de microcosmes simplifiés à outrance d'une manière qui renforce les conventions sociales :

le western sur la violence et les conditions dans lesquelles la violence peut devenir légitime; le film d'horreur sur le conflit entre rationalité scientifique et croyances traditionnelles; le film de science-fiction sur les problèmes posés par l'Altérité, pensée dans ce genre sur le mode de l'intrusion; le film de gangsters sur le conflit entre la peur et le désir inhérents à un projet de réussite sociale et économique. (Moine, 2008, p.74)

Moine (2008) nous rappelle toutefois les limites de cette conception qui suppose que le spectateur reste somme toute passif et accepte tout ce que l'œuvre lui propose. Or, le phénomène de réception est en réalité beaucoup plus complexe, alors que plusieurs lectures différentes peuvent être faites d'un film obéissant à un modèle générique.

Une vision totalement opposée du genre s'inspire, pour sa part, des travaux de Lévi-Strauss sur les mythes qui « exprimeraient le système particulier d'oppositions et de corrélations qui structurent une culture » (Moine, 2008, p.76). Au lieu d'être envisagés comme des outils de répression idéologique, les genres sont conçus comme des formules qui incarnent les tensions culturelles et proposent des solutions concrètes pour surmonter ces tensions.

Selon Moine, concevoir le genre comme un mythe revient en quelque sorte à lui attribuer une fonction rituelle. La mise en scène des valeurs d'une société et d'un ensemble de codes connus renforce les liens entre les membres d'une communauté et facilite leur communication grâce au partage de valeurs et de références communes (2008, p. 79). Pour l'auteur, la consommation massive de films de genre peut non seulement s'expliquer par le fait qu'ils font écho aux valeurs des spectateurs, mais aussi par ce sentiment plaisant de partager un rituel avec les autres membres de sa communauté. Moine donne l'exemple du western, né dans les années 1910, à un moment où se consolidait l'identité américaine. Il a contribué à rendre tangible

l'américanité auprès de populations immigrantes n'ayant pas connu la conquête de l'ouest et à célébrer l'esprit pionnier des colonisateurs (2008, p. 79).

À l'instar des théories sur la fonction idéologique du genre, les théories sur sa fonction rituelle comportent certaines limites. Croire qu'un genre donné fait écho aux valeurs de son public cible suppose que tous les spectateurs sont semblables et partagent les mêmes valeurs. Moins nous rappelle toutefois que leurs valeurs diffèrent en fonction de multiples facteurs, dont l'origine ethnique ou culturelle. L'approche rituelle serait donc ethnocentrée et négligerait de tenir compte des différentes interprétations pouvant être formulées d'un spectateur à l'autre.

1.4.2 Fonction économique

Le théoricien Thomas Schatz (1976) fournit, quant à lui, une explication économique au phénomène du genre cinématographique dans le contexte du « *Old Hollywood* », qui correspond essentiellement à l'ère des studios prévalant jusque dans les années 1960. Le film de genre, notamment le western, connaît ses heures de gloire durant l'âge d'or d'Hollywood (1930 à 1960), une période durant laquelle le fait d'adopter un mode de production sériel était avantageux sur le plan économique. Cette standardisation s'applique d'ailleurs à toutes les phases de production des films de l'époque, de la scénarisation à la mise en marché. Le genre diminue en outre les risques financiers liés à la production des films parce qu'il mise sur un modèle préétabli ayant déjà fait ses preuves.

Bien que le modèle économique des studios fonctionne à l'époque à merveille, il est mis à mal par deux événements survenus à la fin des années 1940 : la loi antitrust et l'arrivée de la télévision (Schatz, 1976, p.16). Si certains parlent de la mort d'Hollywood (ce que Schatz réfute), ces événements marquent néanmoins une restructuration du système de production des studios et le début du « *New Hollywood* », caractérisé par l'apparition d'une nouvelle génération de réalisateurs qui ont plus

d'importance et de pouvoir, comme Coppola, Spielberg ou De Palma, entre autres. À cette époque, la Nouvelle vague française a une forte influence sur le cinéma américain qui s'inspire de la contre-culture. Le *New Hollywood* ne marque pas pour autant la fin du film de genre, dont les codes se voient plutôt renouvelés ou déconstruits.

Plutôt que de produire des films en série comme par le passé, les studios misent désormais sur un nombre limité de films « événements » ou « blockbuster » - qui attirent de grandes foules et récoltent des recettes faramineuses. Le Nouvel Hollywood est quelque peu paradoxal, selon Schatz, qui décrit son modèle économique comme suit : « a system which was both more conservative but also more creative, more profit-minded but also more artistically motivated, more of a business but also more of a genuine art form » (1976, p. 28).

Puisque la production de films de genre est beaucoup moins importante que par le passé, certains auteurs préfèrent parler de généricité plutôt que de genre pour décrire les œuvres actuelles. Pour des raisons pratiques, nous continuerons toutefois à utiliser le terme « genre », toujours employé par les auteurs contemporains (Moine, Delaporte, Trépanier-Jobin).

1.4.3 Fonction réflexive

Dans le contexte du *New Hollywood*, le genre perd en quelque sorte sa fonction de générateur de mythes et devient autoréflexif¹⁰, autoconscient et critique. Une tension apparaît aussi entre les techniques de réalisation traditionnelles et les innovations apportées par les nouveaux réalisateurs (Schatz, 1976, p. 244). En effet, la notion de maniérisme¹¹ est excessivement importante en ce qui concerne le film de genre dans le contexte du *New Hollywood*. Les premiers films de Brian De Palma sont de bons

¹⁰ Qui fait références au système de signes auquel il appartient.

¹¹ Faire à la manière de.

exemples de ce phénomène. Considérant certains réalisateurs de la génération l'ayant précédé, notamment Alfred Hitchcock, comme des maîtres, De Palma reprend, dans ses films des thèmes, des techniques de réalisation ou des structures scénaristiques développés par ceux-ci. Nous pouvons penser au film *Sisters* (De Palma, 1973) qui est un hommage direct à *Psycho* (Hitchcock, 1960) en reprenant le thème du double, mais aussi à *Rear Window* (Hitchcock, 1954), auquel il emprunte notamment la vue en perspective du voisin qui espionne par la fenêtre à l'aide de jumelles. De Palma va même jusqu'à engager Bernard Herrmann, compositeur ayant travaillé sur de nombreux films d'Hitchcock, pour composer la bande originale de son film. Le maniérisme sert donc souvent à faire référence ou à rendre hommage à des œuvres ou des conventions de genre par le biais de l'imitation. Quentin Tarantino a exploré plusieurs genres au cours de sa carrière (tels que le western ou le film de gangsters) en jouant avec leurs conventions et en faisant référence à des œuvres du passé. Dans l'univers des jeux vidéo, nous pouvons penser par exemple à *GTA : Vice City* (Rockstar, 2003) qui rend hommage, notamment par son esthétique, à certains films de gangsters des années 1980 comme *Scarface* (De Palma, 1983) ou encore à la série *Miami Vice* (1984). Nous pouvons donc penser que *Red Dead Redemption II* contiendra lui aussi des hommages et des références aux westerns classiques.

1.4.4 Fonction communicationnelle

D'un point de vue communicationnel, le genre favorise l'interaction entre le producteur et le spectateur en permettant, en quelque sorte, un dialogue entre eux basé sur le partage des codes qui lui sont rattachés. Le genre permet ainsi au producteur d'orienter les interprétations du spectateur et permet au spectateur d'avoir une meilleure compréhension des œuvres qui se conforment au modèle générique. Les conventions de genre créent, chez le spectateur, des attentes envers l'œuvre avant son visionnement et l'incitent à adopter un cadre interprétatif qui oriente sa lecture (Arsenault, 2011, p.86). Ultiment, c'est la communauté de spectateurs qui décide si une innovation

sera incorporée dans la grammaire du genre et si elle deviendra une convention (Schatz, 1976, p.12).

1.5 Dimensions des jeux vidéo

Les conventions génériques propres à différents genres cinématographiques peuvent, à notre avis, se transposer dans différentes composantes d'un jeu vidéo. Dans cette section, nous décrirons donc les variables de chacune des dimensions du média qui sont susceptibles d'être influencées par ces conventions.

1.5.1 Personnages

Il existe, dans les jeux vidéo, deux grands types de personnages : le personnage-joueur qui, comme son nom l'indique, est contrôlé par le joueur, et le personnage non-joueur, dont les actions sont animées par le programme informatique (Arsenault, 2013, p. 254-255). Deux grands types de personnage-joueur peuvent être différenciés : l'avatar (personnalisable ou non), qui représente le joueur dans l'univers du jeu et qui est davantage présent dans les jeux à la première personne¹², puis l'acteur (non personnalisable), qui est distinct du joueur et possède sa propre histoire, ses propres caractéristiques et sa propre personnalité, surtout présent dans les jeux à la troisième personne¹³ (Gard dans Arsenault, 2013, p. 255). Arsenault (2013) préfère, quant à lui, parler de jeux à dominante avatorielle et de jeux à dominante actorielle pour rendre compte du fait que les personnages de la majorité des jeux se situent quelque part entre les deux extrêmes. Il est plausible de croire que les conventions de genre cinématographique influencent les avatars, acteurs et personnages non-joueurs et ce, sur plusieurs plans.

¹² Le joueur voit à travers les yeux du personnage.

¹³ Le joueur voit le corps du personnage, souvent de dos.

Sur le plan de l'apparence physique, les personnages-joueurs et personnages non-joueurs peuvent avoir des formes abstraites, animales, humanoïdes ou humaines (Therrien, 2013, p. 227-228). Leur complexité géométrique, le niveau de sophistication de leur système d'animation faciale et la finesse de leurs textures peuvent varier d'un jeu à l'autre et être plus ou moins photoréalistes, tout dépendamment du budget, mais aussi de l'effet recherché (*Ibid.*, p. 225-226). Sur le plan de la personnalité, les personnages sont : unidimensionnels lorsqu'ils se caractérisent par un seul trait de personnalité; bidimensionnels lorsqu'ils se caractérisent par un ensemble limité de traits stéréotypés; et tridimensionnels lorsque leur personnalité est riche et évolue au fil du jeu (Papale, 2014, p. 5-6).

Le personnage-joueur est également un vecteur d'actantialité, c'est-à-dire que ses caractéristiques influencent et justifient les possibilités d'actions du joueur. Par exemple, parce qu'il est un espion et non un mercenaire, Sam Fisher, dans la série *Splinter Cell* (Ubisoft, 2002), a la faculté de regarder à travers les trous de serrures, de glisser une caméra miniature sous les portes et de les déverrouiller à l'aide de petits outils, mais ne peut les enfoncer à coups de pied comme le soldat de *Gears of War* (Epic Game, 2014) (Arsenault, 2013, p. 264). Les caractéristiques du personnage permettent aussi de justifier la spatialité du jeu, dont la présence de murs invisibles, c'est-à-dire d'endroits où le joueur ne peut plus avancer. Dans *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010), par exemple, le fait que le personnage-joueur ait passé toute sa vie à l'intérieur des terres et ne sache pas nager justifie qu'il se noie systématiquement lorsqu'il tente de traverser les cours d'eau qui balisent l'aire du jeu (*Ibid.*, p.19).

1.5.2 Narrativité

Dans les jeux vidéo, nous pouvons distinguer deux types de récits : l'histoire scénarisée, qui a été pensée par les concepteurs et intégrée dans le code de programmation, et le récit émergent, qui est actualisé par les choix que le joueur effectue en temps réel

(Calleja, 2011; Jenkins, 2004). L'histoire scénarisée peut être imposée aux joueurs par le biais de cinématiques, d'actions contextuelles¹⁴, de dialogues avec des personnages non-joueurs ou de boîtes de texte (« *push narrative* »), tout comme elle peut être disséminée dans des objets et des messages que les joueurs ont le choix de recueillir et décrypter (« *pull narrative* ») (Levine, 2008, dans Calleja, 2011, p. 122-123). La structure narrative d'un jeu peut être logocentrique, c'est-à-dire linéaire et planifiée par les concepteurs, tout comme elle peut être mythocentrique, c'est-à-dire ouverte à n'importe quel choix effectué par le joueur. La plupart du temps, elle se situe quelque part entre ces deux extrêmes (Chandler, 2007, dans Arsenault, 2014, p. 480). Dans le même ordre d'idée, Ryan (2006) distingue les « récits à progression » (« *narratives of progression* »), où le joueur suit des objectifs narratifs prédéterminés, des récits à émergence (« *narratives of emergence* »), où le joueur choisit ses propres objectifs, et des « récits à découvertes », qui se situent à mi-chemin entre les deux.

Contrairement aux films, les jeux vidéo ont rarement une fin tragique, non seulement parce que le but du jeu reflète généralement les intérêts du personnage, mais aussi parce que le joueur se sentirait responsable de l'échec du personnage (Juil, 2013, p. 111). Les formules narratives des jeux sont souvent stéréotypées et dichotomiques en s'articulant, par exemple, autour de l'opposition binaire bon/méchant. Elles sont souvent axées sur la thématique du conflit et sur des thèmes négatifs comme la guerre, la violence, l'horreur, plutôt que sur des questionnements existentiels et sur la psychologie des personnages (Ryan, 2006, p. 291; Juul, 2011, p. 93 et 189).

Par ailleurs, la narrativité informe l'aspect ludique et les limitations auxquelles le joueur fait face sur le plan de la jouabilité. Elle peut, par exemple, servir à introduire ou clarifier les règles du jeu en se substituant à des tutoriaux ou à des manuels

¹⁴ Les actions contextuelles sont des scènes scénarisées où les joueurs peuvent interagir de manière minimale en activant un seul bouton, par exemple.

d'instructions (Ryan, 2006; Juul, 2011, p. 176-177). Il arrive toutefois que la fiction du jeu soit en décalage avec ses règles. Ryan (2006) donne l'exemple de la série *The Sims*, où l'avatar doit travailler pour acheter divers objets et pour subsister, mais où le réfrigérateur reste étrangement plein même si le joueur est à court d'argent. La narrativité est également un vecteur d'affordances. Ce terme, inventé par James Gibson en 1977, renvoie à la capacité d'un objet à suggérer l'utilisation que l'on peut en faire¹⁵. Ryan donne l'exemple d'une voiture qui, lorsqu'impliquée dans un certain scénario, apparaît clairement au joueur comme un moyen de fuir (2006, p. 289).

Enfin, tout comme les personnages, la narrativité peut justifier la spatialité d'un jeu et la présence de murs invisibles. Dans *Battlefield 1942* (Electronic Arts, 2002), par exemple, l'impossibilité de franchir une certaine zone de l'environnement du jeu est justifiée par le fait que tous ceux qui désertent les zones de combat sont systématiquement éliminés. À l'approche de cette zone, on peut en effet lire sur une pancarte : « Attention ! Vous quittez la zone de combat. Les déserteurs seront tirés ». Dans *Grand Theft Auto III* (Rockstar Games, 2001), le fait que le joueur ne puisse pas quitter l'île avant d'avoir accompli un certain nombre de tâches est justifié sur le plan fictionnel par la destruction du pont de cette dernière (Juul, 2011, p. 166-167).

1.5.3 Jouabilité

La jouabilité (ou « *gameplay* ») est un aspect essentiel du média vidéoludique. Elle se définit comme la manière dont le jeu peut être joué lorsque le joueur relève ses défis et interprète les règles (Juul, 2011, p.5). La jouabilité concerne donc les règles du jeu, les objectifs primaires et les buts secondaires qui sont proposés au joueur, les stratégies et

¹⁵ Selon Wikipédia, il existe trois types d'affordances : 1) les affordances perceptibles, où un objet permet une utilisation et la suggère (ex. : une poignée de porte); 2) les affordances cachées, où un objet permet une action, mais ne la suggère pas (ex. : un coin de table pour décapsuler une bouteille); 3) les affordances trompeuses, où un objet suggère une utilisation, mais ne la permet pas (ex. : un bouton qui n'actionne rien).

tactiques qu'il peut développer pour les atteindre ainsi que le système de punitions et de récompenses du jeu (Calleja, 2011).

Caillois (1958) distingue deux grands types de jeu en fonction du degré de liberté qui est conféré au joueur : à une extrémité du continuum se trouvent les jeux basés sur l'exploration, la créativité et la curiosité (*paidia*) et, à l'autre extrémité, les jeux fortement régulés qui requièrent l'acquisition et le développement de compétences (*ludus*). On peut aussi différencier le jeu à émergence, qui propose un ensemble restreint de règles simples donnant lieu à plusieurs possibilités, du jeu à progression, qui propose plusieurs règles donnant lieu à peu de possibilités (Juul, 2011, p. 5). Le jeu d'échecs constitue un exemple typique de jeu à émergence et le jeu *Super Mario* (Nintendo, 1985), de jeu à progression.

Comme l'explique Juul, les règles ne font pas que limiter les actions du joueur dans le jeu; elles permettent également certaines actions (*afford*) et leur confèrent un sens (*Ibid.*, p. 19). Juul donne l'exemple des jeux multijoueurs, dont les règles encadrent les interactions sociales entre les joueurs. Nous croyons que le genre narratif a une influence sur les règles des jeux vidéo et particulièrement sur les affordances des objets qui font partie de l'environnement du jeu. Dans un jeu qui s'inspire du western, par exemple, le cheval sera envisagé comme un moyen de transport, alors que dans un jeu de simulation de ferme comme *FarmVille* (Zynga, 2009), il sera considéré comme un animal à nourrir.

Il existe par ailleurs deux grands types de récompenses dans un jeu vidéo : les récompenses quantifiables et non quantifiables. Les récompenses quantifiables sont chiffrables et peuvent se traduire par un avancement dans les niveaux de jeu, une accumulation de devises ou encore l'acquisition de points d'expérience. Les récompenses non quantifiables ne sont, quant à elles, pas chiffrables et peuvent prendre la forme d'un sentiment d'accomplissement, du déblocage de nouvelles missions ou

zones spatiales, de l'acquisition du respect de ses pairs, du développement d'une amitié, du visionnement de belles cinématiques, etc. (Calleja, 2011, p. 159-165). Depuis quelques années, les punitions dans les jeux vidéo sont de plus en plus fréquentes, mais aussi de plus en plus clémentes : dans bien des cas, le personnage-joueur meurt souvent, mais ressuscite au dernier point de sauvegarde plutôt qu'au début du jeu (Juul, 2013, p. 85-87). Ce phénomène a été surnommé le « *slow death of the game over* » (*Ibid.*, p. 72).

1.5.4 Interface

L'interface peut se définir comme une surface de contact entre deux entités qui ne parlent pas le même langage, permettant l'échange d'informations entre elles. Dans un jeu vidéo, on peut distinguer l'interface graphique, regroupant tout ce qui se trouve à l'écran, de l'interface physique, comprenant les contrôleurs (manette, joystick, capteur de mouvements, clavier et souris, etc.) et leurs contrôles (combinaison de boutons ou de mouvements permettant d'accomplir une action) (Mauger, 2014, p. 32).

L'interface graphique peut se distinguer par sa palette de couleurs, sa composition géométrique et son degré de transparence, pour sa part lié à la présence plus ou moins importante d'éléments superposés comme des menus, des boîtes de textes, des icônes, des jauges de vie, des compteurs de munitions, des cartes interactives, etc. (*Ibid.*, p. 32-33). Il arrive parfois que ces éléments d'information soient intégrés à la diégèse plutôt que d'être superposés à l'écran. À notre avis, les conventions de genre cinématographique peuvent justifier ce choix. Puisqu'il emprunte au genre cinématographique de la science-fiction, dans lequel les combinaisons spatiales *haute technologie* sont monnaie courante, par exemple, le jeu *Dead Space* (Electronic Arts, 2008) peut se permettre d'inclure le compteur de munition et la barre de vie à la combinaison spatiale du personnage (*Ibid.*, p. 32).



Figure 1.1 Capture d'écran de *Dead Space* (Electronic Arts, 2008)

La manière dont l'interface est conçue peut par ailleurs contribuer à renforcer un effet du genre narratif. Dans *Outlast* (Red Barrels, 2013), l'absence d'information superposée à l'écran, qui indiquerait l'emplacement des ennemis ou le nombre de munitions restantes par exemple, contribue à augmenter le sentiment de vulnérabilité et de peur sur lequel se base le genre horrifique.

L'interface graphique concerne aussi la perspective du joueur pouvant être à la première ou à la troisième personne, isométrique ou encore à écran divisé. La perspective à la première personne de jeux comme *Halo : Combat Evolved* (Microsoft Studios, 2001) donne l'impression au joueur d'incarner le personnage, car ce qui est affiché à l'écran correspond à la vision du personnage. La perspective à la troisième personne de jeux comme *Zelda : Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) se veut beaucoup plus cinématographique et permet au joueur de voir son personnage (plus souvent de dos, mais aussi de face en faisant tourner la caméra autour de lui). La perspective isométrique comme celle du jeu *The Sims* (Electronic Arts, 2000) est une vue en surplomb où les trois dimensions forment un angle de 120 degrés. Finalement, perspective en écran divisé comme celui de la version multijoueur du jeu *Mario Kart* (Nintendo, 1992) est une image scindée en plusieurs sections correspondant à la vision respective de chaque joueur.

L'interface fait aussi référence aux contrôleurs et aux contrôles dans le jeu. Comme l'expliquent Gregerson et Grodal (2009, p. 70), le joueur doit exécuter une « action

primitive » pour faire accomplir une action à son personnage. Dans un jeu de tir, par exemple, l'action primitive d'appuyer sur un bouton entraîne le personnage à appuyer sur la gâchette et décharger son arme.

Gregerson et Grodal (2009) notent toutefois qu'il existe des actions primitives minimales et maximales, tout dépendant de leurs degrés de similitude avec l'action qui serait exécutée dans la réalité. Les actions primitives minimales sont arbitraires (par exemple, appuyer sur un bouton pour sauter), alors que les actions primitives maximales ressemblent au mouvement exécuté par l'avatar. Dans le jeu *Wii Sports* (Nintendo, 2006), par exemple, le joueur qui joue au tennis doit mimer l'acte de frapper une balle au moyen d'une raquette, à l'aide d'une manette à accéléromètre, pour faire exécuter un geste similaire à son personnage-joueur. Les actions primitives maximales sont aussi possibles sur une manette à boutons et à « *thumbsticks* ». Dans le jeu *Heavy Rain* (Sony, 2006), par exemple, le joueur doit faire faire une rotation de 360 degrés au *thumbstick* lorsqu'il désire tourner une poignée pour ouvrir une porte (Therrien, 2013).

1.5.5 Spatialité

Nous entendons par spatialité tout ce qui a trait à l'environnement du jeu. Deux grands types d'espaces existent dans les jeux vidéo : l'espace des miniatures, où l'entièreté de l'environnement du jeu est visible à l'écran, comme c'est le cas dans *SimCity* (Maxis, 1989), et l'espace navigable où l'environnement du jeu n'est pas entièrement visible à l'écran et doit être découvert par le joueur au fur et à mesure qu'il avance dans le jeu, comme c'est le cas dans *Zelda : Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) (Calleja, 2011, p. 90-91).

Calleja (2011) relève cinq structures spatiales différentes : les corridors unidirectionnels et labyrinthes qui donnent l'impression d'être ouverts alors qu'au fond, il n'est possible d'emprunter qu'un seul chemin; les corridors multidirectionnels (ou méandres) qui comportent différents chemins aux différents embranchements; les

zones rhizomatiques qui sont des espaces non contigus reliés par des raccourcis permettant au joueur de se téléporter d'une région à l'autre; les espaces ouverts qui offrent une liberté de navigation et d'exploration au joueur de par leur vastitude; puis, finalement, les arénes, qui sont de petits espaces dédiés à la performance et souvent insérés à l'intérieur d'un monde plus grand.

Il existe, dans les jeux, différents moyens d'aider le joueur dans sa progression, que ce soit pour faciliter son orientation dans l'espace ou encore ses interactions avec les objets. Ils font partie de ce que Therrien (2011, p. 74) appelle le « système de guidage spatio-narratif ». Ils peuvent prendre la forme d'une carte dont le joueur se sert pour s'orienter, repérer ses ennemis et identifier l'endroit où il doit se rendre pour accomplir sa mission; de tracés en surbrillance indiquant la meilleure route à emprunter; il peut aussi s'agir d'une variation de textures, de couleurs, de luminosité, ou de tout autre élément fournissant un indice sur le caractère interactif d'un élément du décor. Nous pouvons penser au jeu de course de ski *Steep* (Ubisoft, 2016), où les lieux d'intérêt comme la ligne d'arrivée sont indiqués au joueur sous la forme de faisceaux lumineux. À notre avis, le système de guidage spatio-narratif peut être influencé par des conventions de genre narratif. Dans *Halo* (Microsoft, 2001), par exemple, la présence d'un radar permettant de voir l'emplacement des ennemis est crédible puisque le jeu se déroule dans un univers de science-fiction. Un radar ne serait pas crédible dans un jeu comme *Fable* (Microsoft, 2004) qui se déroule dans un univers fantastique médiéval. Ce jeu a donc plutôt recours à un tracé en surbrillance.

L'environnement d'un jeu vidéo peut être plus ou moins réaliste. En s'inspirant du cinéma, l'éditeur Rockstar Games propose, dans ses jeux *Grand Theft Auto*, non pas des reproductions fidèles de grandes villes américaines, mais des représentations romancées correspondant à l'image qu'en véhiculent les médias. Ian Bogost et Dan Kleinbaum (2006) donnent d'ailleurs l'exemple de *Grand Theft Auto : Vice City* (2002) : « Influenced by the mobster movie *Scarface*, the television show *Miami Vice*,

and news media coverage of Miami in the 1980s, Vice City is a composite of the imagery from these earlier media artifacts ». Les noms des lieux que le joueur visite font d'ailleurs souvent référence à des éléments de culture populaire. Nous pouvons penser, par exemple, à l'aéroport de Vice City qui est nommé « Escobar International ». Cette référence directe au narcotrafiquant du même nom est non seulement une référence à la culture populaire, mais rappelle aussi au joueur que la ville est une plaque tournante du commerce de la drogue. Un autre exemple probant vient du jeu *Grand Theft Auto : San Andreas* (2004) : dans la ville fictive de Las Venturas (Las Vegas), le célèbre casino Caesars Palace est renommé « Caligula's Palace ». Cette référence à l'empereur au règne controversé vient marquer la position de Las Venturas comme ville du vice et rappelle le film *Caligula* de Tinto Brass (1979), qui montre l'ampleur de la débauche de l'empereur romain de manière non censurée via des scènes de sexualité explicite. La ville de *Los Santos* du jeu *Grand Theft Auto V* (2013) est, quant à elle, une représentation romancée de Los Angeles et le Los Angeles du jeu *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011), une représentation du Los Angeles des années 1950 telle que dépeinte dans les films noirs hollywoodiens.

Il nous semble pertinent d'étudier les modalités par l'entremise desquelles les conventions de genre cinématographique se transposent dans toutes ces dimensions des jeux vidéo.

1.6 Remédiation

Dans leur ouvrage *Remediation. Understanding New Media*, Jay David Bolter et Richard Grusin (1999) expliquent qu'il y a remédiation lorsqu'un média emprunte des formes à un autre média et les adapte à sa réalité. Selon les auteurs, il existe deux façons d'envisager la remédiation (1999, p. 57). La concevoir comme une « médiation de la médiation » revient à reconnaître que toutes les formes médiatiques sont liées, dans la mesure où elles utilisent sans cesse les mêmes codes et les adaptent. Selon cette

perspective, chaque média a besoin des autres pour fonctionner et évoluer. Il est aussi possible d'envisager la remédiation comme une réforme. Cela revient à penser que les formes d'un média peuvent être détournées par un autre média pour lui rendre hommage ou les remettre au goût du jour : « The goal of remediation is to refashion or rehabilitate other media » (*Ibid.*, p. 56).

Les auteurs proposent quelques exemples de remédiation : au début des années 1990, Hollywood a produit plusieurs adaptations de romans classiques, dont ceux de Jane Austen étaient particulièrement à la mode. Bolter et Grusin (*Ibid.*, p. 44) notent que ces adaptations sont hautement fidèles aux romans qui constituent leur matériel source, bien qu'ils ne contiennent pas de références explicites à ces romans et qu'ils n'en sont pas ouvertement des adaptations. Pour montrer que la remédiation n'est pas forcément un phénomène nouveau, les auteurs donnent aussi l'exemple d'anciennes peintures et illustrations qui reprennent des scènes bibliques.

La remédiation implique souvent des adaptations et des transformations du matériel d'origine. Durant les années 1950 et 1960, le média télévisuel reprenait des genres hollywoodiens bien établis comme le drame, le western ou encore la comédie pour en faire des séries télévisées (*Ibid.*, p.181). Les deux médias impliquent toutefois des expériences de visionnement différentes. Aller au cinéma permet de visionner le contenu d'un seul film sans interruption publicitaire dans une salle sombre et silencieuse où se retrouve une foule d'individus étrangers les uns des autres. En revanche, la télévision permet de visionner un éventail d'émissions dans le confort d'un salon où se retrouvent et discutent les membres d'une famille. Elle permet de changer de chaîne facilement et impose de constantes interruptions publicitaires (Flitterman-Lewis, 1992, dans Bolter et Grusin, 1999, p. 186). En conséquence, les séries télévisées sont souvent plus répétitives que les films pour faciliter la compréhension du spectateur et comportent davantage d'accroches (« *cliffhangers* ») pour le tenir en haleine (Trépanier-Jobin, 2013, p. 280). Puisqu'elles s'étalent sur plusieurs mois, voire

plusieurs années, elles peuvent en outre développer davantage la psychologie des personnages et les relations qui les unissent.

Récemment, le média télévisuel s'est hautement transformé. L'avènement de plateformes de visionnement payantes comme Netflix change nécessairement la manière de raconter des histoires dans les séries télévisées dont les émissions peuvent maintenant être écoutées en continu (« *binge watching* ») sans interruption publicitaire. Il n'est plus autant nécessaire de constamment rafraîchir la mémoire des spectateurs et de truffier chaque émission de multiples accroches. En revanche, la multiplication de l'offre télévisuelle force les producteurs à créer du contenu innovant fondé sur des concepts qui sortent des sentiers battus.

Les plateformes web misent aussi sur la remédiation. La série *Altered Carbon* (Netflix, 2018) en est un bon exemple, car elle adapte un roman de Richard Morgan paru en 2002, en dépeignant son monde dystopique à l'aide d'une esthétique cyberpunk semblable à celle du film *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017), sorti quelques mois auparavant.

Que l'on envisage la remédiation comme une « médiation de la médiation » ou comme une réforme, les médias sont, au final, liés les uns aux autres. Quand le jeu vidéo emprunte des codes au cinéma, ils ne sont pas forcément traités de la même manière. Étant donné la nature interactive du média vidéoludique, les codes du cinéma subissent forcément une transformation en s'adaptant aux particularités de ses composantes (interface, règles, contrôleur, etc.). C'est ce qui guidera la réflexion dans le cadre de notre analyse du jeu *Red Dead Redemption II*.

CHAPITRE II

MÉTHODOLOGIE

Dans cette section, nous expliquerons brièvement en quoi consiste l'analyse de contenu qualitative à laquelle nous aurons recours dans le cadre de notre recherche et décrirons les particularités de l'analyse de contenu vidéoludique. Nous préciserons ensuite comment nous comptons appliquer la méthode sémantico-syntaxique développée par Altman (1999) et la pragmatique des effets génériques d'Arsenault (2010) dans le cadre de notre analyse du jeu *Red Dead Redemption II*. Finalement, nous énoncerons les critères sur la base desquels nous avons choisi le jeu à l'étude, nous esquisserons les limites de notre méthode et présenterons notre grille d'analyse.

2.1 Analyse de contenu qualitative

En ce qui concerne notre méthodologie de recherche générale, nous aurons recours à une analyse de contenu qualitative du jeu vidéo *Red Dead Redemption II* (Rockstar, 2018). Puisque le but de notre recherche est de démontrer comment les conventions de genre cinématographique influencent certains jeux vidéo, il s'agira, dans un premier temps, de décrire les conventions du genre filmique que le jeu à l'étude semble emprunter à partir d'une littérature sur le western (Leutrat, 1987; Moine, 2008; Pinel, 2006; McGillis, 2009; Kitses et Rickman, 1998). Il s'agira également de relever les valeurs et l'idéologie qui y sont rattachées, toujours en nous fiant aux ouvrages qui se consacrent à son étude. Cette revue de littérature nous aidera à constituer notre grille d'analyse. Il s'agira ensuite de voir comment ces conventions, valeurs et idéologie se

transposent non seulement dans l'iconographie et la trame narrative du jeu à l'étude, mais aussi dans ses composantes vidéoludiques : règles, contrôles, interface et spatialité, etc. Nous nous intéresserons également aux différentes significations qu'elles prennent lorsqu'elles sont remédiées. Nos analyses de contenu ne visent pas l'exhaustivité, d'abord parce que, comme l'expliquent Goliot Lété et Vanoye, l'analyse « demeure, par définition interminable », mais aussi parce que seuls « les éléments utiles à l'élaboration des idées » doivent être préservés dans une analyse (2015, p. 21). Nous nous concentrerons donc seulement sur les éléments du jeu qui évoquent des conventions de genre cinématographique dans l'optique de répondre à nos objectifs de recherche.

2.2 Analyse de contenu vidéoludique

Le jeu vidéo ne doit pas être approché comme un film ou un livre. En effet, l'analyse de contenu qualitative du média comporte certaines particularités. Selon Juul (2005), ce qui distingue le jeu vidéo des médias non interactifs et ce qui devrait retenir l'attention du chercheur, ce sont les règles du jeu et les possibilités qui en découlent sur le plan de la fiction. Bien que nous ne soyons pas d'accord avec l'auteur pour accorder une primauté à la jouabilité et à l'interactivité au détriment de la narrativité, nous croyons que la dimension narrative ne peut pas être analysée indépendamment de ces deux dimensions.

Steven Malliet (2007), dans son article « Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis », a mis au point une grille d'éléments à prendre en compte lors de l'analyse qualitative d'un jeu vidéo qui s'appuie sur les textes d'autres chercheurs en études du jeu vidéo, comme Aarseth (1997), Juul (1999), Brand et al. (2003) et Smith et al. (2003), parmi lesquels figurent sept éléments. Deux de ces éléments relèvent de la représentation : 1) le style audiovisuel, qui concerne les éléments graphiques du jeu et de l'interface, de même que l'atmosphère qu'ils suscitent

et 2) la narration, qui se rapporte au récit, aux éléments narratifs justifiant les choix du joueur et ses actions, ainsi qu'aux caractéristiques des personnages. Cinq éléments mentionnés par Mailliet relèvent quant à eux de la simulation¹⁶ : 1) la complexité des contrôles, c'est-à-dire des commandes à la disposition du joueur pour interagir avec le système de manière efficace; 2) les objectifs du jeu, qui peuvent être compétitifs, exploratoires ou narratifs; 3) les objets avec lesquels le personnage peut interagir et les récompenses offertes au joueur; 4) les règles du jeu qui confèrent une plus ou moins grande liberté au joueur et déterminent l'issue de ses *inputs*, ainsi que 5) les propriétés spatiales du jeu qui concernent l'environnement du monde jouable, sa géographie et son réalisme. Cette grille s'applique bien à notre sujet de recherche, mais laisse de côté certaines dimensions dans lesquelles pourraient se transposer les conventions de genre cinématographique. Pour procéder à notre analyse, nous reprendrons donc la grille de Mailliet en y ajoutant les autres éléments qui figurent dans notre cadre théorique.

Une autre particularité du média vidéoludique par rapport au cinéma ou à la littérature est que différents joueurs peuvent vivre différentes expériences sur les plans narratif et ludique en fonction des choix qu'ils font dans le jeu. C'est encore plus vrai dans le cas des jeux à monde ouvert¹⁷. Dans *Fable* (Microsoft, 2004), par exemple, le personnage-joueur peut devenir gentil ou méchant selon ses actions. S'il pose de bonnes actions, son apparence physique dégagera la pureté (peau pâle, yeux bleus, cheveux blonds), alors que s'il fait de mauvaises actions, il prendra peu à peu l'apparence d'un démon. Outre la transformation physique du personnage-joueur, la réaction des personnages non-joueurs face à l'avatar changera. Un joueur aura des ennuis plus facilement avec les forces de l'ordre s'il est méchant. Puisque *Red Dead Redemption II* est également un jeu ouvert, il va de soi que l'expérience peut varier considérablement d'un joueur à

¹⁶ Frasca (2003) définit la simulation comme suit : « to simulate is to model a (source) system through a different system which maintains to somebody some of the behaviors of the original system ».

¹⁷ Environnement de jeu non découpé en niveaux que le joueur peut explorer librement.

l'autre. L'analyse que nous effectuerons du jeu se fonde donc sur les choix que nous avons faits lors de nos séances de jeu.

2.3 Approche sémantico-syntaxique

L'une des approches que nous adopterons pour décrire le genre cinématographique à l'étude et analyser la remédiation des conventions de ce genre dans *Dead Redemption II* est l'approche sémantico-syntaxique développée par Rick Altman (1999). Outre sa polyvalence, elle reste l'approche du genre dominante dans le domaine des études cinématographiques (Moine, 2008, p. 54). Conformément à cette approche, il s'agira d'abord d'établir une liste des principaux éléments sémantiques qui caractérisent le genre à l'étude (personnages, éléments de décors, artefacts, thèmes, etc.) et d'expliquer la syntaxe autour de laquelle ils s'articulent (organisation du récit, relation entre les personnages, liens entre les personnages et les objets, etc.), à partir d'ouvrages sur le western. Par exemple, le cheval est un élément sémantique du genre, alors que la relation qu'entretient le cowboy avec ce dernier est un trait syntaxique. Comme Moine l'explique, le cheval prend une signification différente dans le western : lorsqu'il est considéré isolément, il renvoie à un animal de ferme, alors que placé dans des structures propres au western et associé au cowboy, il devient un moyen de transport individuel s'opposant aux moyens de transport collectifs que sont les chariots et diligences, ou encore un moyen de transport traditionnel s'opposant au moyen de transport « moderne » qu'est le chemin de fer. Si l'on place le cheval dans une structure de genre différente, il prendra une tout autre signification textuelle. Dans le film pour enfants, explique Moine, « il s'inscrira dans la série des animaux familiers qui servent de substitut parental et/ou affectif à l'enfant » (2008, p. 56).

Lorsqu'on adopte l'approche sémantico-syntaxique, il faut éviter de faire deux erreurs. La première consiste, selon Moine, à faire un lien direct entre le couple conceptuel sémantique/syntaxe et le couple conceptuel dénotation/connotation. Alors que la

dénotation réfère au sens premier et littéral d'un signe, la connotation « recouvre tous les sens indirects, subjectifs, culturels, implicites, idéologiques qui font que le sens d'un signe se réduit rarement à ce à quoi il fait référence » (2008, p. 60). Or, la notion d'élément syntaxique est « plus technique », « strictement textuelle » et « seules les connotations produites par contraste ou par opposition de manière interne au genre et au film relèvent du niveau syntaxique » (2008, p. 60). Une autre erreur à éviter, selon Moine, est de restreindre, d'une part, les traits syntaxiques à la narrativité et à l'organisation du récit et, d'autre part, les traits sémantiques aux éléments thématiques : le syntaxique « désigne toute relation qui, dans un genre, unit de manière quasi systématique plusieurs traits spécifiques de ce genre » (2008, p. 60). Les éléments sémantiques et syntaxiques ne sont donc pas des « listes séparées » : les traits syntaxiques réfèrent aux relations entre les éléments sémantiques qui ne suffisent souvent pas, à eux seuls, à décrire un genre (2008, p. 61). Dans l'exemple du film noir, le personnage du détective et celui de la femme fatale sont des traits sémantiques du genre. Toutefois, le simple fait de voir ces deux personnages à l'écran ne permet pas de conclure qu'il s'agit d'un film noir. Il faut entre autres que la femme fatale exerce un pouvoir d'attraction sur le détective qui le met en danger pour que l'œuvre soit qualifiée comme telle.

2.4 Approche pragmatique

Même si nous n'effectuons pas d'étude de réception pour voir comment d'autres joueurs interprètent les conventions de genre cinématographique qui se transposent dans les jeux de nos corpus, notre analyse repose en partie sur l'approche pragmatique, dans la mesure où nous admettons le caractère subjectif de nos propres interprétations, influencées par nos connaissances et lectures sur les genres cinématographiques. Pour analyser les jeux à l'étude, nous nous inspirerons également de certains aspects de la pragmatique des effets génériques d'Arsenault (2010) qui reconnaît la spécificité du média vidéoludique. Nous considérons, en effet, les différents éléments syntaxiques et

sémantiques propres aux genres narratifs qui sont présents dans le jeu comme des effets génériques opérant sur différents plans (iconographie, interface, jouabilité, etc.), avec une fréquence, une densité et une résonance variables d'un jeu et d'un joueur à l'autre. L'approche d'Arsenault nous permettra de mieux départager l'influence des genres narratifs propres au cinéma de l'influence des genres vidéoludiques sur le jeu à l'étude.

2.5 Choix du jeu à l'étude

Dans le cadre de notre mémoire de maîtrise, nous avons fait le choix d'analyser le jeu vidéo *Red Dead Redemption II* (Rockstar, 2018) appartenant au genre vidéoludique que l'on appelle « jeux d'action et d'aventure » (soit des jeux qui alternent entre des moments d'investigation et de résolution d'énigmes, d'une part, et des moments de combat, d'autre part). Nous avons décidé d'analyser une seule œuvre, étant donné l'espace limité d'un mémoire et le temps restreint pouvant être consacré à sa réalisation.

La motivation principale à choisir le jeu *Red Dead Redemption II* repose sur le fait qu'il se base sur un genre cinématographique – le western – qui est fortement codifié, c'est-à-dire qui propose un grand nombre d'éléments sémantiques organisés selon une syntaxe stable et cohérente. Ceci nous apparaissait avantageux pour bien faire le tri entre les éléments empruntés aux genres cinématographiques et ceux propres aux genres vidéoludiques.

Nous avons aussi privilégié un jeu du développeur Rockstar parce que ses emprunts aux genres cinématographiques sont reconnus par la compagnie elle-même et appréciés par son public. Comme l'indique Garin (2014), la compagnie « démontre une capacité incontournable à réinventer les genres audiovisuels à travers la splendeur de ses

images¹⁸ » [Notre traduction]. L'influence cinématographique est d'ailleurs un fait avoué par Rockstar Games : « They view all of their games as having been “incredibly cinematic experiences”, claiming that they have consciously tried to – in the words of VP of Product Development Jeronimo Barrera — “[blur] the lines” between video games and film » (Cowen, 2011, cité par Wright, 2017, p. 136). Par exemple, *Grand Theft Auto V* a pour terrain d'action une reproduction de Los Angeles telle qu'elle est souvent mise en scène au cinéma : « Grand Theft Auto : San Andreas (GTA :SA) is more representative of the 1990s film *Boyz in the Hood* than of the city of Los Angeles » (Bogost et Klainbaum, 2006). Les autres séries phares du studio utilisent aussi un imaginaire basé sur le film de genre. Wright donne les exemples de *Red Dead Redemption*, *L.A. Noire* et *Max Payne 3* : « Take on two of the most significant and critically-popular genres in American cinematic history, with the expressed intentions of making video games that feel like “classic” entries into these respective generic canons, despite being of a different medium » (2017, p. 140).

L'utilisation du film de genre américain est aussi ancrée profondément dans le marketing du studio, car les jeux destinés en grande partie à un public cinéphile : « It is suggested that the ideal audience for Rockstar's games is one who has at least some preexisting knowledge of this cinematic history, and thus wants to [assume] a more active role » (Murray, 1997, dans Wright, 2017). Nous comprenons donc que les genres cinématographiques sont un outil, pour le studio, tant sur le plan créatif que sur celui du marketing. Ils s'inscrivent au cœur même de leur démarche créative et de leur stratégie de vente. Il nous semblait judicieux d'étudier le jeu d'un studio pour lequel le cinéma de genre revêt une aussi grande importance. Nous pourrions donc dire qu'il

¹⁸ La citation originale est en espagnol : « Rockstar demuestra es una inegalable capacidad para reinventar los generos audiovisuales a través la del esplendor de sus imágenes » (Garin, 2014).

s'agit d'un choix de convenance plutôt que d'un choix basé sur une intention de représentativité.

2.6 Limites de notre méthodologie

La première limite de notre méthodologie est que nos interprétations des conventions de genre cinématographique dans le jeu vidéo à l'étude ne représentent pas forcément celles de l'ensemble des joueurs. Il est tout à fait possible que certains joueurs ne relèvent même pas leur présence parce qu'ils ont fait des choix différents au cours de leur partie ou parce qu'ils ne connaissent pas en détails les conventions du western. Selon Goliot Lété et Vanoye, il faut faire la différence entre l'interprétation sémantique, qui concerne le « processus par lesquels le lecteur donne du sens à ce qu'il lit ou à ce qu'il voit et entend », et l'interprétation critique, qui renvoie plutôt à la posture adoptée par le chercheur qui « tente d'établir des connexions entre ce qui s'exprime et le "comment cela s'exprime" » (2015, p. 59). L'interprétation sémantique fait référence à la posture des spectateurs ou des joueurs qui interprètent les éléments du texte sans en faire une analyse poussée, alors que l'interprétation critique renvoie à l'interprétation faite par le chercheur à partir des outils d'analyse dont il s'est doté. Même si une pluralité d'interprétations existe, elles ne sont pas aussi valables les unes les autres. Selon Eco (1990), chaque interprétation doit être bien argumentée en fonction des indices qui se trouvent dans le texte :

L'intention de l'auteur et celle du lecteur constituent des conjectures, des propositions quant à ce que dit l'œuvre : reste à examiner dans quelle mesure l'œuvre, dans et par sa cohérence propre, approuve, désapprouve ces conjectures ou en indique d'autres. (Goliot Lété et Vanoye, 2015, p. 61)

Dans un jeu vidéo, la notion de « cohérence propre » n'a toutefois pas la même portée. Comme l'explique Kücklick (2002), analyser un jeu implique forcément d'y jouer et, par conséquent, de l'influencer par des choix qu'un autre joueur n'aurait pas

nécessairement faits. Le texte vidéoludique (surtout celui d'un monde ouvert) ne présuppose donc pas de « joueur idéal », au même titre que le texte littéraire ou cinématographique convoque un « lecteur modèle »¹⁹. Le jeu vidéo suppose en fait plusieurs types de joueurs modèles. Chaque joueur différent n'aura pas la même approche d'un jeu ni les mêmes références à partir desquelles l'interpréter. Dans un cas comme dans l'autre, il faut néanmoins éviter de forcer les rapprochements dans le but d'essayer à tout prix de valider ses intuitions de départ.

Nous comprenons que l'étude d'un seul jeu ne peut rendre compte de toutes les manières par lesquels les conventions de genres cinématographiques se transposent dans les jeux vidéo et que, par conséquent, les conclusions du présent mémoire ne pourront être généralisées à l'ensemble de la production vidéoludique. Nous pensons néanmoins pouvoir tirer de nos analyses des hypothèses intéressantes qui sont susceptibles de s'appliquer aux jeux d'autres développeurs.

Enfin, il est important de noter que les choix des concepteurs de jeu dépendent aussi de facteurs techniques et du moteur de jeu avec lequel ils doivent travailler. Les conventions de genre cinématographique ne sont donc pas les seuls facteurs pouvant influencer leurs décisions. En ce sens, l'exemple du jeu *Halo Reach* (Microsoft, 2010), un antépisode au premier jeu de la série *Halo : Combat Evolved* (Microsoft, 2001), semble intéressant. D'un point de vue narratif, il se situe avant *Halo : Combat Evolved*. Le jeu est toutefois paru neuf ans plus tard et sur une console plus puissante. *Halo Reach* donne donc beaucoup plus de possibilités au joueur, comme le fait de pouvoir manipuler une arme dans chaque main ou encore la possibilité pour lui de recourir à des pouvoirs spéciaux, comme celui de se rendre invisible de façon temporaire ou

¹⁹ Le « lecteur modèle », selon Eco (1979), est une figure abstraite prévue par l'auteur et construite par le texte; une sorte de lecteur idéal qui serait en mesure d'actualiser la signification du texte parce qu'il partage les codes de l'auteur et détient les références encyclopédiques nécessaires pour le faire.

encore de sprinter. Ces choix ne relèvent pas tant d'une remédiation différente du genre science-fiction que des nouvelles possibilités offertes par la technologique.

Puisque *Red Dead Redemption II* (2018) est une suite de *Red Dead Redemption* (2010), il sera intéressant de voir s'il adopte un ton plus autoréflexif que son prédécesseur, comme c'est le cas d'une autre série de jeux créée par Rockstar. En effet, *Grand Theft Auto IV*, paru en 2008, reprend la courbe dramatique classique du film de gangsters avec une ascension rapide du personnage principal, qui est souvent un immigrant²⁰, suivie d'une chute rapide où le joueur doit choisir entre garder en vie un membre de sa famille ou l'amour de sa vie. *Grand Theft Auto V*, paru quelques années plus tard (2013), parodie de son côté la courbe dramatique du film de gangsters en mettant en scène un ex-gangster ayant déjà atteint le rêve américain (argent, voiture de luxe, villa). Ce personnage est toutefois hautement névrosé et trouve que sa vie manque cruellement d'action. Il entretient de nombreux conflits avec les membres de sa famille et ne trouve pas le bonheur dans cette richesse. Cet état psychologique l'incite donc à reprendre peu à peu ses activités criminelles pour pimenter sa vie.

2.7 Grille d'analyse

Pour procéder à l'analyse du jeu à l'étude, nous aurons recours à une grille d'analyse comportant, d'une part, cinq dimensions dont il faut tenir compte lors de l'analyse d'un jeu vidéo (personnage, narrativité, jouabilité, interface et spatialité) et, d'autre part, les caractéristiques principales du genre western (que nous décrirons dans le chapitre suivant). Nous avons regroupé ces caractéristiques en six catégories : les structures

²⁰ Le protagoniste des films de gangsters est souvent un immigrant, rappelant l'idée du rêve américain voulant que l'on puisse gravir les échelons pour arriver au sommet de la pyramide sociale. Les films *Scarface* (De Palma, 1983) et *Goodfellas* (Scorsese, 1990) en sont de bons exemples.

narratives, les intrigues et thèmes, les individualités, les groupes humains, les espaces et décors, et l'esthétique.

	Dimensions du jeu				
Éléments du western	Personnage	Narrativité	Jouabilité	Interface	Spatialité
Structures narratives					
Intrigues et thèmes					
Individualités					
Groupes humains					
Espaces et décors					
Esthétique					

Tableau 2.1
Grille d'analyse

Cette grille nous permettra d'étudier l'influence de plusieurs conventions du western sur chacune des dimensions du jeu vidéo. Il se peut que certaines dimensions du jeu ne soient pas influencées par une convention du western. Nous ne nous acharnerons donc pas à trouver un exemple pour chaque case de la grille d'analyse.

CHAPITRE III

CONVENTIONS GÉNÉRIQUES DU WESTERN

Dans ce chapitre, nous ferons un bref survol de l'histoire du western avant de décrire ses structures narratives, ses intrigues et thèmes récurrents, ses différents types de personnages et groupes humains, ses décors et espaces, de même que son style, tout en précisant parfois les valeurs et idéologies qu'ils sous-tendent. Puisque chacun de ces aspects comporte des éléments sémantiques et syntaxiques, nous éviterons de proposer des listes d'éléments sémantiques, d'une part, et syntaxiques, d'autre part, pour plutôt décrire comment les éléments sémantiques s'articulent autour d'une syntaxe. Étant donné l'espace limité d'un mémoire, il n'était pas possible de mobiliser tous les ouvrages portant sur le genre western tellement ils sont nombreux. Puisque notre recherche porte sur les relations entre le cinéma et les jeux vidéo, nous avons laissé de côté les ouvrages portant sur le western littéraire ou télévisuel. Afin d'éviter un exercice de traduction supplémentaire, nous avons priorisé les ouvrages francophones.

3.1 Formats et sous-genres du western

Le western est le genre cinématographique américain par excellence : à la fois reflet de l'histoire, de l'idéologie, des mythes, des peurs et des réussites des États-Unis. Toutefois, il est avant tout le produit d'un système capitaliste qui est destiné à être vendu et à faire vendre (des télévisions et des cigarettes, notamment) (Leutrat, 1973, p. 137). La longévité et la structure sémantico-syntaxique fortement codifiée du western en font un des genres les plus connus et reconnus. Si le mythe de la frontière

reste l'une des thématiques omniprésentes du genre, le western, lui, a largement dépassé les frontières du continent américain pour s'exporter, et ce, tant au niveau de sa production que des publics qu'il rejoint.

Les premières œuvres du genre apparaissent dès le début du 20^e siècle avec des titres comme *The Great Train Robbery* (Porter, 1903), *A Cowboy Escapade* (Centaur Film Company, 1908) ou encore *The Redman and the Child* (Biograph Company, 1908) (Leurat et Liandrat-Guigues, 2007). Le genre connaît ensuite plusieurs variantes et sous-genres au fil du temps. Leurat (1973, p.23) relève trois principaux groupes du genre western : le western contemporain, les imitations étrangères (films non produits aux États-Unis) et les films hybrides qui mêlent le western à d'autres genres comme la science-fiction. Leurat fait aussi mention de différentes formes au sein du genre : les « *epics* », qui sont des films à grand déploiement bénéficiant d'acteurs de renom et de gros budgets; les « *serials* », qui sont une seule et même histoire en plusieurs épisodes s'adressant généralement aux classes populaires peu nanties et peu éduquées; et le western de série B, disposant d'un budget réduit et ayant vu le jour dans les années 1920 avant de céder le pas au western italien ultra-stylisé dit « spaghetti » dans les années 1950 (*Ibid.*, p. 25, 33).

Nicole Gotteri, quant à elle, répartit les œuvres du genre en deux catégories (2005, p. 61) : les westerns de mouvement et les westerns intimistes. Essentiellement, le western de mouvement a un déroulement rapide et contient beaucoup d'action. Gotteri inclut dans cette catégorie les *serials* ainsi que les westerns de série B. Le western intimiste (ou statique) propose pour sa part un rythme beaucoup plus lent que les westerns de mouvement. Ils sont plus réflexifs, sont souvent tournés dans un nombre limité de locations, comme une seule ville, et comportent moins d'artifices.

Nous pourrions aussi énumérer une multitude de sous-genres du western. Notamment, Frank Gruber (1969) en énumère quatre principaux : « le western spaghetti », le

« western épique », le « western chantant » et le « western de comédie ». Outre les sous-genres, on retrouve aussi plusieurs cycles de films westerns au fil du temps. Pinel (2006) en relève six : le muet (1894-1928), les débuts du cinéma sonore (1929-1938), le renouveau (1939-1949), l'âge d'or (1950-1959), le crépuscule (1960-1969) et les derniers feux (depuis 1970).

Nous constatons donc que le western, plutôt que d'être un genre figé, prend plusieurs formes et évolue. Les productions qui s'y rattachent sont de nos jours moins nombreuses que par le passé, mais ce genre continue certainement à inspirer les réalisateurs. Récemment, les thèmes abordés dans les westerns sont plus diversifiés et ces derniers sont plus riches sur le plan du style (Leutrat et Liandrat-Guigues, 2007, p.144).

Bien qu'il soit impossible de dresser une liste exhaustive des éléments sémantico-syntaxiques du western et un portrait uniforme du genre tellement il a évolué sur plus d'un siècle, nous tenterons d'en répertorier le plus possible pour nous aider à relever leur influence sur le jeu à l'étude. Puisque *Red Dead Redemption II* est un jeu riche, long et complexe, nous pouvons supposer qu'il puise dans différents registres du genre.

3.2 Structures narratives

La présente partie s'intéresse à l'aspect scénaristique du film western, soit les structures narratives récurrentes au sein du genre.

Gotteri (2005, p.167) divise le récit western en trois parties : les « ouvertures », l'« entrée en action » et le « développement du récit ». L'auteure précise que, dans le western, deux types d'ouvertures sont possibles. La première commence par le générique suivi de l'action, alors que la deuxième propose plutôt un générique qui s'emboîte dans le début de l'action. Gotteri donne l'exemple de l'ouverture du film *The*

Oregon Trail (Fowler Jr., 1959) qui se déroule « comme un large ruban le long d'une piste imaginaire, sur fond de chariots tirés par des bœufs et de pionniers à pied ou à cheval » (2005, p. 168). L'auteure mentionne que le second type d'ouverture est plus propice à une composition soignée et annonce la tonalité que prendra le récit.

La partie suivant l'ouverture est l'entrée en action (*Ibid.*, p.175). Les premières scènes du film western sont souvent un bon indicateur de l'intensité du film et ont très souvent un impact important sur le déroulement du récit. Gotteri mentionne qu'il existe deux types d'entrées en action : celles dites « statiques » et celles dites de « mouvement ». Les entrées en action « statiques » montrent le début d'une action et les événements qui en découlent. Les entrées en action de « mouvement » s'ouvrent quant à elles sur une action déjà en cours. Elles sont fortement liées à l'espace et permettent un plus grand dynamisme.

Après l'entrée en action suit le développement du récit. Gotteri (2005, p. 184-188) relève trois structures dramatiques prédominantes au sein du développement : celle se déroulant dans une seule location, comme c'est le cas du saloon dans *Rio Bravo* (Hawks, 1959), le récit de voyage suivant un groupe de colons voulant rejoindre une terre promise, comme dans *Wagon Master* (Ford, 1950), puis finalement le récit divisé sous forme d'actes dont l'intensité varie au fur et à mesure des rebondissements survenant en cours de route, comme dans *Magnificent Seven* (Sturges, 1960).

3.3 Intrigues et thèmes récurrents

Nous pouvons relever quelques intrigues et thèmes récurrents apparaissant dans plusieurs films westerns. Ils s'avèrent d'une importance capitale dans la mesure où ils définissent le genre : « lorsqu'on donne une définition du western, on le fait en énumérant un certain nombre de situations qui semblent résumer les différentes possibilités du genre » (Leutrat, 1973, p. 69).

Gruber (1969) énumère sept types d'intrigues qui sont assez larges plutôt que d'être de simples situations passagères. Les « *union pacific stories* » traitent, de façon générale, de la construction d'un chemin de fer, d'une ligne de télégraphe ou de toute autre technologie récente pour l'époque. Les « *ranch stories* » s'attardent à la défense d'un ranch par son propriétaire. La menace peut venir de voleurs de bétail ou encore de propriétaires plus riches tentant d'évincer l'occupant actuel. Les « *empire stories* » parlent du développement d'un empire, qu'il s'agisse un ranch ou encore d'un empire pétrolier, à partir de rien. Les « *revenge stories* » suivent souvent un personnage souhaitant se venger à la suite d'une injustice. Les « *cavalry and indian stories* » regardent comment les colons blancs tentent de « civiliser » les Autochtones considérés comme « sauvages ». Dans les « *outlaw stories* », un gang hors-la-loi est le sujet principal du film. Finalement les « *marshal stories* » abordent les défis rencontrés par les représentants de la loi.

Mitry (1969) réserve la dénomination « western » à des œuvres mettant en scène des événements qui auraient seulement pu se produire dans le cadre de la conquête de l'Ouest américain, plus précisément entre 1840 et 1895 : le départ d'émigrants vers une terre promise et les péripéties auxquelles ils font face, tels que les conflits avec les Autochtones ou encore une progression ardue; l'établissement de fermiers et d'éleveurs de bétail; la création des premières cités, notamment au Kansas et au Colorado; la création des premiers moyens de communication entre l'Ouest sauvage et l'Est civilisé (télégraphe, courrier, Pony Express²¹, etc.); les attaques de diligences (notamment celles de la Wells Fargo²²) menées par des bandits ou des chefs amérindiens; et finalement la ruée vers l'or (Leutrat, 1973, p.70). Nous pouvons ajouter à ces six sujets des thèmes comme la guerre de Sécession; la conquête du Texas; la vie des

²¹ Un courrier à cheval apparut peu de temps avant le télégraphe qui visait à réduire les délais de livraison du courrier à diligence. Même si son histoire fut brève, il est associé à une forme de romantisme de l'ouest.

²² Banque américaine qui transportait souvent de l'argent et de l'or par diligence à l'époque.

Autochtones avant l'arrivée des colons et les premières tentatives de peuplement de l'Ouest (Leutrat, 1973, p.71).

William K. Everson dresse, de son côté, une liste qui s'applique davantage aux films de série B des années 1930 et 1940, comme la construction d'une voie ferrée; une ville dominée par un riche s'adonnant à des activités illicites et auquel s'oppose un « town tamer²³ »; un baron du bétail cherchant à élargir son empire en rachetant des propriétés plus modestes; un vilain cherchant à obtenir des terres comportant des ressources précieuses via l'intimidation; un représentant de la loi infiltrant une bande criminelle sous une fausse identité; des politiciens corrompus soumettant des territoires à des taxes abusives; la corruption de l'Amérindien par le commerçant blanc; un héros sortant de prison pour prouver son innocence; un conflit entre familles; les péripéties d'une diligence; un héros recherchant le meurtrier de son père, etc. (Leutrat, 1973). Il arrive aussi souvent, dans les westerns de série B, qu'un méchant soit si avide de richesse qu'il en vienne à adopter une attitude antipatriotique en détruisant, par exemple, une ligne de télégraphe pour favoriser l'acheminement de courrier par le biais de ses diligences. Certains westerns plus autoréflexifs mettent en scène le tournage d'un film western.

Gotteri (2005), pour sa part, énumère quelques situations plus précises qui définissent le genre. Si elles sont rarement toutes observables au sein d'une même œuvre, elles restent suffisamment présentes pour être dignes de mention. Parmi ces situations figure notamment la migration lente et prudente de colons vers une terre promise durant laquelle ont lieu toutes sortes de péripéties et où les voyageurs sont soumis à de multiples dangers, qu'ils soient naturels ou humains. Dans cette situation, les chemins isolés des endroits surveillés par les autorités permettent aux esprits mal intentionnés d'attaquer dans l'anonymat. Selon Gotteri, les attaques de diligences et de convois

²³ Le « Town Tamer » ramène l'ordre dans une ville peu importe si les méthodes respectent la loi.

provoquent un effet jubilatoire chez le spectateur et illustrent l'importance des chevaux dans le western (2005 p. 190). En ce qui concerne les attaques de véhicules, nous pouvons également penser à celles visant les trains, qui ont comme particularité d'impliquer une multitude de petits groupes sociaux qui ne se connaissent pas. Les raids de trains sont la plupart du temps suivis de chevauchées qui, dans le cadre d'un conflit opposant deux belligérants, prend la forme d'une poursuite. L'attaque des colons migrants est intéressante d'un point de vue scénaristique puisqu'elle permet de tenir le spectateur en haleine le temps d'arriver à l'issue finale du conflit.

L'idée de conflit nous amène par ailleurs à ce qui est probablement la situation par excellence du film western : le duel. Celui-ci se déroule la plupart du temps dans un cadre urbain et semble figer l'action dans le temps pour que le spectateur puisse se concentrer sur le mouvement de poignet des personnages, qui doivent dégainer leur pistolet le plus rapidement possible (*Ibid.*, p. 199). Ce mouvement est d'une importance capitale puisqu'il est une question de vie ou de mort. Le duel nous ramène par ailleurs à l'idée d'opposition binaire entre le « bon » et le « méchant ».

L'élément central du western demeure ce qu'il est convenu d'appeler la frontière, qui fait écho à un moment charnière de l'histoire américaine : la conquête de l'Ouest. L'appropriation de ce territoire sauvage est probablement ce qui cimente tous les sous-genres et variations du western. Si la frontière est officiellement déclarée « fermée » en 1890, alors que l'ensemble du territoire américain est désormais conquis, elle n'en reste pas moins un élément excessivement important tant sur le plan historique que dans l'imaginaire des États-Uniens. Il faut retenir, comme le dit Leutrat, que le western est « la chronique de l'Ouest » (1973, p.75).

Si le western aborde sans contredit des thèmes liés à l'histoire en présentant la conquête de l'Ouest américain, il n'est pas toujours fidèle à la réalité sur le plan historique, car il a tendance à édulcorer les situations qu'il représente. Leutrat et Liandrat-Guigues

(2007, p. 61) parlent même de distorsions historiques et de mensonges, car la fondation des États-Unis repose sur des faits peu enviables que la majorité des films du genre passent sous le silence jusqu'à tout récemment : le génocide amérindien, l'esclavage et les mauvais traitements réservés aux Chinois, aux Afro-Américains ou encore aux femmes.

Leurat et Liandrat-Guigues (2007) dénombrent six cycles thématiques au sein du genre correspondant à diverses époques de la conquête de l'Ouest : le peuplement, les guerres amérindiennes, la guerre de Sécession, le conflit américano-mexicain, le bétail et finalement, le banditisme et la loi. Trois d'entre eux retiennent notre attention puisqu'ils sont présents au sein du jeu à l'étude : celui des guerres amérindiennes, celui du bétail et celui du banditisme et de la loi.

Comme son nom l'indique, le cycle des guerres amérindiennes met en scène les conflits entre Blancs et Amérindiens. Trois moyens sont utilisés pour anéantir les Amérindiens ou leur culture : le massacre, le confinement dans un ghetto ou encore leur conversion au mode de vie de l'homme blanc (Leurat et Liandrat-Guigues, 2007, p.102).

Le cycle du bétail, lui, survient à un moment où le peuplement de l'Ouest est déjà bien entamé (Leurat et Liandrat-Guigues, 2007, p. 100). À cette époque, les ranchs existent déjà. Nous assistons donc à beaucoup d'histoires mettant en scène un « *cattle king* », c'est-à-dire un riche propriétaire de bétail qui impose sa tyrannie sur un territoire qui ne cesse de s'agrandir. Bien souvent, il soumet à sa volonté une ville entière ainsi que les hommes qui travaillent pour lui. Pour arriver à ses fins, il entretient la corruption en soudoyant les autorités locales.

Finalement, le cycle du banditisme et de la loi comporte des événements comme les braquages de banque, de trains ou encore de diligences. L'Ouest y est dépeint comme un milieu où règne le chaos, car si certains hors-la-loi n'hésitent pas à utiliser leurs

armes, les citoyens ont aussi tendance à passer outre le processus judiciaire et à se venger eux-mêmes (Leutrat et Liandrat-Guigues, 2007).

La domination d'un homme blanc sur les Autochtones est représentative du cycle des guerres amérindiennes, alors que la domination d'un homme blanc (riche) sur ses semblables est représentatif du cycle du bétail et du cycle du banditisme et de la loi.

Les westerns plus tardifs (après 1950) sont toutefois plus autoréflexifs et moins dichotomiques. Ils abordent des sujets délicats tels que la prostitution, le viol ou l'inceste de manière moins censurée et s'intéressent à la manière dont la loi est mise en place dans l'Ouest américain.

Bref, le genre western touche à une multitude de thématiques dont le traitement diffère selon les périodes de production. Si les différentes œuvres partagent parfois les mêmes thématiques, ce qui relie les films du genre est le fait qu'ils sont tous une chronique du peuplement et de la conquête de l'Ouest américain devenue mythique. Sur le plan idéologique, le western permet de construire une identité nationale (Moine, 2008, p.79) et des mythes basés sur le courage, l'individualisme, l'indépendance et la liberté; des valeurs desquelles les Américains peuvent s'inspirer pour mener leur vie (Jarvie, 1970, p.155). Le genre permet également de reconnecter les Américains et de familiariser les immigrants récents avec le passé de leur nation : il aide à « dégager l'américanité de populations hétérogènes qui n'ont pas forcément vécu la conquête de l'Ouest » (Moine, 2008, p. 79).

3.4 Individualités

L'Ouest américain représenté dans les films westerns est peuplé d'une multitude de personnages récurrents que Gotteri nomme les « individualités ». Pinel (2000), Leutrat (1973) et Gotteri (2005) en proposent tous les trois une liste différente. Pinel (2005,

p. 229) note la présence des personnages suivants, sans les décrire en détail : le trappeur, le pionnier, l'aventurier, le cowboy, le justicier, le vagabond solitaire, le chercheur d'or, le mauvais garçon (« *badman* ») qui est parfois repenté (« *good badman* »), le brigand bien aimé, le tueur à gages, le hors-la-loi, le joueur, le shérif et ses adjoints, le juge (expéditif, voire corrompu), le médecin alcoolique, la femme (qui est soit vierge, mère, putain ou virago²⁴), l'Amérindien (qui est soit sauvage, noble, digne de confiance ou victime de l'homme blanc), le soldat de la *US Cavalry*, le journaliste, le politicien ou encore le banquier. La liste de Gotteri (2005) se veut beaucoup plus courte que celle de Pinel, mais décrit en profondeur chacun des types de personnages. Elle regroupe le cowboy, le marginal, l'homme de loi, le militaire, l'amérindien, la femme et finalement les enfants et les adolescents. Leutrat (1973), de son côté, relève les personnages suivants : le héros, les compagnons du héros, le vilain, la femme et l'Amérindien. Dans cette section, nous décrirons plus en détail les personnages les plus pertinents pour notre analyse.

Le cowboy est sans aucun doute le personnage le plus connu du genre western, étant devenu en quelque sorte une figure « mythique » (Gotteri, 2005, p. 99). Il se démarque généralement par son grand savoir-faire, son adresse, son endurance, sa force, son courage et sa prudence (*Ibid.*, p. 100). Toutes ces qualités sont nécessaires à l'accomplissement des tâches rattachées au cowboy : vie au ranch, dressage de chevaux, surveillance des bêtes, guidage des convois de troupeaux. Le cowboy doit aussi être un as de la gâchette, savoir monter à cheval et manier le lasso. Si certains films se consacrent aux tâches quotidiennes du cowboy (*Ibid.*, p. 102), celles-ci sont, la plupart du temps, assez anecdotiques et insérées sous forme de brefs épisodes dans le récit. Gotteri (*Ibid.*, p.105) rappelle que le cowboy représente bien plus qu'un simple vacher. Il incarne le symbole de l'Ouest américain, le conquérant, le justicier ou encore le

²⁴ Femme d'allure masculine.

combattant. Il le décrit comme étant à la limite du marginal à cause de son caractère et de son mode de vie.

Leurat et Liandrat-Guigues nomment le héros western : le « *westerner* » (2007, p. 103). Selon les auteurs, le westerner aurait le physique d'un « *tall slim american* ». Individu calme, sachant manipuler son arme avec précision, il est solitaire, pourvu d'un certain sens de l'humour et jouit d'une grande pureté morale. Il peut tout aussi bien être un hors-la-loi, un « *gunfighter* » (as de la gâchette), un « *town tamer* » (individu qui ramène l'ordre dans une ville), un shérif ou encore un joueur de poker. Le personnage n'est pas toujours beau et jeune : dans certaines œuvres, il est représenté par un homme plus âgé qui en initie un plus jeune. Il peut même être diminué physiquement, voire malade.

Il est impossible de parler du westerner sans mentionner la relation qu'il entretient avec son cheval. Bien plus qu'une simple monture, le cheval est pour cet homme solitaire un compagnon. Le cheval symbolise la noblesse et le fait de ne pas en posséder ou de se déplacer à dos de mule est souvent vu comme étant un signe de faiblesse.

Un autre personnage d'intérêt est le « marginal ». Ce dernier peut se décliner sous plusieurs formes : un étranger, un « Robin des bois », un hors-la-loi, un voleur de bétail, un flambeur, un trafiquant ou encore un pistolero. L'étranger est, selon Gotteri (2005, p. 107), le « premier degré de marginalité », car il éveille, depuis toujours, les soupçons dans nos sociétés insécures. Comme son nom l'indique, le « Robin des bois » a tendance à se dresser contre l'oppression que peuvent subir les plus démunis. Arrivent ensuite les hors-la-loi qui, contrairement aux « Robins des bois », agissent seulement dans leur propre intérêt. Il arrive souvent que la tête du hors-la-loi soit mise à prix, ce qui entraîne l'apparition d'un autre personnage marginal : le chasseur de primes. Comme son nom l'indique, ce personnage a pour but de pourchasser le hors-la-loi afin de toucher une somme monétaire en le ramenant aux autorités. Finalement, le dernier

des personnages marginaux importants est le pistolero qui, comme son nom l'indique, est un as de la gâchette. Ce personnage est souvent à mi-chemin entre le cowboy et le hors-la-loi. Il évolue au gré des contrats qui lui sont accordés, allant même jusqu'à s'affranchir de son employeur si le motif financier le justifie.

Après les personnalités marginales vient celle de l'homme de loi dont le rôle principal est de ramener l'ordre et de faire face à des criminels souvent agressifs et dangereux. Pour lui, le maniement d'armes est une question de survie et il se doit d'exceller dans cet aspect. Reconnu grâce à l'étoile métallique qu'il porte fièrement sur sa poitrine, l'homme de loi est souvent élu (si tel est le cas, il doit prêter serment). Il est reconnu par les citoyens comme étant un homme droit, intègre et courageux. Il reste néanmoins sous-équipé pour faire face aux bandits et souvent mal rémunéré.

Un autre personnage emblématique du genre est l'Amérindien. S'il s'avère bienveillant envers les premiers coureurs des bois, il comprend vite les dangers qui viennent avec l'homme blanc (Gotteri, 2005, p. 43). Il est généralement peu familier avec l'élevage et l'agriculture et survit grâce à sa connaissance de la terre et ses habiletés pour la chasse et la pêche. Selon Leutrat (1973), l'Amérindien est essentiel au western, bien qu'il ne soit pas présent dans tous les films du genre, à tel point que l'on parle parfois de films « de cowboys et d'Indiens ». L'Amérindien a tendance à être représenté en groupe plutôt qu'individuellement. Les membres de la tribu étant mis de l'avant sont souvent le sorcier et le chef. Avant 1950, l'Amérindien était souvent représenté comme un guerrier (Leutrat, 1973, p. 96). Il constituait la plupart du temps une menace et apparaissait souvent en train de guetter les hommes blancs qu'il prenait par surprise en les attaquant de manière soudaine : « Dangereux et perfide, il est une incarnation des forces sauvages et effrayantes qui règnent en ce monde. Il relève du domaine de la nature et non de la culture. Au sens propre, il est un démon » (*Ibid.*, p. 155). La violence à l'endroit des Amérindiens était donc présentée comme de l'autodéfense et justifiée par l'image d'une nation combattant courageusement la sauvagerie.

À partir des années 1950, l'image de l'Amérindien change radicalement, alors que ce dernier est en quelque sorte réhabilité. Plutôt que d'être confiné au rôle du vilain, il devient un auxiliaire du héros. Il ne sera plus dépeint comme un « sauvage », mais comme un personnage pacifique qui collabore avec l'homme blanc. Il garde toutefois le même combat : celui de préserver sa culture et son mode de vie menacés par l'homme blanc (*Ibid.*). Leutrat rappelle toutefois que ce changement de paradigme quant au statut de l'Amérindien – qu'il nomme le « mythe du bon compagnon » – n'est souvent qu'une représentation paternaliste (*Ibid.*, p. 161). Cette figure de l'Amérindien collaborateur servirait ainsi à masquer le fait qu'il a été victime d'un génocide sous le couvert d'un hommage.

Le western a longtemps été un genre raciste « conçu par des blancs pour des blancs » (*Ibid.*, p. 154). Il n'est généralement pas favorable aux Mexicains, aux Noirs et aux Asiatiques. Les Mexicains ont longtemps été dépeints comme des vilains à la peau foncée et traités avec condescendance et mépris. S'ils sont parfois les alliés du héros, ils n'en restent pas moins dépeints comme des individus de seconde classe; par exemple, l'emphase est mise sur leur accent dans le but de les ridiculiser. Dans les années 1960, le personnage du Mexicain est quelque peu réhabilité, comme c'est le cas dans *The Magnificent Seven* (Sturges, 1960) et d'autres films touchant de près ou de loin au sujet de la révolution mexicaine. Dans ceux-ci, l'homme blanc est la plupart du temps un mercenaire, ce qui lui procure un avantage certain sur les Mexicains qui sont majoritairement des paysans engagés pour se battre pour une cause. L'amertume du mercenaire américain « lui fait considérer avec dédain ces hommes qui se battent pour une "cause". Mais il ne ressort pas toujours grandi de cette confrontation » (Leutrat, 1973, p. 153).

Les personnages noirs sont pratiquement absents des westerns. Les rares westerns qui en mettent en scène sont réalisés par des blancs et ont tendance à être empreints de racisme en les confinant dans des stéréotypes comme celui du « serviteur naïf, peureux

mais fidèle » (*Ibid.*, p. 154). Or, les Noirs ont joué un rôle majeur dans le développement de l'Ouest américain, comme le révèle le film *Buck and the Preacher* (Poitier, 1972) de Sidney Poitier, acteur et réalisateur afro-américain originaire des Bahamas, qui raconte l'histoire d'un convoi d'Afro-Américains migrant du Sud vers l'Ouest après la guerre de Sécession.

Autre individualité importante du western : la femme. Si Leutrat (1973, p. 92) précise que le western est avant tout une affaire d'hommes, cette figure n'en demeure pas moins essentielle au genre, dans la mesure où elle est une source d'inspiration pour le héros et sert souvent de prétexte à ses actions. La femme représente les valeurs de l'Est comme le raffinement et la civilisation. Pour le westernner, céder à une femme revient à s'établir et à abandonner son mode de vie nomade.

Gotteri (2005) relève deux types de personnages féminins : la pionnière et la femme de l'Ouest. La pionnière est essentiellement une femme hautement responsable, courageuse et porteuse de bonnes valeurs. On constate souvent sa présence dans les convois et chariots (Gotteri, 2005, p. 150). Elle parvient à se tirer de situations délicates sans l'aide d'un homme. Il n'est pas rare, par exemple, qu'on la voit « accroupie à l'abri d'un chariot, rechargeant les armes des hommes ou faisant elle-même le coup de feu contre les Indiens » (2005, p. 149). La femme de l'Ouest est essentiellement présente dans son foyer qu'elle s'affaire d'abord à construire, puis à entretenir. Elle est soit fermière, maîtresse de ranch ou membre d'une communauté citadine. Dans tous les cas, elle se met au service d'une réussite matérielle et son lieu de prédilection reste essentiellement sa demeure.

La représentation des femmes dans les westerns était jusqu'à tout récemment sexiste. Dans le film *The Outlaw* (Hughes, 1943), par exemple, Doc Holliday et Billy the Kid vont pratiquement jusqu'à se tuer, non pas parce qu'ils couchent avec la même femme, mais parce qu'ils aiment le même cheval! Dans plusieurs films, la femme est

simplement présente pour offrir son corps aux hommes. Ce corps n'est d'ailleurs pas montré à l'écran dans les westerns traditionnels, qui dissimulent toutes formes de sexualité à l'exception, peut-être, de quelques baisers chastes.

Un des traits syntaxiques les plus importants du western est l'opposition binaire entre les personnages qui sont bons et ceux qui sont méchants. Alors que les personnages bons agissent de manière altruiste pour le bien-être collectif et respectent généralement la loi, les personnages méchants commettent des crimes et défient la loi pour servir leurs propres intérêts.

3.5 Groupes humains

S'il existe un grand nombre de personnages types dans les westerns, il y a aussi un nombre considérable de groupes humains. Gotteri (2005) en relève quatre : l'Armée de l'Union, les Amérindiens, les pionniers, les ranchers et fermiers puis, finalement, les communautés urbaines. Leutrat (1973), de son côté, divise les groupes humains en deux catégories : les groupes itinérants et les groupes sédentaires.

Les groupes itinérants comprennent les convois de pionniers, les cowboys sur la piste²⁵, l'armée, les bandes de hors-la-loi ainsi que le *posse comitatus*²⁶. Les groupes sédentaires sont les familles et les habitants des villes.

Les cowboys sur la piste forment une société ouverte, c'est-à-dire que plusieurs types d'individus de divers horizons peuvent rejoindre et quitter ce groupe à leur guise. Le

²⁵ La « piste » désigne les chemins reliant les villes et regroupe un grand ensemble d'individus tant criminels que non criminels.

²⁶ Groupe d'hommes formé par le shérif pour l'aider à une tâche précise. Le terme *posse comitatus* vient du latin et est un principe de droit anglais et américain qui permet au shérif de créer un regroupement d'hommes.

seul prérequis pour faire partie de ce groupe ouvert est d'être capable d'évoluer et de survivre dans ce monde ouvert et sauvage (Leutrat, 1973).

À l'inverse, l'armée ou l'Armée de l'Union est un groupe très hiérarchisé qui comporte des règles strictes. Il est le groupe fermé par excellence, car n'y entre pas qui veut. Ses membres peuvent se reconnaître à la tunique bleue qu'ils arborent. Il existe plusieurs types de personnages au sein de l'armée : l'officier bourru, l'officier sadique ou encore le vieux routier des guerres amérindiennes. Ils peuvent être le sujet principal du récit ou plutôt apparaître en second plan (Gotteri, 2005).

Comme l'armée, la bande de hors-la-loi est une société fermée et hiérarchique qui effectue des rites comme la préparation d'un plan d'attaque ou le partage d'un butin. Différence notable avec l'armée, ce groupe fermé se forme à cause de la nécessité qu'ont ses membres de se protéger des forces de l'ordre ou encore des citoyens en colère. Les hors-la-loi sont plus forts en groupes que seuls. Ce groupe humain comporte plusieurs types de personnalités comme le chef, son adjoint (qui est bien souvent un rival du chef), le lâche ou encore le débile.

Vient finalement le *posse*, un groupe d'individus lui aussi fermé qui est mis sur pied par le shérif dans le but d'accomplir une mission (Leutrat, 1973, p. 111). Souvent constitué en cours de route dans un but précis qu'il abandonne rarement, ce groupe tient en quelque sorte de l'expédition militaire.

Comme nous l'avons précédemment évoqué, le premier groupe sédentaire est la famille. Cette dernière peut être modeste dans le cas des fermiers ou bien aisée dans le cas des propriétaires de terres. Elle est généralement dominée par la figure du père ou de la mère, qui dans les deux cas sont autoritaires (*Ibid.*, p. 112).

Finalement, le groupe humain sédentaire le plus cohérent est constitué des habitants de la ville qui sont associés, selon Leutrat, à diverses occupations : le tenancier de bar, l'avocat, le shérif, le barbier, etc.

3.6 Espaces et décors

L'espace et les décors sont des éléments d'une haute importance dans le western. Comme l'explique Leutrat, la vedette du western, c'est le « land » (*Ibid.*, p. 97). Même s'il existe des westerns de chambre qui se déroulent à l'intérieur (dans un saloon, par exemple), le genre a toujours privilégié les vastes espaces extérieurs américains que l'on reconnaît à leur climat aride, leur relief, leur hydrographie, leur flore et leur faune. Bien que les films westerns soient tournés dans des lieux réels, ils demeurent généralement vagues sur l'emplacement exact où se déroule l'action et n'y réfèrent que par des points cardinaux (*North, South, East, West*) et par des termes imprécis (*border, desert, hills, rio, etc.*) (*Ibid.*).

Il existe plusieurs possibilités quant aux lieux dans lesquels l'action d'un western peut prendre place. D'une part, Pinel (2000, p. 229) dresse une liste des lieux extérieurs : la prairie, le désert, la montagne, le canyon, la vallée, et des bâtiments : l'église, le saloon, le bureau du shérif, la gare, l'église et le cimetière. D'autre part, Leutrat (1973) catégorise les westerns selon leur type d'environnement. Ainsi, il existe des westerns de neige, de désert (avec ou sans cactus), de forêt, de plaine (couverte ou non) ou même d'océan. Dans des cas plus rares, le Grand Nord peut aussi faire office de décor. Les habitations peuvent quant à elles être fixes, temporaires, permanentes, mobiles (wagon de train, le Conestoga²⁷ et la diligence) (Leutrat, 1973). En ce qui concerne les lieux fixes, ceux-ci peuvent être isolés, comme les relais de diligence ou les forts.

²⁷ Chariot à grandes roues tiré par des chevaux.

Leurat considère l'espace comme un personnage à part entière du genre (*Ibid.*, p. 99). Il est essentiel au récit et doit être exploré et déchiffré par les personnages. C'est un monde rempli d'obstacles, tels que des animaux sauvages ou des Amérindiens. L'homme trouve donc, dans cet espace, « sa pleine mesure ou l'image de son destin » (*Ibid.*, p. 99). L'espace a également une triple fonction (*Ibid.*, p. 99-100) : il peut être dramatique (car c'est là où se déroule l'action), symbolique (dans la mesure où il est le reflet de l'intériorité des personnages) et lyrique (lorsqu'on le découvre avec de grandioses plans de caméras panoramiques, comme lors des longues introductions des films d'Anthony Mann montrant un cavalier seul dans un paysage, une maison au fond d'une vallée ou bien un feu de camp qui brille dans la nuit). Le lieu par excellence du genre western demeure l'Ouest américain avec une frontière qui recule en permanence jusqu'à atteindre l'océan Pacifique.

3.7 Esthétique

Malgré le fait que le western soit excessivement large et qu'il s'étale sur plusieurs époques, il existe une esthétique propre au genre qui se retrouve dans plusieurs œuvres. Plusieurs réalisateurs ont contribué à créer cette signature visuelle tout en apportant leur touche personnelle.

La principale caractéristique du western sur le plan visuel est la multiplication de plans d'ensemble mettant en vedette le paysage de l'Ouest américain du XIX^e siècle. Ces plans larges de paysages scéniques, comme les paysages désertiques aux formations rocheuses impressionnantes de Monument Valley et du Grand Canyon, ne sont rien de moins qu'une marque de commerce du western.



Figure 3.1

Plan d'ensemble de Monument Valley du film *Stagecoach* (Ford, 1939)

Source : <https://medium.com/@DavidA.Punch/stagecoach-defining-the-western-1a330b451d19>

Ces plans d'ensemble ont une vocation descriptive : ils situent les personnages dans l'environnement et permettent de comprendre le contexte de l'action. « Cowboys, Indians and Mexicans must be seen in proper scenic backgrounds to convey an impression of reality » (Anderson, 1909, dans Kitses et Rickman, 1998).



Figure 3.2

Plan d'ensemble du film *My Darling Clementine* (Ford, 1946) montrant le personnage devant les rochers iconiques de la Monument Valley.

Source : <http://blogs.bu.edu/lightandshadow/2010/03/20/john-fords-america-monument-valley-at-the-mfa/>



Figure 3.3

Plan d'ensemble du film *River of No return* (Preminger, 1954) montrant les personnages dans les montagnes Rocheuses.

Source : <https://www.youtube.com/watch?v=QCbECNhSPII>

Un autre aspect esthétique du western est l'utilisation d'une teinte sépia sur l'image, notamment dans les films de Gene Autry. À l'époque où le réalisateur fonde sa compagnie de production en 1947, il a pour ambition de tourner tous ses films en couleur (Reid, 2011, p. 80). Toutefois, il se voit forcé de tourner plusieurs films en noir et blanc pour des raisons budgétaires. Tremper les pellicules dans des bains de façon à ajouter une teinte sépia devient alors une alternative moins coûteuse que de tourner en couleur. Selon Reid, cette teinte ajoute à l'ambiance et rend l'image plus attirante : « Not only did the sepia bath make the visuals far more attractive than the black-and-white, it contributed to the atmosphere and general “feel” of the films » (Reid, 2011, p. 80).



Figure 3.4
Teinte sépia du film *Panhandle* (Cameron, 1948).
Source : <https://www.dailymotion.com/video/x44574i>

Le western a aussi rendu populaire l'utilisation du plan américain (aussi appelé « plan western »). Le plan américain est une variante du plan taille qui a pour particularité de cadrer à partir de la moitié des cuisses plutôt qu'à la moitié du corps. Il permet donc de montrer la ceinture et les armes du cowboy lorsque ce dernier est sur le point de dégainer (Dise, 2017).



Figure 3.5
Plan américain dans *The Good, the Bad and the Ugly* (Leone, 1966).
Source : <http://www.moviefanfare.com/?p=15107>

Nous pouvons aussi mentionner l'influence de Sergio Leone et des westerns spaghetti à l'aspect visuel ultra-stylisé. L'une des marques de commerce du réalisateur est son utilisation de plans rapprochés pour filmer le visage des personnages qu'il met en scène.

L'utilisation de ces gros plans, notamment lors des duels, a une triple fonction : elle fait ressentir les émotions des personnages aux spectateurs, elle suscite un questionnement sur les personnages et les rend ambigus (Landy, 1992 dans Kitses et Rickman, 1998). La multiplication de ces plans permet aussi d'étirer le temps normal que prendrait un duel. Le duel final de *For a few Dollars More* (Leone, 1965) en est un bon exemple. La scène enchaîne plusieurs plans rapprochés des trois personnages, ce qui permet de créer un suspense. L'action finale, lors de laquelle le cowboy sort son arme pour abattre son rival, se déroule toutefois très rapidement.



Figure 3.6

Plan rapproché dans *For a Few Dollars More* (Leone, 1965).

Source : <https://www.youtube.com/watch?v=Q-ptpERFVeY>

Le western spaghetti de Sergio Leone est également reconnu pour ses cadrages et ses angles de prise de vue inusités (fortes contre-plongées, encadrements de la scène par une fenêtre ou par les jambes d'un protagoniste, etc.).



Figure 3.7

Plan au cadrage inusité du film *Once Upon a Time in the West* (Leone, 1968).

Source : <https://www.pastemagazine.com/articles/2016/06/the-100-best-westerns-of-all-time.html>

Étant donné sa longévité, le western a abordé une multitude de thèmes liés à la conquête de l'Ouest, comme l'instauration de la loi, et a mis en scène une diversité de personnages dont les cowboys, les gangs criminels, les Amérindiens, etc. Comme tous les genres, le western est porteur d'idéologies. Il masque la réalité du peuplement de l'Ouest américain pour la romancer et l'embellir. Étant avant tout une affaire d'hommes blancs, les femmes et les minorités ethniques y occupent des rôles secondaires ou encore des rôles de vilains. Cet aspect idéologique s'avèrera particulièrement important au moment de notre analyse puisque nous savons que Rockstar a tendance à introduire une certaine dose d'ironie, de pastiche et de critique au sein de ses jeux. Nous pensons notamment à la série *Grand Theft Auto*, dans laquelle la chaîne de magasins d'armement où le joueur s'approvisionne en munitions s'appelle *Ammu-Nation*²⁸ et dans laquelle la chaîne d'information populiste s'appelle *Weazel News*, en référence à Fox News.

²⁸ Jeu de mot entre « *ammunition* », qui signifie munition en anglais, et nation, en référence à l'omniprésence des armes à feu aux États-Unis.

²⁹ Weasel signifie belette en anglais.

CHAPITRE IV

ANALYSE DE LA REMÉDIATION DES CONVENTIONS DU WESTERN DANS *RDR II*

Dans ce chapitre, nous utiliserons notre grille d'analyse pour étudier la remédiation des conventions du western et son influence sur différents paramètres du jeu vidéo *Red Dead Redemption II*. Nous chercherons à comprendre comment ces conventions ont été adaptées aux particularités du média vidéoludique. Il se peut que certaines dimensions du jeu à l'étude ne soient pas influencées par une convention du western. Nous ne nous acharnerons donc pas à trouver un exemple pour chaque case de la grille d'analyse. Notons également que *RDR II* est un très long jeu qui nécessite des centaines d'heures pour être complété. Les environnements explorés, les personnages rencontrés ou encore les thèmes abordés dans le jeu sont donc plus nombreux que dans un western et varient légèrement selon les choix de missions et d'actions effectués par le joueur tout au long de sa partie. L'analyse qui suit est d'ailleurs fondée sur ceux que nous avons faits durant nos séances de jeu. Dans le chapitre V, nous reviendrons sur les résultats de notre analyse sous la forme d'une discussion pour voir de quelles façons et pourquoi le western est remédié par le jeu vidéo à l'étude, afin de répondre plus directement à nos questions de recherche.

4.1 Influence des formats et sous-genres du western sur *RDR II*

Il serait difficile de classer *RDR II* dans une seule sous-catégorie du western. Ce jeu semble plutôt influencé par une tradition cinématographique s'étendant sur plus d'un

siècle et s'inspirer des conventions du western datant de différentes époques et appartenant à différents sous-genres. Le fait que compléter le jeu nécessite plusieurs séances s'étendant sur de nombreuses heures lors desquelles différentes missions sont effectuées rapproche en quelque sorte l'expérience de jeu d'un visionnement de western « *serial* ». Les moyens financiers importants avec lesquels le jeu a été développé le rapprochent, quant à eux, des westerns épiques plutôt que des westerns de série B disposant d'un budget restreint. En ce qui concerne le rythme, *RDR II* se situe par ailleurs à mi-chemin entre le western de mouvement et le western intimiste, car certaines portions du jeu comportent beaucoup d'actions, alors que d'autres sont beaucoup plus lentes.

4.2 Influence des structures narratives du western sur la narrativité de *RDR II*

Certaines structures narratives typiques du western influencent celles de *RDR II*. Nous avons vu que dans les westerns, le générique peut s'emboîter dans le début de l'action (Gotteri, 2005). Dans l'ouverture du jeu *RDR II*, le générique se superpose à une cinématique qui introduit le contexte et les personnages : des hors-la-loi et leur famille sont pris au milieu d'une tempête de neige et tentent de trouver refuge dans les montagnes enneigées. Deux membres de la bande se sont égarés et le personnage d'Arthur Morgan est envoyé pour les chercher. C'est à ce moment que le joueur en prend le contrôle. Cette pratique de superposition n'est pas rare dans l'univers du jeu vidéo, où les crédits apparaissent souvent durant une cinématique qui introduit l'action.

Pour ce qu'y est du développement de l'histoire dans le jeu, il s'apparente en quelque sorte à ce que Gotteri (2005) appelle le récit divisé sous forme d'actes dont l'intensité varie selon les rebondissements, qui surviennent tout au long du jeu. En effet, *RDR II* est divisé en six chapitres et deux épilogues. Chacune des parties du jeu se déroule dans un endroit différent de la carte. Les intrigues, les personnages rencontrés et la mission à accomplir changent au cours de ces chapitres.

Le premier chapitre du jeu se déroule dans la montagne : après avoir fui les autorités suite au vol raté de Blackwater et après avoir trouvé refuge dans les montagnes enneigées, la bande de Dutch attaque le repère d'une bande rivale, les O'Driscoll, et trouve, durant l'opération, les plans pour effectuer un vol de train. Le vol s'avèrera un succès, mais le propriétaire du train, un riche homme d'affaires nommé Levicitus Cornwall, engage l'agence de détectives Pinkerton pour traquer la bande de Dutch (McGlone, 2018).

Le second chapitre se déroule près d'une petite ville nommée Valentine. La bande s'y installe le temps que Dutch planifie les opérations à venir. Les Pinkerton tentent de convaincre Arthur Morgan de trahir sa bande, ce qu'il refusera. Le chapitre se termine lorsque la bande effectue un vol de banque qui se termine dans un bain de sang. Cela les force se déplacer vers l'état fictif de Lemoyne, qui correspond au sud des États-Unis et aux bayous de la Louisiane (McGlone, 2018).

Le chapitre trois se déroule dans le sud des États-Unis où la bande essaie de passer inaperçue. Arthur et Dutch rejoignent le *posse comitatus* du shérif de la région et sont même nommés adjoints. La bande se retrouve toutefois au milieu d'un conflit entre deux familles puissantes de la région : les Braithwaite et les Gray. Bien qu'ils viennent à bout de les vaincre, la bande perd un de ses hommes et le jeune fils de John Marston, Jack, est kidnappé par la famille Braithwaite et envoyé dans la ville de Saint-Denis. Les Pinkerton retrouvent aussi la bande (McGlone, 2018).

Dans le chapitre quatre, la bande se déplace vers Saint-Denis pour retrouver Jack et fuir les Pinkerton. Elle constate alors que Jack est détenu par un riche homme d'affaires nommé Antonio Bronte. La bande parvient à négocier sa libération et se retrouve à travailler pour Bronte. Celui-ci donnera toutefois un faux renseignement sur le fait que la station de train de Saint-Denis garde beaucoup d'argent dans ses locaux, ce qui incitera Dutch à planifier un cambriolage. Pendant qu'il planifie le vol de la station, les

Pinkerton et les O'Driscoll retracent encore une fois la bande. Le jour du vol de la station de train, les membres de la bande réalisent que Bronte s'est joué d'eux et que la station ne contient pas d'argent (McGlone, 2018).

En plus des Pinkerton et des O'Driscoll, la bande se retrouve avec les autorités de la ville de Saint-Denis à ses trousses. Bien que la bande s'oppose à l'idée de préparer un dernier coup avant de se retirer, les événements inciteront Dutch à tuer Antonio Bronte et voler la banque de Saint-Denis. Bien que l'élimination de Bronte soit un succès, le vol est un échec. Plusieurs membres de la bande périssent, John Marston est fait captif par les autorités et les autres partent en exil (McGlone, 2018).

Dans le cinquième chapitre, les membres restants de la bande, dont fait partie le personnage-joueur, fuient vers l'île de Guarma qui est située au large de Cuba. L'endroit est dirigé par un leader sanguinaire nommé Fassar, qui exploite les locaux pour faire fructifier ses plantations de sucre. Arthur et Dutch aident ces derniers à se rebeller contre Fassar, puis décident de retourner vers le continent afin de rejoindre les membres en exil de la bande près de Saint-Denis. Le chapitre se conclut lorsque les Pinkerton attaquent la bande, les forçant à fuir vers la ville minière d'Annesburg. Arthur apprend également que ses jours sont comptés puisqu'il est atteint de la tuberculose (McGlone, 2018).

Dans le chapitre six, le moral de la bande est au plus bas et celle-ci commence à perdre des membres. Se sachant mourant et voyant que le rêve de Dutch de se retirer loin de la civilisation ne se réalisera jamais, Arthur décide d'aider les membres de la bande à améliorer leur sort. Il libère notamment John de prison. S'en suit une série de confrontations avec les Pinkerton qui affaiblie la bande. Le point tournant survient lorsque Dutch laisse John pour mort à la suite d'une attaque; ce dernier survit et confronte son chef qui l'a abandonné deux fois au cours de l'histoire. Ces événements poussent Arthur à voir Dutch sous sa vraie nature; celle d'un manipulateur qui ne se

soucie pas de la vie de ses hommes. Une confrontation éclate entre les membres qui restent fidèles à Dutch et les membres qui se rebellent, dont Arthur et John. La confrontation est toutefois de courte durée puisque les Pinkerton attaquent le camp, forçant tout le monde à s'enfuir. À ce stade, le joueur a deux choix : soit il aide John à s'enfuir avec sa famille, soit il retourne au camp pour récupérer de l'argent. Les deux options entraînent la mort définitive du personnage-joueur : s'il choisit d'aider John, il est rattrapé par Micah, un membre du gang, et meurt honorablement des suites de la tuberculose. S'il choisit de retourner au camp, il est encore une fois rattrapé par Micah, mais meurt dans le déshonneur d'un tir à la tête par ce dernier. Dans les deux cas, John parvient à survivre (McGlone, 2018).

Le jeu se conclut sur un épilogue en deux parties dans lequel le joueur prend le contrôle de John, qui est employé sur un ranch. Tentant de mener une vie paisible, il est rattrapé par son passé et forcé de défendre le ranch de manière violente contre des chasseurs de primes. Cela incite sa femme à fuir avec son fils, Jack. John redouble toutefois d'ardeur dans son travail de rancher et parvient à convaincre une banque de lui prêter suffisamment d'argent pour acheter sa propre ferme et faire revenir sa femme. John rencontre aussi par hasard une ex-membre de la bande qui lui divulgue la cachette de Dutch et de ceux qui lui sont restés fidèles. John parvient à les retrouver et à venger Arthur Morgan en tuant Micah. Le jeu se conclut en montrant John qui vit paisiblement avec sa famille. Puisque *RDR II* est un antépisode de *RDR I*, la fin introduit aussi les événements de *RDR I* en montrant Edgar Ross, l'ennemi de John Marston dans le jeu (McGlone, 2018).

4.3 Influence des structures narratives du western sur la jouabilité de *RDR II*

Considérons maintenant l'influence des structures narratives sur la jouabilité. Les moments remplis d'action durant lesquels le joueur est en mission s'inspirent du mode d'enchaînement rapide des westerns de « mouvement », alors que le reste du jeu se

déroule de manière assez lente comme dans les westerns « intimistes » (Gotteri, 2005). Quand le joueur entre dans le campement de sa bande, par exemple, il peut seulement marcher lentement et ne peut pas utiliser d'armes. Le joueur doit s'assurer de faire dormir son avatar, sinon celui-ci aura moins d'énergie. Les options pour se déplacer rapidement sont limitées et le joueur doit explorer le vaste environnement du jeu à dos de cheval, ce qui peut parfois s'avérer assez long. Le magazine Forbes fait d'ailleurs état de la lenteur du jeu : « the game clearly wants you to take your time and feel the weight of what's happening, and it often succeeds. [...] it is a slow, methodical ride through late-19th-century America, and that's taking some people time to get used to » (Thier, 2018). Ce rythme lent imposé dans la jouabilité différencie *RDR II* de la majorité des jeux vidéo, y compris les autres jeux du studio Rockstar qui sont pourtant basés sur le même moteur de jeu.

Il est par ailleurs intéressant de noter que le jeu peut potentiellement avoir un rythme encore plus lent que le plus lent des westerns. Contrairement au spectateur de cinéma, le joueur « contrôle » les actions de son personnage et, par le fait même, la vitesse à laquelle se déroule l'histoire. En effet, le joueur a le loisir de s'adonner à diverses activités du quotidien dans l'univers de *RDR II* et peut choisir de laisser ralentir la progression de l'histoire pendant quelque temps. Il peut, par exemple, passer plusieurs heures à faire des activités secondaires, telles que jouer au poker, chasser ou encore se balader librement dans l'environnement du jeu.

4.4 Influence des intrigues et des thèmes du western sur la narrativité de *RDR II*

L'influence des intrigues et des thèmes sur la narrativité constitue une partie charnière de l'analyse puisque ce sont ces éléments qui caractérisent plus fortement le genre cinématographique. En raison de sa longueur, le jeu *RDR II* inclut davantage de thèmes et d'intrigues qu'un film western. Nous pouvons donc parler d'une grande mobilisation

d'éléments syntaxiques et sémantiques issus du western, ou encore de nombreux effets génériques.

Le jeu s'articule autour de plusieurs types d'intrigues relevés par Gruber (1969). L'intrigue principale de la première partie du jeu, qui se déroule en 1899, tourne autour des « *outlaw stories* », soit le récit suivant une bande de criminels. En effet, le premier personnage-joueur, Arthur, fait partie d'une bande itinérante de hors-la-loi qui pille des personnes fortunées dans le cadre de vols de banques ou de trains. Confrontés à la transformation de l'Ouest américain « sauvage » en société « civilisée », les membres de la bande cherchent à cumuler suffisamment d'argent pour pouvoir s'enfuir et prendre leur retraite en marge de la société. Devenant graduellement fou et paranoïaque, leur leader, nommé Dutch Van der Linde, les embarque toutefois constamment dans de nouveaux crimes tout en leur promettant qu'il s'agira du dernier. Une scène de vol de train issue du film *The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford* (Dominik, 2007) est d'ailleurs reprise plan pour plan dans une cinématique du jeu.

Le début du jeu emprunte également aux motifs narratifs des « *marshal stories* », puisqu'Arthur, Dutch et quelques autres membres de la bande intègrent le *posse comitatus* du shérif et l'aident à traquer des criminels pour s'immiscer dans les affaires du village et éviter les soupçons.

L'épilogue du jeu, qui se déroule huit ans plus tard (en 1907), s'inspire pour sa part des « *ranch stories* ». Le second personnage-joueur, un ancien membre de la bande nommé John, cherche à vivre une vie honnête et se trouve un emploi sur un ranch qu'il défend contre les attaques de malfrats. Il emprunte ensuite de l'argent à la banque pour s'acheter un ranch et bâtir une maison où il entame une nouvelle vie avec sa femme, Abigail.

Le jeu combine en outre des thématiques empruntées à divers cycles du western. Nous en notons ici deux qui influencent la narrativité du jeu : la frontière et la vengeance. En ce qui concerne la frontière, nous constatons que, même si le jeu se déroule durant une période où l'Ouest a été conquis, le nœud de l'intrigue repose sur l'idée de rejoindre une terre où il est possible de vivre à l'écart des règles contraignantes de la société. Les personnages de la bande de Dutch sont nostalgiques de ce qu'était l'Ouest avant sa colonisation et redoutent la régulation qui vient de pair avec sa modernisation.

Le thème de la vengeance est, pour sa part, un trait récurrent dans *RDR II*. D'abord, le propriétaire du train attaqué par la bande de Dutch embauche les Pinkerton pour riposter, ce qui donne lieu à bain de sang. Ensuite, la bande de Dutch s'attaque aux Gray et aux Braithwaite qui avaient respectivement tué et kidnappé un de ses membres. Dutch se venge également contre Bronte, parce qu'il a trahi la bande, en l'offrant en pâture aux alligators, ce qui trouble l'esprit d'Arthur. Enfin, John décide de tuer Micah à la fin du jeu dans le but de venger Arthur.

Alors que les intrigues des westerns d'avant les années 1970 sont empreintes de racisme ou masquent les problèmes de racisme qui persistaient dans le *Far West* après l'abolition de l'esclavage (Leutrat, 1973), le jeu *RDR II* semble se moquer de ce trait caractéristique du genre de manière autoréflexive. Par exemple, les rituels des membres de l'organisation suprématiste Ku Klux Klan (se regroupant régulièrement près du camp de la bande de Dutch à un endroit où le joueur est susceptible de les voir) sont constamment tournés en dérision, comme le fait d'ailleurs Tarantino dans son film *Django Unchained* (2012). Par exemple, au cours de l'un de ces rassemblements, un participant qui allume une croix à l'aide d'une torche met accidentellement feu à sa robe et meurt brûlé vif.

Alors que les westerns, à quelques exceptions près, ignorent les enjeux liés aux Afro-Américains et le problème de l'esclavage aux États-Unis, il y a en quelque sorte un

renversement de cette convention dans *RDR II*. Lors du chapitre du jeu se déroulant sur l'île de Guarma au large de Cuba, les hommes de Dutch aident les travailleurs noirs des plantations de canne à sucre à se rebeller contre l'homme qui les exploite : le Colonel Fussar.

4.5 Influence des intrigues et des thèmes sur la jouabilité de *RDR II*

Les intrigues et les thèmes du western influencent également la jouabilité de *RDR II*. Ceux liés aux « *outlaw stories* » ou au cycle thématique du banditisme et de la loi, par exemple, ont une incidence assez importante sur les actions que peut accomplir le personnage-joueur, comme des attaques de train, de diligences, de banques ou de bétail, de la contrebande, des contrats de chasseur de primes, des altercations avec les autorités, etc. Les actions de la vie quotidienne au sein d'une bande de hors-la-loi sont également intégrées aux mécaniques de jeu. Lorsqu'il passe du temps dans le campement mobile du gang de Dutch, Arthur a la possibilité d'aider ses habitants en effectuant diverses tâches, telles que : leur acheter des objets, leur rendre certains services, contribuer financièrement à l'entretien du camp en déposant de l'argent dans la cagnotte commune ou encore ramener du gibier pour nourrir la bande. Effectuer ces tâches est un bon moyen d'améliorer ses relations avec les autres personnages. Ceux-ci seront plus enclins à dévoiler des secrets menant à des quêtes secondaires intéressantes pour le joueur ou qui peuvent du moins l'aider dans sa progression.

L'intrigue typique d'une tête mise à prix et du paiement d'une prime influence la jouabilité dans *RDR II*. Lorsque le personnage-joueur commet des crimes à un endroit donné, les forces de l'ordre se lancent à sa poursuite. Deux avenues sont alors possibles : soit le personnage-joueur parvient à fuir la région et les autorités finissent par l'oublier, soit il est arrêté ou tué et doit, lorsqu'il réapparaît, payer une prime pour être libéré. Si le joueur dispose de moyens financiers élevés, payer la prime ne sera pas un problème. En revanche, s'il n'a pas d'argent, spécialement au début du jeu, payer sa prime peut

rapidement devenir un véritable casse-tête. Il risque alors de rentrer dans un cercle vicieux : devoir confronter les autorités, être arrêté ou devoir tuer de nouveau et voir sa prime augmentée. Le système de prime vient donc ajouter un défi supplémentaire et incite le joueur à rester dans le droit chemin, conformément à l'image qu'on se fait du bon cowboy. Le choix de commettre des crimes ou non influence également l'issue du jeu à cause du système d'honneur. Si le personnage-joueur maintient son honneur en commettant de bonnes actions, son avatar décèdera d'une tuberculose qu'il a contractée en cours de jeu. En revanche, s'il ne le maintient pas et commet des actions moralement répréhensibles, il mourra assassiné par un autre membre de la bande.

Dans le cadre des missions du jeu qui tournent autour des « *marshal stories* » et qui consistent à servir d'assistant au shérif d'un village, le personnage-joueur ne peut pas utiliser ses armes. Cette mécanique de jeu contraignante, qui a en partie pour objectif d'empêcher le joueur de liquider un personnage important pour la suite du récit, est également justifiée, sur le plan narratif, par une convention du western, soit celle voulant qu'un représentant de la loi doive garder un comportement exemplaire et protéger les civils plutôt que de s'en prendre à eux.

Dans la deuxième portion du jeu, qui correspond aux « *ranch stories* » et au cycle thématique du bétail, le second personnage-joueur nommé John est appelé à effectuer des actions comme traire des vaches, défendre le ranch, rattraper des taureaux en fuite ou encore nourrir les poulets.

Étant donné la longueur du jeu et le fait qu'il s'agit d'un monde ouvert, les activités auxquelles peut s'adonner le personnage-joueur sont toutefois beaucoup plus nombreuses que celles auxquelles s'adonne généralement le personnage principal d'un western. Lors des phases d'exploration libre, le personnage-joueur a effectivement le choix de s'adonner à d'autres activités typiques du westerner, comme jouer aux cartes,

pourchasser un criminel pour toucher une rançon ou faire le commerce de fourrures, de plantes rares, d'os d'animaux et d'autres items divers.

Un autre aspect du western (sur le plan des intrigues) qui influence la jouabilité de *RDR II* est la présence d'affrontements armés. En effet, le jeu comporte un mode dit « sang-froid » que le joueur peut actionner en cours de mission ou lorsqu'il attaque ses ennemis. Ce mode, qui ajoute un filtre jaune à l'écran (rappelant la couleur sépia des westerns classiques), a aussi pour effet de faire bouger les adversaires au ralenti afin que le joueur puisse les viser plus avec davantage de précision.



Figure 4.1

Filtre sépia du mode sang froid dans *RDR II*.

Source : <http://www.xboxygen.com/News/28093-Red-Dead-Redemption-2-fait-ses-armes-avec-sang-froid>

L'utilisation de ce mode est limitée par une jauge que le joueur peut recharger s'il dispose d'items tels de l'alcool ou de la gomme infusée à la cocaïne dans son inventaire (des éléments sémantiques typiques du western). Le joueur est d'ailleurs encouragé à utiliser ce mode, car des points sont attribués selon la précision des tirs au cours des missions; par exemple, les tirs à la tête donnent davantage de points. Il peut alors devenir aussi doué que la majorité des cowboys classiques du western. Le fait de ralentir l'action n'est d'ailleurs pas sans rappeler les scènes de duels présentées dans les westerns spaghetti hautement stylisés de Sergio Leone, comme *Once Upon a Time*

in the West (1968), où le réalisateur utilise le ralenti pour enchaîner des plans rapprochés du visage des cowboys, de leur arme, etc. Le duel qui ne dure en temps réel que quelques secondes, est ainsi présenté dans une scène qui dure plusieurs minutes.

La gestion des ressources dans *RDR II* est un autre aspect de la jouabilité influencé par les intrigues et des thèmes du western. Puisque le joueur ne peut posséder qu'un nombre limité d'objets, il doit gérer³⁰ ses ressources de façon intelligente et garder seulement les éléments essentiels comme l'alcool (qui lui permet de recharger la jauge du mode sang-froid) ou encore la nourriture (qui lui redonne de l'énergie dans des situations critiques). La gestion des ressources dans *RDR II* vient donc ajouter une touche survivaliste au jeu qui se veut cohérente avec l'idée de l'Ouest sauvage représenté dans le western, soit une terre qui n'est pas encore tout à fait apprivoisée, où les conditions de vie sont difficiles et où les ressources sont limitées.

4.6 Influence des intrigues et des thèmes du western sur l'interface de *RDR II*

Les intrigues et thèmes du western sont bien servis par un aspect de l'interface dans *RDR II* : la carte. En effet, l'interface *RDR II* comporte une carte dans le coin inférieur gauche de l'écran permettant au personnage-joueur de s'orienter dans l'espace. De cette façon, le récit émergent de la partie d'un joueur est plus cohérent avec l'univers narratif des westerns dans lesquels le cowboy semble toujours savoir quel chemin emprunter pour arriver à destination. L'aspect interactif de la carte demeure néanmoins un anachronisme par rapport à l'époque où se déroulent les westerns, mais répond à un besoin vidéoludique. Puisque *RDR II* est un jeu à monde ouvert jouissant d'un territoire

³⁰ Le joueur peut se débarrasser de certains objets, comme les parties d'animaux (peaux, griffes, dents) qu'il acquiert via la chasse, en les vendant à des commerçants.

à explorer considérable, il serait difficile pour le joueur d'avoir du plaisir s'il passait le plus clair de son temps à chercher son chemin plutôt que de remplir les objectifs du jeu.

4.7 Influence des individualités du western sur les personnages de *RDR II*

Dans *RDR II*, le joueur fait la rencontre de la plupart des personnages présents dans les différents sous-genres du western comme un joueur de cartes, un contrebandier, un voleur de bétail, un as de la gâchette, une femme pionnière, une femme de l'Ouest, un Amérindien, etc. En outre, il est appelé, au cours de son aventure, à incarner plusieurs rôles typiques des personnages de westerns comme le chasseur de primes, l'éleveur de bétail (*rancher*), le voleur de bétail, le hors-la-loi, l'assistant du shérif, etc.

Le joueur commence l'aventure en incarnant Arthur Morgan, un homme vivant au 19^e siècle dans l'Ouest américain et faisant partie d'une bande de hors-la-loi, dont l'apparence physique correspond à celle du westerner classique – soit le « *Slim Tall American* » à la silhouette grande et élancée. Puisqu'il se trouve en montagne, le héros débute le récit avec des vêtements de cowboy adaptés au froid (chapeau de cowboy, manteau long en pantalon doublé en fourrure, bottes de cuirs, ceintures pour tenir ses armes). Le joueur peut par la suite personnaliser les vêtements portés par son personnage. Il a également l'option de sortir des conventions du western en adoptant une tenue plus chic que le jean et la chemise que revêt habituellement le cowboy. Comme nous l'avons vu, le westerner n'est pas toujours au sommet de sa forme et peut aussi être vieux, malade et affaibli. C'est le cas d'Arthur lorsqu'il contracte la tuberculose en cours de jeu. Ce dernier détient aussi les aptitudes de tir d'un pistolero. Alors que le westerner est généralement bon ou méchant, Arthur, s'adonne autant à des activités visant à ramener l'ordre qu'à des activités de nature illicite. En ce sens, le jeu *RDR II* met en scène un personnage principal plus nuancé et complexe que la majorité des personnages de western.

Après le décès du personnage principal, le joueur peut continuer l'aventure en prenant le rôle de John Marston, qui est également le protagoniste de *Red Dead Redemption* (2010). Ce personnage, s'il correspond aussi physiquement au « *Slim Tall American* », a pour sa part un visage défiguré à la suite de l'attaque d'un animal. Si les cicatrices sont souvent associées aux personnages méchants dans les westerns, John a des méthodes plus douteuses qu'Arthur Morgan, mais se repend à la fin du jeu alors qu'il délaisse les activités illicites pour une vie familiale sur un ranch. En ce sens, le jeu *RDR II* met en scène un second personnage principal plus évolutif que la majorité des personnages stéréotypés du genre.

Alors que le personnage principal d'un western se classe généralement dans une des catégories binaires bon/méchant, le joueur a la liberté de rendre son personnage (que ce soit Arthur ou John) plus ou moins bon ou méchant selon les choix qu'il fait et les actions qu'il accomplit. Il peut, par exemple, choisir d'aider les personnages non joueurs qui sollicitent son aide, gagnant ainsi des points d'honneur, ou au contraire commettre des crimes, perdant ainsi des points. Cela contribue à rendre les deux personnages-joueurs plus complexes et évolutifs que les personnages principaux de la grande majorité des westerns. L'aspect interactif du jeu fait en sorte que le joueur peut détourner la convention classique du western selon laquelle les personnages sont nécessairement bons ou méchants. Il peut, lors d'une séquence, aider quelqu'un qui sollicite son aide et, dans une autre séquence, s'en prendre à des innocents. Parce que le joueur est libre de ses choix, il peut ainsi générer un personnage ayant une morale variable.

En ce qui concerne les personnages non-joueurs, nous observons que le monde de *RDR II* est parsemé de plusieurs individus hétéroclites des westerns tels que des chasseurs de primes, des shérifs, des vétérans de la guerre de Sécession, des femmes de l'Ouest, des criminels, des ranchers, des riches propriétaires ou encore des Amérindiens. Les membres du gang représentent à eux seuls plusieurs individualités typiques du genre,

à commencer par le chef de la bande : Dutch Van Der Linde. Ce dernier évolue en quelque sorte d'une figure de Robin des bois à un hors-la-loi au fil du jeu; son ambition de voler les personnes fortunées pour établir sa bande sur une terre de liberté tout en épargnant les innocents³¹ se transforme en attitude rebelle lorsqu'il sombre dans la folie. Ce personnage secondaire est donc plus complexe et évolutif que la majorité des personnages secondaires de westerns classiques.

Pour ce qui est des personnages féminins de la bande, ils correspondent soit à la figure de la pionnière ou à celle de la femme de l'Ouest. En effet, certaines femmes, comme Sadies, ont une personnalité forte et participent aux missions de cambriolage, alors qu'Abigail, l'amoureuse de John Marston, influence ce dernier à changer son mode de vie et à se retirer sur un ranch à la fin du jeu. Comme c'est typiquement le cas dans les films westerns, les personnages féminins sont confinés à des rôles de second plan. Abigail sert de motivation au cowboy pour cesser ses activités illicites et s'assagir. Elle représente en outre les valeurs de l'Est, telles que le raffinement et la civilisation.

La dernière individualité digne de mention dans *RDR II* est celle de l'Amérindien. Dans le cadre du jeu, Arthur Morgan effectue des missions pour le compte d'Eagle Flies, un Amérindien s'acharnant à défendre sa tribu qui meurt au milieu d'une bataille. Le joueur découvre plus tard qu'il a essentiellement été utilisé par Dutch pour arriver à ses fins. C'est d'ailleurs un point tournant du jeu à l'occasion duquel Arthur commence à questionner la moralité du leader de sa bande. Contrairement à la représentation raciste de l'Amérindien dans les westerns des premiers temps et conformément à la représentation plus politiquement correcte des films westerns plus récents, Eagle Flies est dépeint comme une victime du colonisateur blanc voulant voler ses terres ancestrales et non pas comme un « sauvage » dangereux. Il est enfin pertinent de

³¹ Le parallèle avec Robin des bois s'arrête toutefois ici car les motivations du personnage ne consistent pas à redistribuer l'argent aux pauvres, mais plutôt aux membres de sa bande.

souligner la présence d'un personnage non-joueur afro-américain parmi les membres de la bande de Dutch, bien qu'il soit très secondaire, car la majorité des westerns classiques n'en comportent pas. *Red Dead Redemption II* est donc plus inclusif que la majorité des films du genre, conformément à la norme à l'époque où le jeu a été créé.

4.8 Influence des individualités du western sur la jouabilité de *RDR II*

Les individualités du western ont également une incidence sur la jouabilité de *RDR II*. Nous avons vu que l'avatar dans le jeu vidéo est un vecteur d'actantialité. Dans les westerns, le cowboy excelle généralement à des tâches typiquement liées à la vie dans l'Ouest sauvage des westerns : chasser divers animaux, les dépecer et vendre leur fourrure, manier différentes armes ou encore monter à cheval. Alors que dans certains jeux, les aptitudes du personnage principal diffèrent selon l'habileté du joueur qui l'anime, effectuer ces actions dans *RDR II* est suffisamment facile pour que même un joueur novice y parvienne aisément.

Comme nous l'avons vu, le joueur peut choisir d'être un cowboy exemplaire ou plutôt utiliser des moyens brutaux pour parvenir à ses fins. Ce choix a une influence sur le système d'honneur implanté dans le jeu; le joueur s'attire des ennuis plus facilement s'il choisit une existence loin du droit chemin.

Finalement, il est possible d'interagir avec les personnages non-joueurs, quoique de façon limitée. Alors que, dans un film western, les interactions entre un bon cowboy et les civils sont toujours cordiales et les interactions entre le mauvais cowboy et les civils sont toujours malveillantes, voire cruelles, le joueur de *RDR II* a la liberté d'enfreindre cette règle. Il en va de même pour la relation entre le personnage-joueur et les malfrats, ou encore les autorités. Lorsque le personnage-joueur croise un passant, par exemple, il a le choix d'être cordial ou déplacé à son endroit. S'il choisit de le provoquer, la situation peut rapidement tourner en bagarre et attirer le regard des autorités sur lui.

La relation syntaxique de proximité entre le cheval et le cowboy a également une incidence sur la jouabilité de *RDR II*. Rappelons que, pour Gotteri (2005), le western est une affaire de chevaux, qu'ils tirent une diligence ou qu'ils soient montés par un cavalier. Or, dans *RDR II*, il est possible de chasser plusieurs animaux, mais abattre son propre cheval fait perdre des points d'honneur. *RDR II* permet, pour sa part, de donner des récompenses au cheval ou encore de le brosser pour améliorer leur relation. Cette amélioration n'a toutefois pas qu'un impact sur le plan de la narrativité, car elle permet au personnage-joueur de gagner en efficacité lors de ses déplacements et en mission. En effet, un lien fort avec son cheval fait en sorte que ce dernier court plus rapidement et débloque certains mouvements comme des freinages brusques. Puisque l'environnement du jeu a été pensé pour être exploré à dos de cheval, cela s'avère crucial. Par ailleurs, lorsque le personnage-joueur est séparé de son cheval pour une raison quelconque ou lorsque ce dernier meurt, il devient inefficace dans ses déplacements et doit trouver une autre bête assez rapidement. Le cheval permet aussi au personnage-joueur de posséder un plus grand inventaire puisqu'il est possible de ranger des objets ou des armes dans les sacs qu'il porte sur son dos. Il doit d'ailleurs être près du personnage-joueur pour que ce dernier puisse y accéder facilement.

4.9 Influence des individualités du western sur l'interface de *RDR II*

La relation syntaxique fonctionnelle entre le cowboy et son cheval a par ailleurs un impact sur l'interface physique du jeu. *RDR II* cherche en effet à reproduire l'expérience d'un déplacement à cheval par le biais des commandes. Une convention vidéoludique veut que le bouton « gâchette » (*RT*) situé à l'arrière de la manette, à droite, serve à contrôler l'apport en essence des véhicules : plus le joueur l'enfoncé, plus son véhicule avance rapidement et s'il la relâche, la voiture décélère. Il fonctionne en quelque sorte comme la pédale d'une voiture. Or, dans *RDR II*, le bouton servant à faire avancer le cheval est plutôt celui situé sur le dessus de la manette (bouton A pour

la manette du Xbox One). Le joueur doit cliquer dessus à répétition au lieu de le tenir enfoncé pour faire avancer son cheval. Il peut moduler la vitesse de son cheval en appuyant plus ou moins rapidement sur la commande. Pour faire avancer le cheval, le joueur effectue donc ce que Gregerson et Grodal (2009) appellent une action primitive maximale semblable au mouvement naturel du galop ou du cowboy qui tient les rênes. Les contrôles dans *RDR II* sont donc conçus de façon à rappeler l'expérience de monter à cheval. Il en va de même pour le bouton gâchette droit (RT) servant à tirer, qui mimique le mouvement permettant d'actionner la gâchette d'un fusil.

4.10 Influence des individualités du western sur la spatialité de *RDR II*

Les caractéristiques du personnage-joueur justifient par ailleurs les contraintes sur le plan de la spatialité. Dans le premier opus de la série *Red Dead Redemption*, entrer dans l'eau provoquait la mort automatique du personnage, car ce dernier ne savait pas nager. Il s'agissait d'une bonne façon de limiter l'aire de jeu en imposant une frontière naturelle au joueur plutôt qu'un mur invisible non justifié, comme c'est le cas dans certains jeux. Arsenault (2013) mentionne d'ailleurs que cet élément de *RDR I* est crédible pour un cowboy qui a vécu la majorité de sa vie à l'intérieur des terres, loin de l'eau. Dans *RDR II*, il est possible pour le personnage-joueur de nager, mais cette action est limitée. Dans un premier temps, l'avatar n'est pas bon nageur et avance de façon laborieuse dans l'eau. Dans un deuxième temps, nager fait baisser la jauge d'énergie du personnage-joueur, qui coule et meurt noyé lorsque celle-ci arrive à zéro. Il est donc impossible de sortir de l'aire de jeu délimitée par des cours d'eau, car ceux-ci sont trop larges pour que le joueur puisse atteindre la rive opposée.

4.11 Influence des groupes humains du western sur la jouabilité de *RDR II*

La plupart des groupes humains existant dans le western sont présents dans *RDR II* : les Amérindiens, les villageois, le *posse*, le groupe de vétérans de l'Armée de l'Union,

la bande de hors-la-loi, etc. Si, sur le plan narratif, le joueur est appelé à côtoyer, intégrer ou affronter certains de ces groupes, leur influence sur le jeu s'observe également sur le plan de la jouabilité.

Puisque les interactions avec des groupes de personnages non-joueurs peuvent vite dégénérer, le joueur en exploration libre doit adopter une stratégie adaptée aux groupes qu'il rencontre. S'il fait face à des représentants de la loi et qu'il souhaite éviter les ennuis, par exemple, il ne doit pas commettre d'actions répréhensibles comme voler des chevaux ou troubler l'ordre public en tirant avec son fusil. Pour minimiser les altercations, il peut en outre éviter les repères de bandes de criminelles (comme le gang de Lemoyne, composé d'anciens militaires sudistes s'étant reconvertis dans le crime après la guerre de Sécession). S'il les croise sur son chemin, il doit par contre dégainer rapidement pour sauver sa peau.

4.12 Influence des espaces et décors du western sur la spatialité de *RDR II*

L'univers spatial typique du western est reproduit dans *RDR II*. Alors que les films westerns sont souvent limités à un ou quelques environnements, l'immense environnement de *RDR II* les inclut pratiquement tous. Ainsi, le personnage-joueur visite et explore parfois en profondeur des forêts, des montagnes enneigées, des villes ou encore un désert au fur et à mesure que sa bande se déplace et établit son camp à divers endroits. Le joueur peut aussi visiter des lieux intérieurs habituellement vus dans les westerns tels que des saloons, des salons de barbiers, des magasins généraux, des banques, des stations de trains ou des hôtels.

Conçues en images de synthèse photoréalistes, les villes de *RDR II* ressemblent aux villes fictives des États-Unis du 19^e siècle que les productions westerns recréent généralement de toutes pièces en studio. Dans *RDR II*, certaines villes sont toutefois des reproductions plus fidèles de villes réelles à l'époque de la colonisation vers l'Ouest.

C'est le cas de la ville de Saint-Denis, qui est une reproduction assez juste de la Nouvelle-Orléans telle qu'elle était à l'époque (certains bâtiments ont été recréés en modélisation 3D)³². En outre, le jeu met en scène des régions qui se situent plus à l'Est que celles habituellement représentées dans les westerns, comme la Louisiane.

Comme c'est le cas dans certains westerns, il arrive également que le cowboy et sa bande soient recherchés ou bannis dans certaines villes. Par exemple, la bande de Dutch est recherchée dans la région de Blackwater, où la tête du personnage-joueur est mise à prix. Ce dernier ne peut donc pas visiter l'endroit sans être pourchassé et tué par les forces de l'ordre. Par ailleurs, le joueur qui commet des crimes à un endroit donné fait apparaître cette région en couleur rouge sur la carte, et ce jusqu'à ce qu'il s'enfuisse ou qu'il paye sa prime aux autorités.

4.13 Influence des espaces et décors du western sur la jouabilité de *RDR II*

Les espaces et décors du western ont par ailleurs une incidence sur la jouabilité dans *RDR II*. En effet, le joueur doit adapter sa stratégie au lieu où il se trouve. En ville, plus de témoins peuvent rapporter les crimes du personnage-joueur aux autorités et il existe aussi moins d'issues que dans les plaines pour prendre la fuite. Pour éviter les ennuis, il est donc stratégique de ne pas commettre de crimes en ville. C'est par ailleurs en ville que le personnage-joueur dispose du plus grand éventail de services; il peut y acheter des vêtements pour changer son apparence, fréquenter les saloons et s'adonner à des jeux de cartes comme le poker. Certaines régions sont aussi peuplées de bandes armées (composées d'anciens soldats sudistes, par exemple) comme celle de Lemoyne, qui

³² https://www.reddit.com/r/reddeadedemption/comments/aanely/saint_denis_vs_actual_places_in_new_orleans/

correspond plus ou moins au sud des États-Unis. Le personnage-joueur doit donc se préparer aux affrontements armés lorsqu'il les visite.

Nous avons vu précédemment que l'élément principal du western est le « land » ou la terre. Il en va de même dans *RDR II*, dont le monde ouvert à découvrir est probablement l'un des aspects les plus intéressants du jeu. L'exploration de l'espace se fait en outre de manière similaire dans les films westerns et dans *RDR II*. Lorsque le personnage-joueur veut voyager rapidement d'une ville à l'autre, il peut le faire en diligence ou en train. Le personnage-joueur ne peut toutefois pas prendre une diligence pour aller au milieu des bois. Pour visiter les points d'intérêts dans les lieux reculés, le joueur n'a pas d'autres choix que d'explorer l'aire de jeu à dos de cheval.

La nature joue aussi un rôle du point de vue de la jouabilité et ajoute un aspect survivaliste au jeu en émulant les conditions de vie difficiles de l'Ouest américain. En effet, le personnage-joueur doit s'adapter au climat de la région qu'il visite. Par exemple, s'il va dans les montagnes enneigées, il doit opter pour des vêtements chauds, car, autrement, sa jauge d'énergie diminue rapidement et il risque de mourir de froid. En revanche, s'il se rend dans une région chaude avec des habits chauds, son personnage risque d'être affecté par la chaleur. Le joueur doit aussi se méfier lorsqu'il visite certains environnements et rester sur ses gardes lorsqu'il visite des contrées sauvages. En dehors des villes, des attaques d'animaux (loups, ours, alligators) peuvent également survenir.

Ce sont par ailleurs des frontières naturelles typiques des films westerns, comme des montagnes aux sommets trop escarpés pour être escaladées ou des cours d'eau trop larges pour être traversés qui limitent l'aire d'exploration du personnage-joueur et stoppent sa progression.

4.14 Influence de l'esthétique du western sur l'interface de *RDR II*

Deux éléments liés à l'interface graphique de *RDR II* semblent influencés par les conventions esthétiques du western : la fenêtre de l'inventaire et la carte.



Figure 4.2

Inventaire du joueur et carte dans le jeu *RDR II*

Source : <https://attackofthefanboy.com/guides/rdr2-how-to-access-inventory-satchel/>

Pour accéder à son inventaire, le joueur doit appuyer sur le bouton « retour » de sa manette³³. Le jeu se met alors en pause et le joueur voit ce que son personnage transporte sur lui, chaque case de l'inventaire étant associée à un objet. Les contours inégaux de sa fenêtre et de ses icônes semblant être tracés à la main, de même que la police d'écriture semblant être réalisée au pochoir, ont tout droit l'air sortis d'un générique de western classique.

La carte du jeu a, quant à elle, l'aspect d'une carte au trésor dessinée à la main sur un parchemin que l'on retrouve parfois dans les westerns mettant en scène la ruée vers l'or et qui correspond aux cartes que l'on retrouvait à l'époque où se déroulent ces récits.

³³ Nous avons pour notre part joué au jeu sur la plateforme Xbox One.



Figure 4.3

Carte du Colorado datant de 1860, à l'époque de la ruée vers l'or

Source : <https://www.loc.gov/item/2004629247/>

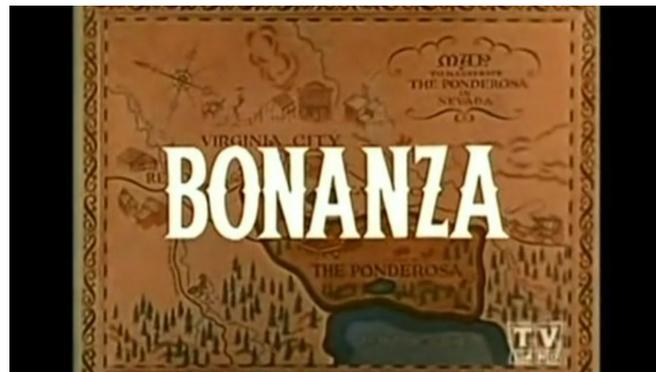


Figure 4.4

Générique de la série télévisée western *Bonanza* (NBC, 1959-1973)

Source : <https://www.youtube.com/watch?v=euw4j17czzs>



Figure 4.5
Carte du jeu *RDR II*

Source : <https://www.usgamer.net/articles/14-05-2019-red-dead-redemption-2-guide/complete-map-overview>

Elle diffère d'ailleurs des cartes à l'apparence dite « haute technologie » que l'on retrouve dans la majorité des jeux, dont *GTA V*, et qui rappellent plutôt la forme d'un GPS moderne. Tout comme dans la série de jeux *Grand Theft Auto*, le joueur peut placer des marqueurs sur la carte pour guider ses déplacements. Alors que le tracé dans *GTA* semble fait à l'ordinateur, celui dans *RDR II* ressemble à une ligne rouge tracée à la main et la destination du joueur est marquée par un « X » rouge rappelant l'idée de la carte au trésor.

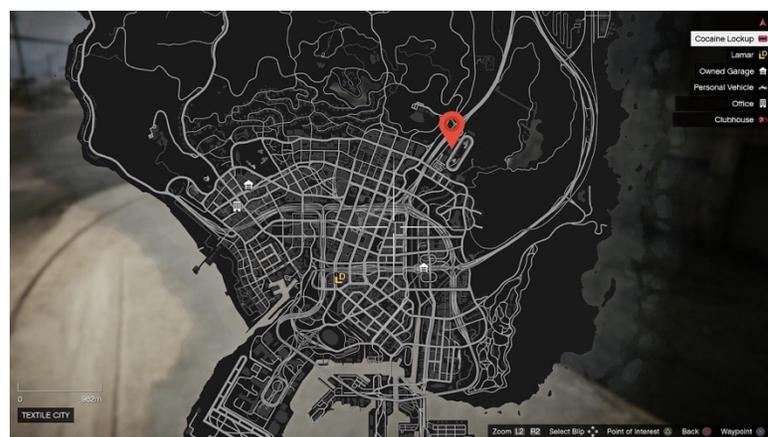


Figure 4.6
Carte du jeu *GTA V*

Source : <https://www.gameskinny.com/72ciw/gta-online-guide-casino-location>

Bien que *RDR II* puisse être joué à la première personne, comme plusieurs jeux de tir et comme plusieurs jeux de l'éditeur Rockstar depuis le portage de *Grand Theft Auto V* sur les consoles Xbox One et PlayStation 4, la vue à la troisième personne par défaut donne un aspect plus cinématographique au jeu. Le joueur peut, par ailleurs, opter pour le « mode cinématographique » permettant de voir son personnage sous divers angles, selon différentes grosseurs de plan, à la manière d'un film western. La possibilité de jouer avec des plans d'ensemble est notable, dans la mesure où les jeux vidéo offrent rarement cette option qui nuit au joueur sur le plan la jouabilité, puisqu'elle ne lui permet pas, entre autres, de bien orienter ses tirs vers l'ennemi.



Figure 4.7

Plan d'ensemble du mode cinématographique dans *RDR II*

Source :

https://www.youtube.com/watch?v=y7s_UhQS3Ik&fbclid=IwAR3gpjIkdrd92dkNFncU_xKpbfctzdA_tAc8JKzxO6vBcqb8IGgQPaiiByU



Figure 4.8

Plan américain du mode cinématographique

Source : <https://www.goldengeek.net/red-dead-redemption-2-4k-native-xbox-one-x/>

Figure 4.9

Plan d'ensemble du mode cinématographique

Source : <https://www.goldengeek.net/red-dead-redemption-2-4k-native-xbox-one-x/>

Lorsque le joueur est en mode « normal » (à la troisième personne), il peut légèrement changer l'orientation de la caméra et lorsqu'il est en mode « photo »³⁴, permettant de prendre des captures d'écran avec un appareil qui est donné au personnage. Il peut

³⁴

https://www.youtube.com/watch?v=_tle6QK1JSk&feature=share&fbclid=IwAR30YeZ9cngtw4B9nkpGi6sxo4z55150jg07M4iCw-tSikALZimr72x6hcw

également changer l'orientation de la caméra à sa guise et ajouter des filtres de couleur, dont le filtre sépia. Le joueur peut donc reproduire des plans typiques du western ou les plans ultra stylisés des westerns spaghettis.



Figure 4.10

Capture d'écran prise en mode photo qui reproduit les plans rapprochés des westerns spaghettis



Figure 4.11

Capture d'écran prise en mode photo qui reproduit les plans d'ensemble du western



Figure 4.12

Capture d'écran prise en mode photo reproduisant le plan d'un film de Sergio Leone



Figure 4.13

Capture d'écran en mode photo montrant l'utilisation d'un filtre sépia

Bref, le présent chapitre a démontré comment les codes du genre western exercent une influence sur les éléments propres au jeu vidéo (la jouabilité, la spatialité, l'interface la narrativité et les personnages), mais aussi comment *RDR II* s'approprie les codes du genre western et les adapte au média vidéoludique. Le jeu s'inspire d'un genre cinématographique pratiquement centenaire et ne se cantonne pas à un seul sous-genre du western : il condense, reprend et adapte des éléments propres à différentes époques du genre. Puisque le média change, les codes se voient transformés et remédiés. Ce dernier point sera développé dans le prochain chapitre, au cours duquel il s'agira également de comprendre l'intérêt d'une telle remédiation.

CHAPITRE V

DISCUSSION DES RÉSULTATS

Dans ce chapitre, nous dégagerons des constats plus généraux de l'analyse afin d'expliquer comment le jeu *RDR II* remédie les conventions du western. Nous chercherons ensuite à comprendre pourquoi Rockstar a intérêt à reprendre les codes propres au western et, plus largement, ce que les producteurs de jeu vidéo et les joueurs ont à gagner en puisant dans un imaginaire cinématographique.

5.1 Remédiation des conventions du western dans *RDR II*

Avec ses 104 missions prenant au moins 40 heures à compléter (60 si l'on ajoute les quêtes secondaires et toutes les tâches du quotidien qui permettent de bonifier le jeu), *RDR II* effectue une remédiation du western en condensant la plupart de ses éléments sémantiques et syntaxiques. Alors qu'un film western est généralement ancré dans un seul cycle ou sous-genre et suit un nombre limité de personnages et de lieux, le jeu *RDR II* multiplie les personnages, les lieux, les intrigues et les thèmes. La majorité des codes du western repris dans *RDR II* ne sont pas détournés pour être moqués ou critiqués, mais simplement adaptés à l'aspect interactif du média.

D'un point de vue narratif, le jeu se situe dans un cycle western tardif mettant en scène la société américaine après la conquête de l'Ouest. Malgré le fait que le territoire soit, à cette époque, presque entièrement colonisé, le thème de la frontière demeure central dans *RDR II*, car l'objectif des membres de la bande est de trouver une terre où ils

pourront vivre plus librement. Même si l'Amérique de cette époque est déjà réglementée, *RDR II* reconduit donc l'idée d'une dualité entre un territoire civilisé et régulé, d'une part, et un territoire sauvage et libre, d'autre part.

Bien que *RDR II* comporte une riche histoire scénarisée typique du western qui est imposée au joueur par le biais de cinématiques et de missions prédéfinies, le joueur est appelé à actualiser un récit émergent qui lui est propre en prenant certaines décisions. Il a, entre autres, un certain pouvoir sur l'issue de son personnage : s'il choisit de commettre des crimes et d'avoir un niveau d'honneur bas, son personnage mourra tué de manière violente en cours de jeu. S'il choisit, en revanche, une vie plus rangée et maintient un niveau d'honneur élevé, il mourra des suites d'une maladie. Le joueur ne peut toutefois pas éviter l'issue fatale de la mort de son premier avatar, ce qui va d'ailleurs à l'encontre de l'idée de Juul (2013) selon laquelle les jeux, contrairement aux films, connaissent généralement un dénouement heureux, car le décès du personnage serait perçu comme un échec par le joueur. Cette fin tragique fait toutefois écho à celle de certains films westerns tels que : *The Magnificent Seven* (Sturges, 1960), dans lequel plusieurs des mercenaires ne survivent pas, ou encore *Tombstone* (Cosmatos, 1993), qui se termine par le décès de Doc Holliday.

Sur le plan des intrigues, une autre différence notable du jeu vidéo *RDR II* par rapport aux films westerns est qu'il met en scène beaucoup plus en détail les aspects de la vie quotidienne du cowboy. Par exemple, le personnage-joueur doit régulièrement nettoyer ses armes pour qu'elles demeurent efficaces et doit manger pour avoir suffisamment d'énergie. Il peut aussi se raser, acheter du tabac au magasin général, prendre un bain ou encore rendre visite à un barbier pour faire couper ses cheveux. Dans un film, chaque image et chaque dialogue doit montrer une action utile à la compréhension du récit ou des personnages, alors que dans un jeu, certaines actions effectuées par le joueur peuvent être superflues. Ceci contribue non seulement à rendre le jeu vidéo plus

complet et réaliste, mais encourage le joueur à se plonger dans la peau du cowboy en effectuant les actions de la vie courante et en personnalisant son parcours.

Le constat principal que nous faisons en ce qui concerne les personnages-joueurs et non-joueurs de *RDR II* est qu'ils forment un condensé de plusieurs individualités et groupes humains du western qui ne se retrouvent généralement pas tous dans une même œuvre. En effet, le personnage-joueur accomplit plusieurs actions qui ne sont généralement pas exécutées par le même individu dans une œuvre filmique.

Par ailleurs, le personnage-joueur dispose d'une personnalité sur laquelle le joueur a peu d'influence. Il correspond à un stéréotype masculin reflétant une certaine virilité qui concorde avec celui du cowboy représenté dans les films westerns. À la différence du cowboy des films westerns, qui est généralement bon sur le plan moral, le joueur a toutefois un certain pouvoir sur la personnalité de son personnage via le système d'honneur et peut choisir d'être moralement bon ou mauvais cowboy selon les actions qu'il exécute. Pour reprendre la terminologie d'Arsenault (2013), *RDR II* se situe à mi-chemin entre l'approche actorielle et avatorielle. Pour cette raison et contrairement à ce qui est le cas dans la plupart des films westerns classiques, la personnalité du personnage principal a le potentiel de devenir tridimensionnelle, c'est-à-dire d'évoluer au fil du jeu (Papale, 2014, p. 5-6) Le joueur peut également personnaliser son avatar sur le plan physique en choisissant les vêtements qu'il portera. Certains costumes disponibles, bien qu'ils soient d'époque, sont plutôt chics et s'éloignent de l'habit typique du cowboy – jean, chemise à frange, bottes de cuir et chapeau aux larges bords et à la calotte haute.

Tout comme les personnages secondaires dans les films westerns, les personnages non joueurs sont spécialisés dans une seule tâche. Nous remarquons cependant que le jeu contient beaucoup plus de personnalités différentes qu'un film western. Cela a à la fois un impact sur la narrativité et la jouabilité, car les interactions entre l'avatar et ces

personnages, encouragées par le jeu, donnent lieu à des situations variées et à différentes missions secondaires en lien avec l'occupation des personnages non-joueur (comme la chasse ou les contrats de chasseur de primes). Les graphismes photoréalistes de *RDR II* permettent par ailleurs aux personnages d'être pratiquement aussi expressifs que ceux des films westerns et rendent leurs émotions presque aussi perceptibles.

Conformément au genre western, les grands espaces sont à l'honneur dans *RDR II* : le joueur parcourt de grandes régions sauvages boisées, montagneuses ou encore désertiques correspondant à ce que Calleja (2011) appelle des espaces « ouverts », qui favorisent l'exploration du joueur en raison de leur vastitude. Tout comme c'est le cas dans les films westerns, l'environnement est donc la véritable vedette du jeu. Un des plaisirs principaux qu'on retrouve à y jouer est de passer plusieurs heures à parcourir le territoire. Comme c'est le cas pour le spectateur lors du visionnement d'un film western, le joueur est appelé à découvrir graduellement l'espace du jeu au fur et à mesure qu'avance le récit. En effet, *RDR II* comporte ce que Calleja (2011) appelle un espace navigable dont la totalité n'est pas visible à l'écran d'un seul coup. Certaines régions n'apparaissent même pas sur la carte du jeu tant que le joueur ne les a pas visitées. Sur le plan de la toponymie et de la géographie, les environnements fictifs de *RDR II* rappellent les États de l'Ouest américain et les lieux fréquemment vus dans les films westerns. Alors que les films westerns créent des villes fictives de toutes pièces en studio, *RDR II* reproduit des villes existantes au moyen de graphismes photoréalistes.

Sur le plan de l'esthétique, le jeu est l'un des seuls qui offrent au joueur un mode cinématographique permettant au joueur de se sentir dans un film western, et ce, même si cette fonctionnalité ne s'avère pas pratique sur le plan de la jouabilité. De plus, le mode « photo » et, dans une moindre mesure, le mode « normal » à la troisième personne, permettent au joueur de modifier l'angle de la caméra de manière devenir lui-même, en quelque sorte, le réalisateur de son propre film western.

5.2 Rôle d'une remédiation du genre cinématographique par le jeu vidéo

Dans cette section, il sera question du rôle d'une remédiation du genre cinématographique par le jeu vidéo. Nous chercherons à comprendre les avantages que comporte la transposition des conventions du genre western dans *RDR II* et, plus largement, la transposition des conventions de genre cinématographique dans les jeux de Rockstar.

5.2.1 Sécuriser les profits

Différentes formes médiatiques sont en compétition entre elles pour attirer les spectateurs. Cette compétition est aussi présente à l'intérieur d'un même média. Ainsi, *RDR II* doit se démarquer non seulement d'œuvres télévisuelles et cinématographiques, mais aussi d'autres jeux pour appâter les joueurs. Une stratégie possible pour attirer les joueurs est de miser sur des conventions cinématographiques que ceux-ci connaissent bien pour créer des univers évocateurs. *RDR II* ne mobilise pas tant les conventions du western pour s'en moquer ou les critiquer comme le ferait une parodie, mais pour créer des références avec lesquelles les joueurs sont familiers et potentiellement rejoindre un bassin de joueurs plus grand que celui des amateurs de jeux vidéo.

Le budget accordé à la production de *RDR II* n'a pas été divulgué. Le jeu a toutefois connu un délai de production de huit ans. Nous savons aussi que *GTA V*, le jeu précédant du studio, a coûté 265 millions de dollars américains à produire³⁵. Le budget pour un jeu tel que *RDR II* se situe donc fort probablement dans les centaines de millions également. Avec de telles sommes investies, Rockstar n'a pas droit à l'erreur. Puisque le genre western est l'un des plus connus de tous, puiser dans son univers et

³⁵ Précisons que le budget mentionné comporte probablement les coûts de mise en marché qui sont substantiels.

ses codes est en quelque sorte une valeur sûre. Rockstar mise toujours sur des genres qui ont des conventions bien établies, comme le film de gangsters (avec la série *Grand Theft Auto*), le film noir (avec *L.A. Noire*), le western (avec la série *RDR*) et le film de zombies (dans le cas de *Red Dead Redemption : Undead Nightmare*). La campagne publicitaire entourant la sortie du jeu faisait d'ailleurs référence à un film western bien connu.



Figure 5.1

Image de la campagne publicitaire faisant référence au film *The Magnificent Seven*
Source : <https://www.theguardian.com/technology/2016/oct/17/red-dead-redemption-2-teasing-image-rockstar>

Cette image, annonçant le prochain titre du studio deux ans avant sa sortie en 2016, rappelle, en effet, l'affiche du film *The Magnificent Seven* (Sturges, 1960).



Figure 5.2

Affiche du film *The Magnificent Seven* (Sturges, 1960)

Source : <https://cscottrollins.blogspot.com/2012/08/on-set-with-john-sturges-man-of-action.html>

Bien que le film original soit sorti en 1960, un *remake* (Fuqua, 2016) venait d'être produit et était projeté en salles depuis environ un mois au moment où Rockstar a divulgué l'image. Rockstar a donc surfé sur la sortie du film pour mousser son propre titre western.

Se baser sur des références que le public connaît et miser sur sa nostalgie semble être une stratégie à la mode par les temps qui courent. Les exemples ne cessent de se multiplier dans les médias : le film *It* (Muschiatti, 2017) est une adaptation du roman de Stephen King (1986), les films de superhéros se basent sur des personnages de bande dessinée bien établis, la série *Stranger Things* (2016) se déroule dans les années 1980 et contient de nombreuses références à cette époque, les films de Quentin Tarantino *Django Unchained* (2012) et *Once Upon a Time... in Hollywood* (2019) font respectivement référence au genre western et au « *Old Hollywood* » des années 1960, etc.

Un parallèle peut d'ailleurs être fait entre la stratégie de Rockstar et celle du « *New Hollywood* » par rapport au « *Old Hollywood* ». L'industrie du jeu vidéo AAA est présentement à l'ère des studios : la notion d'auteur y est pratiquement inexistante. Le

jeu vidéo AAA est aussi produit dans une logique globalisante : les jeux doivent toucher un public diversifié partout à travers le monde. La plupart des grands studios, comme Ubisoft, produisent donc plusieurs gros titres par année. Rockstar, de son côté, mise sur un seul titre majeur par période d'environ cinq ans qui emprunte aux conventions cinématographiques et qui les remédie de manière innovatrice. À sa sortie, *GTA V* (2013) était le jeu le plus cher jamais produit, mais il a rapporté au studio des recettes tournant autour du milliard de dollars. Selon IGN France, en date de février 2019, *RDR II* s'était vendu à 23 millions de copies physiques, rapportant un bénéfice net de 1.249 milliard de dollars. Par ailleurs, selon *Business Insider*, le jeu a rapporté 725 millions de dollars en profit trois jours après sa sortie.³⁶ La stratégie de Rockstar semble donc porter fruit. Bien entendu, le succès de *RDR II* repose très certainement sur le fait qu'il est la suite de *RDR* (le jeu de l'année selon plusieurs médias) et sur la réputation que Rockstar s'est forgée en produisant de tels jeux. Puisque *RDR* emprunte aux conventions du western d'une manière similaire à ce que fait *RDR2*, ce que nous avons dit pour *RDR II* semble toutefois pouvoir s'appliquer à *RDR*.

5.2.2 Favoriser l'immersion

Le jeu vidéo est un média interactif qui cherche à engager le joueur et l'immerger dans un univers autre. L'immersion du joueur est d'ailleurs un important argument de vente dans l'industrie vidéoludique et une préoccupation constante pour plusieurs producteurs de jeux vidéo (Therrien, 2013). Alors que le média cinématographique évite généralement les actions et dialogues superflus, leur multiplication dans *RDR II* donne l'impression d'un univers cohérent dans lequel le joueur se sent inclus. En effet, *RDR II* plonge le joueur dans le quotidien d'un cowboy et lui donne la possibilité d'expérimenter ce que pouvait être la vie à cette époque dans les moindres détails. Il

³⁶ Il faut faire preuve de prudence avec ce type d'information, car les chiffres sont souvent estimés, gonflés, partiels et récoltés à un moment spécifique.

peut saluer pratiquement tous les personnages non-joueurs. Ces échanges demeurent la plupart du temps des dialogues assez banals, mais donnent parfois lieu à des événements fortuits. À la suite d'une discussion avec un personnage, le joueur peut, par exemple, se retrouver à jouer au poker dans un saloon. Ces interactions et actions du quotidien n'ont aucune influence sur l'histoire principale du jeu, mais rehaussent le réalisme de l'univers western de *RDR II* et aide le joueur à personnaliser son parcours et se glisser dans la peau du personnage.

Par ailleurs, la mobilisation des conventions du genre sollicite l'encyclopédie du joueur d'une manière qui est susceptible de faciliter la compréhension du jeu et, par ricochet, favoriser l'immersion. Par exemple, si le joueur qui rencontre un cheval sauvage en cours de jeu est familier avec les codes du western, il aura sûrement tendance à utiliser son lasso pour attraper la bête, même s'il n'y a aucune indication à cet effet dans le jeu. Il en va de même lorsqu'il est confronté à un duel : son premier réflexe sera de dégainer le plus rapidement possible pour tirer sur son ennemi. La mobilisation des conventions du genre ne sert donc pas seulement à ancrer le récit dans un univers narratif connu et apprécié des joueurs, mais permet également de faire l'économie d'une panoplie d'instructions iconiques ou écrites - qui pourraient potentiellement briser l'immersion du joueur - ou encore de longs tutoriels comme ceux du jeu de patin à roues alignées *Jet Set Radio* (Sega, 2000) ou *Assassins' Creed* (Ubisoft, 2012).

Dans le même ordre d'idée, les commandes que le joueur doit effectuer pour faire galoper son cheval et tirer au fusil favorisent l'immersion du joueur en rappelant les mouvements réels qu'il faut produire pour réaliser ces actions dans le monde hors-jeu. L'immersion fictionnelle est enfin facilitée par l'aisance qu'a le joueur (même novice) à exécuter les différentes tâches du jeu. Monter à cheval, tirer sur des ennemis, voler des trains, etc., est somme toute relativement facile. Le joueur peut donc se concentrer totalement sur l'aspect narratif du jeu (Trépanier-Jobin et Couturier, 2018).

Les emprunts aux conventions sémantiques ou stylistiques du western ne se font toutefois jamais au détriment de l'immersion dans *RDR II*. À titre d'exemple, la carte du jeu est interactive, même si cela représente un anachronisme dans l'univers du 19^e siècle, car il serait lassant pour le joueur de constamment devoir ouvrir son inventaire et consulter une carte statique pour retrouver son chemin lorsqu'il se déplace.

5.2.3 Réflexivité

Certains codes du western sont en outre repris à des fins autoréflexives dans *RDR II*. Les rencontres loufoques que le personnage-joueur fait avec le Ku Klux Klan lors desquelles le groupe suprémaciste est tourné en dérision nous ramènent, par exemple, à l'idée de parodie. Celle-ci peut être définie comme une « forme de répétition avec une distance critique ironique, qui marque la différence plutôt que la similitude » (Hutcheon, 1985, p. xii [Notre traduction]) au moyen de certaines techniques comme la réitération, l'inversion, la transformation soudaine, la littéralisation, l'inclusion étrangère et l'exagération (Harries, 2000). Certaines références directes sont également faites à des films westerns connus comme *The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford* (Dominik, 2007), dont la scène du train est reprise presque plan pour plan dans le jeu, *Django Unchained* (Tarantino, 2012) et *The Magnificent Seven* (Sturge, 1960). Un parallèle peut encore une fois être établi avec le « *New Hollywood* », dont l'une des tendances fortes est la reprise de codes à des fins d'hommage ou d'autoréflexivité.

Bien que plusieurs conventions soient empruntées au western sans détournements dans *RDR II*, reste que leur simple remédiation contribue à leur transformation et peut faire en sorte qu'elles deviennent plus apparentes aux yeux du joueur.

CONCLUSION

C.1 Résumé

Le présent mémoire s'est intéressé à l'utilisation des conventions de genre cinématographique par le jeu vidéo en se basant sur le cas du western et du jeu *Red Dead Redemption II*. Nous avons d'abord passé en revue différentes théories sur le genre cinématographique et le genre vidéoludique, tout en nous positionnant en faveur de l'approche sémantico-syntaxico-pragmatique. Nous avons ensuite répertorié différentes conventions du western pour construire notre grille d'analyse, puis avons analysé l'influence que le genre cinématographique western a non seulement sur les aspects narratifs du jeu *RDR II* (structures narratives, personnages, intrigues et thèmes), mais également sur l'aspect ludique du jeu (jouabilité, interface et spatialité).

Nous avons porté une attention particulière aux reprises, transformations et détournements que le genre subissait en passant par le média vidéoludique. Nous avons constaté que la majorité des codes du genre repris dans le jeu ne subissaient pas de transformation majeure sur le plan de la signification, mis à part quelques scènes parodiques. Puisqu'il s'étend sur plus de 60 heures, le jeu condense toutefois plus de codes génériques qu'il y en a généralement dans une seule œuvre western. Le fait que le joueur soit libre de faire toutes sortes d'actions banales fait par ailleurs en sorte que le jeu entre davantage dans le quotidien des personnages principaux et ajoute un aspect réaliste favorisant l'identification au personnage. En proposant un mode cinématographique dont les choix de plans rappellent ceux du western, ainsi qu'un mode photo laissant au joueur la liberté de bouger la caméra dans tous les angles,

zoomer et ajouter des filtres, le jeu *RDR II* invite le joueur à devenir, en quelque sorte, le réalisateur de son propre film western.

Notre analyse nous a permis de constater que le jeu vidéo et le cinéma ont plus d'éléments en commun, sur le plan de la narrativité et des personnages, que certains peuvent l'imaginer. Elle confirme que le cinéma a une importante influence sur toutes les dimensions de certains jeux vidéo, incluant les dimensions ludiques comme la jouabilité, l'interface et la spatialité. Elle démontre toutefois que l'expérience de visionner un film western diffère de l'expérience de jouer à un jeu western, ne serait-ce qu'en raison de la possibilité qu'a le joueur de *RDR II* de personnaliser son parcours, de devenir l'auteur de son propre scénario et le directeur photo de son propre film western. Plutôt que d'être un jeu « de » western, *RDR II* est en quelque sorte un jeu « du » western, dans la mesure où ce qu'il offre au joueur ce n'est pas « un » western, mais l'ensemble du genre que le joueur peut explorer à sa guise dans toutes ses tangentes. Autrement dit, *RDR II* se positionne comme une synthèse du genre dans toutes ses trajectoires.

Nous avons également cherché à comprendre les raisons qui peuvent motiver une telle remédiation et les avantages que cela comporte pour les producteurs et les joueurs. Nous en avons relevé trois : 1) rejoindre un public plus large, faciliter le marketing et sécuriser les profits, 2) favoriser l'immersion du joueur en l'incitant à se plonger dans un environnement fictionnel familier tout en évitant la multiplication de fenêtres d'instructions et de tutoriels et 3) se moquer des éléments démodés du genre, comme son racisme, et rendre hommage aux chefs-d'œuvre du genre grâce à l'autoréflexivité et la parodie.

C.2 Limites de la recherche et ouverture

Cette recherche ne suffit pas, à elle seule, à statuer sur les implications et rôles de la remédiation des conventions cinématographiques dans les jeux vidéo, d'abord parce qu'elle se base sur un seul genre et un seul jeu, mais aussi parce qu'elle n'a pas sondé les producteurs pour connaître leurs intentions ni les joueurs pour connaître leurs réactions et leurs manières de s'approprier le jeu. Elle a néanmoins permis de formuler quelques hypothèses qui pourraient éventuellement être confrontées aux résultats de recherches dans le cadre desquelles seraient effectuées, par exemple, des entrevues avec les producteurs de la compagnie Rockstar, une étude de réception auprès des joueurs de *Red Dead Redemption* ou l'analyse comparative de jeux empruntant à d'autres genres narratifs plus ou moins codifiés, dont ceux de Rockstar s'inspirant du film noir (dans le cas de *L.A. Noire*), du film de gangsters (dans le cas de la série *GTA*) et du film de zombie (dans le cas de *Red Dead Redemption : Undead Nightmare*).

De telles analyses permettraient de mieux comprendre comment les éléments ludiques d'un jeu sont adaptés aux conventions de genre cinématographique. Dans la série de jeux *GTA*, par exemple, la touche « RT » est excessivement sensible afin que le joueur ait de la difficulté à conduire en respectant le code de la route, de sorte à mieux correspondre à l'image que l'on se fait d'un gangster au volant qui s'affranchit des lois. Dans *L.A. Noire* (2011), c'est plutôt l'inverse : d'une part, il est facile de contrôler son véhicule et, d'autre part, faucher des passants fait perdre des points. De cette manière, le personnage-joueur colle mieux à l'image d'un policier respectueux des lois. Par ailleurs, la jouabilité est adaptée en fonction des enquêtes qu'accomplit normalement un détective de film noir : les missions débutent avec l'arrivée du personnage-joueur sur une scène de crime qui doit explorer les alentours, interroger des témoins et analyser les objets qui s'y trouvent pour découvrir des indices. Elle diffère donc considérablement de celles de *RDR II*, où le joueur ne peut généralement pas manipuler les objets et est plutôt appelé à faire des échanges de tirs.

Au final, le joueur de jeux vidéo est toutefois créateur de son propre western, de son propre film noir, ou de son propre film de gangsters. Il est libre de coller au scénario habituel ou, au contraire, de détourner les conventions du genre pour s'en moquer, les critiquer, expérimenter ou tout simplement... s'amuser. Cette piste de recherche nous semble, au terme de notre parcours, la plus intéressante à explorer.

BIBLIOGRAPHIE

- Aarseth, E. (2003). *Playing Research : Methodological approaches to game analysis*. Proceedings of the 5th digital arts & culture conference.
- Aams, E. (2009). *The Designer's Notebook : Sorting Out the Genre Muddle*. *Gamasutra*, 9 juillet.
- Altman, R. (1999). *Film/genre*. Londres : British Film Institute.
- Altman, R. (1984). A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. *Cinema Journal*, vol 23, no 3.
- Apperley, T. (2006). Genre and game studies : Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, vol. 37, no 1, 6-23.
- Arsenault, D. (2013). Qui est 'je'? Autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l'actantialité ludo narrative du joueur et son immersion fictionnelle. Chap in *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, sous la dir. de Renée Bourassa et Louise Poissant. Québec : PUQ.
- Arsenault, D. (2011). *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*. Thèse de doctorat. Montréal : Université de Montréal.
- Arsenault, D. (2010). Introduction à la pragmatique des effets génériques : l'horreur dans tous ses états. *Loading, Special Issue--Thinking After Dark : Welcome to the World of Horror Video Games*, vol 4, no 6.
- Blanchet, A. (2010). *Des Pixels à Hollywood cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*. Paris : éditions PIX n' Love.
- Bogost, I. et Klainbaum, D. (2006). *Experiencing Place in Los Santos and Vice City*, Chap in *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto Critical Essays*. Jefferson et Londres : McFarland & Company Inc.

- Bolter, J.D. et Grusin, R (2000). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge : The MIT Press.
- Brookes, I. (2017). *Film Noir A Critical Introduction*. New York : Bloomsburry Publishing.
- Calleja, G. (2011). *In-Game. From Immersion to Incorporation*. Cambridge : The MIT Press.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Paris : éditions Gallimard.
- Clearwater, D.A. (2011) What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol 5, no 8, 29-49.
- Delaporte, C. (2015). *Le genre filmique Cinéma, télévision, internet*. Paris : Presses Sorbonne Nouvelle.
- De Peuter, G. et Dyer-Whiteford N. (2009). *Games of Empire : Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Dise, J. (2017). *Filmmaking 101 : Camera Shot Types*. Récupéré de <https://www.bhphotovideo.com/explora/video/tips-and-solutions/filmmaking-101-camera-shot-types>
- Eco, U.(1979). *Lector in fabula ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*. Paris : éditions Grasset.
- Esqunazi, J. P. (2012). *Le film noir*. Paris : éditions CNRS.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative : Introduction to Ludology. Chap in *The Video Game Theory Reader*, sous la dir. de Mark J.P. Wolf & Bernard Perron. Londres : Éditions Routledge.
- Garin, M. (2014). Rockstar y el cine (de género). *La Vanguardia Miércoles*, vol. 28.
- Genette, G. (1986). Introduction à l'architexte. Chap in G. Genette, H. R. Jaus et J.-M. Schaeffer, *Théorie des genres* (p. 89-159). Paris : éditions du Seuil.

- Goliot-Lété, A. et Vanoye, F. (2015). *Précis d'analyse filmique*. Paris : éditions Armand Colin.
- Gotteri, N. (2005). *Le Western et ses mythes, Les sources d'une passion*. Paris : éditions Bernard Giovanangeli.
- Gregerson, A. et Grotal, T. (2009). Embodiment and Interface. Chap in *The Video Game Theory Reader 2*, sous la dir. de Bernard Perron et Mark J.P. Wolf. New York : éditions Routledge.
- Harries, D. (2000). *Film Parody*. Londres : British Film Institute.
- Hutcheon, L. (2000 [1985]). *A Theory of Parody : The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. New York et Londres : Methuen.
- Kaplan, A.E. (1998). *Women in Film Noir*. Londres : British Film Institute
- Kitses, J. et Rickman, G. (1998). *The Western Reader*. New York : éditions Limelight.
- Letourneux, M. (2006). La question du genre dans les jeux vidéo. Chap in *Le game design des jeux vidéo*, sous la dir. de Sébastien Genvo. Paris : éditions l'Harmattan.
- Leutrat, J.L. (1973). *Le western*. Paris : Armand Colin.
- Jarvie, I.C. (1970). *Towards a Sociology of the Cinema*. New York : Routledge & Kegan Paul PLC.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge : The MIT Press.
- Juul, J. (2011 [2005]). *Half-real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge : The MIT Press.
- Kücklick, J. (2002). The Study of Computer Games as a Second-Order Cybernetic System. Chap in *Computer Games and Digital Cultures*, sous la dir. de F. Mäyrä, pp 101-111. Ville : Tampere University Press.

- Malliet, S. (2007). Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content. *The international journal of computer analysis game research*, vol. 7, no 1.
- Mauger, V. (2014). Interface. Chap in *The Routledge Companion to Video Game Studies*, sous la dir. de Mark J.P. Wolf et Bernard Perron. New York : éditions Routledge.
- Mcgillis, R. (2009). *He was Some Kind of a man. Masculinities in the B Western*. Waterloo : Wilfrid Laurier University Press.
- Mcglone, E. (2018). Red Dead Redemption 2 : Story Summary. Récupéré de <https://twinfinite.net/2018/10/red-dead-redemption-2-story-summary/>
- Moine, R. (2008). *Les genres du cinéma*. Paris : éditions Armand Colin.
- Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*. Londres et New York : éditions Routledge.
- Papale, L. (2014). Beyond Identification. *Journal of Games Criticism*, vol. 1, no 2.
- Pinel, V. (2000). *Genres et mouvements au cinéma*. Paris : édition Larousse.
- Reid, J.H. (2011). Westerns : A guide to the best (And Worst) Westerns movies on DVD. Etats-Unis : Lulu Press Inc.
- Ryan, M.L. (2006). Computer Games as Narrative. The Ludology versus Narrativism Controversy. Chap in *Avatars of Story*, p.181-213. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Salen, K. et Zimmerman E. (2004). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge : The MIT Press.
- Schatz, T. (1976). *Old Hollywood/New Hollywood Ritual, Art, and Industry*. Ann Arbor (Michigan) : UMI Research Press.
- Shadoian, J. (2003). *Dreams and Dead Ends. The American Gangster Film*. New York : Oxford University Press.

- Therrien, C.(2013). La présence vidéoludique : de l'illusion à la projection dans l'écosystème affectif de la fiction. Chap in *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, sous la dir. de Renée Bourassa et Louise Poissant. Québec : PUQ.
- Therrien, C. (2011). Illusion, idéalisation, gratification : l'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo. Thèse de doctorat. Montréal : Université de Montréal.
- Thier, D. (2018). *No, 'Red Dead Redemption 2' Isn't Too Slow--The Problem Is The Story*. Récupéré de <https://www.forbes.com/sites/davidthier/2018/10/31/no-red-dead-redemption-2-isnt-too-slow-the-problem-is-the-story/?sh=47b401505cbb>
- Trépanier-Jobin, G. (2013). *Le rôle de la parodie dans la dénaturalisation des stéréotypes de genre : l'exemple du soap opera et de la série Le coeur a ses raisons*. Thèse de doctorat. Montréal : Université du Québec à Montréal.
- Trépanier-Jobin, G. et A. Couturier (2018). L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité. *Science du jeu*. Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo, no 9.
- Warshow, R. (1948). The Gangster as A Tragic Hero. Chap in *The Immediate Experience : Movies, Comics, Theatre & Other Aspects of Popular Culture*. New York : éditions Doubleday.
- Witmer, B. G. et M. J. Singer (1998). Measuring Presence in Virtual Environments : A Presence Questionnaire. *Presence*, 7(3), pp. 225-240.
- Wolf., M.J.P. (2001). *The Medium of the Video Game*. Austin : University of Texas Press.
- Wright, E. (2017). Marketing Authenticity : Rockstar Games and the Use of Cinema in Video Game Promotion. *Kinephanos*, vol. 7, 131-164.