



HAL
open science

La princesse est une bombe atomique. Approche ludologique du personnage de la princesse dans Braid

Sébastien Genvo

► **To cite this version:**

Sébastien Genvo. La princesse est une bombe atomique. Approche ludologique du personnage de la princesse dans Braid. Genre et jeux vidéo, Jun 2012, Lyon, France. hal-02900598

HAL Id: hal-02900598

<https://hal.science/hal-02900598v1>

Submitted on 16 Jul 2020

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

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

La princesse est une bombe atomique

Approche ludologique du personnage de la princesse dans *Braid*

Sébastien Genvo

Maître de conférences

Université de Lorraine

Centre de recherche sur les médiations

sebastien.genvo@gmail.com

<http://www.ludologique.com>

Référence bibliographique à reporter pour toute citation à ce texte : Genvo S., 2012, « La princesse est une bombe atomique. Approche ludologique du personnage de la princesse dans *Braid* », *Colloque Genre et jeux vidéo*, Lyon, 12 – 14 juin, disponible en ligne : <http://www.ludologique.com>

L'une des vocations de l'approche ludologique appliquée aux jeux vidéo est de comprendre ce qui forme l'identité ludique singulière d'un logiciel, soit de quelle façon celui-ci fait sens de jeu et présente une certaine adaptation à l'attitude ludique du joueur. Comme nous l'avons déjà montré par ailleurs (Genvo, 2009), cette approche nécessite à la fois d'emprunter des outils théoriques à d'autres champs disciplinaires (comme la narratologie) et de forger des concepts appropriés permettant de cerner les spécificités médiatiques de l'objet (Frasca, 2001). Dans cette perspective, on peut observer que la figure de la princesse a été centrale dans plusieurs œuvres qui ont joué un rôle déterminant dans la ludicisation (Genvo, 2012) des dispositifs numériques depuis près de 30 ans, notamment les jeux de la firme Nintendo. Du fait de leur succès global, ces jeux ont figé pendant un temps le rôle ludique conféré à ce personnage dans les jeux vidéo. Néanmoins, dans la dynamique récente d'émergence d'une scène « indépendante » de production de jeux vidéo, plusieurs jeux développent à présent un propos méta-discursif sur leurs prédécesseurs, remettant conjointement en cause les discours dominants de sorte à faire évoluer les formes ludiques. *Braid* de Jonathan Blow s'inscrit pleinement dans cette mouvance. Projet auto-financé par son auteur, il remporta en 2006 le prix de l'innovation en *game design* au festival du jeu indépendant de San Francisco pour être distribué en 2008 sur la plateforme de téléchargement en ligne de la Xbox 360 de Microsoft. Comme nous le verrons, *Braid* peut être considéré comme un projet « médiagénique »¹ qui propose de s'interroger sur les normes usuelles du jeu vidéo pour mieux en faire évoluer la portée expressive : il s'agit de réaliser de manière optimale l'intrigue portée par l'œuvre à partir des propriétés singulières du jeu considéré comme forme d'expression. À ce titre, le personnage de la princesse occupe un

¹ Nous faisons ici référence à une notion développée par Philippe Marion : « La médiagénie est un néologisme qu'il m'a semblé pertinent d'introduire dans le cadre de la médiatique narrative. Toute forme de représentation implique une négociation avec la force d'inertie propre au système d'expression choisi. Cette opacité du matériau expressif constitue une contrainte pour que s'épanouisse la transparence relative de la représentation. Il en va de même pour les narrations médiatiques : le récit s'épanouit au diapason de l'interaction de la médiativité et de la narrativité. Mais il est des rencontres plus intenses que d'autres. Chaque projet narratif peut donc être considéré dans sa médiagénie. Les récits les plus médiagéniques semblent en effet avoir la possibilité de se réaliser de manière optimale en choisissant le partenaire médiatique qui leur convient le mieux et en négociant intensément leur "mise en intrigue" avec tous les dispositifs internes à ce média » (Marion, 1997).

rôle central et moteur dans ce projet, ce que nous montrerons après avoir présenté un ensemble d'outils théoriques nous permettant de mener l'analyse.

Quel cadre d'analyse pour une approche ludologique ?

Comme l'indique Jacques Henriot, jouer revient à adopter une attitude mentale, où le joueur va mener un procès métaphorique qui vise à faire l'exercice des possibles. Cette attitude ludique serait l'équivalent du « *play* » en anglais. Pour ce philosophe, on ne joue jamais qu'avec de l'absence, la pensée qui anime le joueur le porte au-delà de l'instant présent. « Le joueur vit sur deux plans. Il fait ce qu'il fait et en même temps il joue » (Henriot, 1989 : 256). Pour cela jouer c'est faire quelque chose de façon « métaphorique ». Il s'agit de transposer son action dans un ordre nouveau, dans un autre registre, sans pour autant totalement abolir la réalité sur laquelle se porte l'acte, en ceci jouer ce n'est pas rêver. Il s'agit de prendre les choses à la fois pour ce qu'elles sont et en même temps pour quelque chose d'autre. Ce faire métaphorique, dans le cadre du jeu, s'exprime dans un contexte d'incertitude, le joueur « peut toujours se demander, après coup, s'il n'aurait pas mieux fait de s'y prendre autrement » (*Ibid.* : 235). Il n'y aurait pas de garantie d'efficacité, sinon on sort de la sphère ludique. Mener une réflexion ludologique sur les objets qui ont été conçus pour servir de « structure de jeu » (ou « *game* ») implique dès lors de comprendre comment ceux-ci s'adaptent aux impératifs de l'attitude ludique, tout en analysant comment ces objets suscitent cette attitude pour faire sens de jeu.

Il est possible de désigner sous le terme de jouabilité le potentiel d'adaptation d'une situation à l'attitude ludique : « Je me propose de théoriser sous le nom de jouabilité ce qui, sur le plan purement structural, fait d'une situation un jeu potentiel » (*Ibid.* : 217). Thomas Malaby esquisse à ce titre des facteurs qui permettent à certaines structures d'être employées comme possibles objets de l'attitude ludique et sur lesquels il est notamment possible de développer plus en avant un cadre d'analyse descriptif de la jouabilité. Cet auteur relève notamment que la contingence est un facteur à prendre en considération pour comprendre ce qui peut rendre un jeu convaincant (« *compelling* »), ce qui rejoint les réflexions de Jacques Henriot sur le fait que jouer revient à faire « l'exercice du possible ». « Par contingence je veux dire ce qui aurait pu être autre »² (Malaby, 2007 : 15). Pour cet auteur, les règles d'un jeu sont conçues et « calibrées » pour générer de la contingence, soit un ensemble de résultats prédictibles et imprédictibles qui sont alors à interpréter (le résultat doit être signifiant). Pour préciser sa pensée, il indique que les règles d'un jeu diffèrent de celles de la bureaucratie en ce que ces dernières sont destinées à réduire l'imprédictible. Ces règles seraient d'un ordre différent car « elles sont rationalisées au sens Weberien : elles sont destinées à produire des résultats réguliers et cohérents (même si elles échouent en pratique) » (*Ibid.* : 13). Malaby relève que quatre types de contingences sont identifiables, qui peuvent dès lors servir de grille d'analyse du jouable :

- La contingence stochastique, où l'imprédictible émerge d'un processus suffisamment complexe pour produire un résultat apparemment aléatoire, « chaotique ». Malaby prend entre autres l'exemple d'un lancé de dés ou des conditions météorologiques au baseball.

² Notre traduction (NT). Nous renvoyons le lecteur à l'article cité pour davantage de détails quant à la définition de la notion de contingence.

- La contingence sociale, où l'imprédictible émerge du fait de ne pas être certain du « point de vue de l'autre » (ou de ses ressources, etc.), les jeux tels que les échecs ou le poker reposant en grande partie sur celle-ci.
- La contingence performative, où il est question d'exécuter une action dont le résultat peut tout aussi bien réussir ou échouer. Pour Malaby, les jeux de tir en vue subjective mettent par exemple ce genre d'action au cœur de leur système de règles.
- La contingence sémiotique, où un caractère d'incertitude accompagne les tentatives d'interprétation des résultats d'un jeu. Ce type de contingence est récurrente dans les jeux en ligne tels que *World of Warcraft*, où les modifications perpétuelles des règles par l'équipe de développement incitent sans cesse à réinterpréter des résultats qui étaient pourtant donnés comme stabilisés. Le cas le plus emblématique est l'accès au dernier niveau du personnage qui est sans cesse repoussé lors de nouveaux « *add-on* », les avatars perçus comme puissants pendant un temps étant alors dévalorisés et leur statut remis en jeu.

Si le jouable permet de penser la façon dont une structure de jeu est adaptée à l'adoption d'une attitude ludique, il faut également analyser de quelle façon cette structure incite son destinataire à engager un procès métaphorique. Nous avons montré (Genvo, 2009) qu'il était possible pour ce faire d'employer la sémiotique narrative greimassienne comme une théorie de la rationalité pratique permettant d'identifier de quelle façon une structure de jeu vise à communiquer un « vouloir-faire » au joueur. En effet Greimas montre que tout acte de faire peut se penser à travers quatre modalités distinctes : le pouvoir-faire, le vouloir-faire, le savoir-faire et le devoir-faire. Le schéma suivant permet de représenter la façon dont ces modalités se répartissent entre le joueur et la structure de jeu dans le cadre des jeux numériques, de sorte à former le « *gameplay* » de l'œuvre, soit la dynamique d'appréhension qui l'anime :

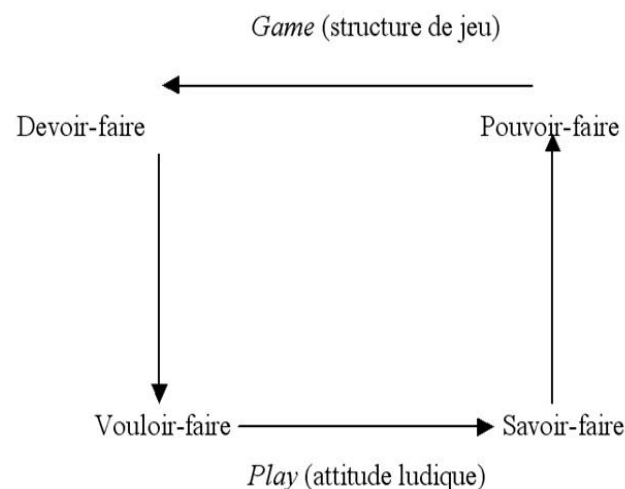


Schéma 1. Modèle sémiotique du gameplay

Comme le montre ce modèle, l'analyse de la structure de jeu doit analyser le devoir-faire et le pouvoir-faire – qui correspondent au *game design* – dans la succession des séquences qui composent un jeu vidéo donné, afin de rendre compte de la façon dont on va inciter le joueur à adopter une attitude ludique (vouloir-faire) tout en tenant compte du savoir-faire requis pour pouvoir-faire. Si l'on prend l'exemple de la série des *Super Mario Bros.*, auquel se réfère à plusieurs reprises *Braid*, le devoir-faire transmis initialement au joueur est de délivrer la princesse, qui n'a pas de pouvoir-faire pour se libérer des griffes de l'abominable Bowser (elle est réduite à être un objet de convoitise). La princesse sera par ailleurs fréquemment enlevée d'un château à un autre pour relancer à intervalle régulier le programme « ludo-narratif ». Le pouvoir-faire est incarné par Mario, qui a à sa disposition dans ce cadre toute une palette de modalités d'action : il peut sauter, grandir ou devenir minuscule (en mangeant des champignons qui sont alors considérés en sémiotique narrative comme des objets modaux relevant du pouvoir-faire), etc. Le savoir-faire, permettant d'aider Mario à surmonter les épreuves, dépend des compétences ludiques (Duflo, 1997) dont dispose le joueur, ou qu'il est susceptible d'acquérir à force de pratique. L'impossibilité pour le joueur d'acquérir les bonnes compétences ludiques (parce qu'il est trop jeune, trop peu familier avec le dispositif vidéoludique, etc.) entraînera alors inévitablement son échec, remettant en cause la jouabilité du logiciel (le joueur n'éprouvera aucune contingence, que l'échec), ce qui annulera par là-même son vouloir-faire. En définitive, le devoir-faire transmis au joueur, tout comme le pouvoir-faire qu'on lui propose vont dessiner un « joueur-modèle » qui témoigne en partie du public initialement visé par la structure de jeu (qui est cependant toujours libre d'être réappropriée). Comme le montrent Kline, Dyer-Witheford, De Peuter, il est certain que le type de public cible sur lequel s'est construit l'essor économique de l'industrie vidéoludique au cours des années 80 a généré dans de nombreux jeux un joueur-modèle éminemment masculinisé, ce qui permet d'expliquer en grande partie le rôle conféré aux personnages féminins dans de nombreux jeux de cette époque. C'est en jouant avec l'ensemble de ces stéréotypes développés durant les années 80 dans les jeux vidéo que *Braid* va proposer de faire évoluer la forme vidéoludique.

***Braid*, de la contingence performative à la contingence sémiotique**

Dans *Braid*, le joueur incarne Tim qui doit délivrer sa princesse enlevée par un monstre maléfique. Ceci est arrivé car Tim a commis des erreurs dans sa relation. Tim souhaiterait que les règles du monde soient différentes et qu'en apprenant de nos erreurs, il soit possible de changer le cours des événements. Dès lors, le pouvoir-faire de *Braid* propose au joueur de manipuler le temps pour progresser dans l'aventure. Celle-ci consiste à résoudre une série d'énigmes au sein d'un jeu de plateforme se rapprochant fortement de la série *Super Mario Bros.* Lorsque le joueur est touché par un adversaire et qu'une erreur mortelle est commise, le temps se fige et le joueur peut revenir en arrière pour « rembobiner » le fil du temps en laissant tout simplement appuyé sur un bouton. Cette capacité peut d'ailleurs être utilisée à tout moment et s'avérera nécessaire pour résoudre certaines énigmes. Le joueur peut procéder constamment par essais et erreurs mais sans jamais avoir à souffrir de ces dernières. L'exercice des possibles, qui est un trait caractéristique de l'attitude ludique, appelle donc à être effectué à chaque instant de l'expérience de jeu, en focalisant le joueur sur une contingence performative. Tout comme dans le jeu de Nintendo, *Braid* se divise en « mondes » qu'il faut traverser en franchissant différents « tableaux » (mais le premier monde pouvant être visité porte étrangement le numéro 2). Le passage d'un tableau à un autre nécessite fréquemment du joueur qu'il trouve des clés lui permettant d'ouvrir des portes pour accéder au suivant. Le joueur

trouve aussi des pièces de puzzle à reconstituer au long de sa progression, le but étant de réussir à reconstituer l'ensemble des puzzles pour accéder au dernier niveau. Chaque monde se termine par un château où la princesse est censée être retenue. Mais la princesse se trouve toujours être dans un autre château, celui du monde suivant. C'est aussi une façon de porter l'action du joueur au-delà du moment présent, puisque comme l'indique Henriot on ne joue qu'avec de l'absence, la princesse représentant cette absence qu'il faut rendre présente. Son véritable statut est cependant progressivement remis en cause. Depuis le début du jeu, le joueur n'a jamais vu la princesse, seul un texte lui a expliqué la situation initiale. Un personnage revient fréquemment dans le jeu pour informer Tim du lieu où se trouve sa Princesse. Mais le doute sur son existence vient s'instiller peu à peu, ce même personnage demandant à un moment à Tim s'il est sûr que la princesse existe. Le devoir-faire semble alors devenir plus flou.

Le dernier monde (qui se révèle néanmoins porter le numéro 1) rassure au début le joueur sur l'existence de la princesse. L'écran est divisé en deux plateformes et la princesse se tient sur la plateforme supérieure, inaccessible à Tim, qui se trouve sur la partie inférieure. Elle fait son apparition dans les bras d'un chevalier qui semble la ravir, arrive à se dégager de l'étreinte et appelle à l'aide. C'est alors qu'elle entame une course vers la droite du tableau et Tim peut la suivre en courant en dessous de la plateforme, dans l'espoir de trouver un moyen de la rejoindre et de la récupérer enfin. Une musique aux sonorités « inversées » accompagne cette course. Une série d'obstacles bloque la progression à Tim, mais la princesse a de son côté accès à des leviers qui permettent de les lever. Tim doit également se dépêcher car il est poursuivi par colonne de feu qui le tuera (et donc arrêtera le temps) si il n'est pas assez vif. Peu à peu les deux amants se rapprochent. Mais finalement la princesse se couche dans un lit et se retrouve séparé par une mince cloison de Tim. Lorsque celui-ci s'approche de cette cloison, un éclair jaillit et plus rien ne semble se produire. Le joueur comprend qu'il lui faut rembobiner la séquence. Dès lors l'ensemble des événements s'inverse de façon automatique sans que le joueur ne puisse rien. La musique joue avec des sonorités normales, indiquant qu'il s'agit de l'ordre correct des événements. Il apparaît dès lors que la princesse tente de faire surgir des obstacles devant Tim, qui court après elle. Finalement, elle appelle à l'aide et le chevalier la prend dans ses bras pour la sauver. Tim apparaît alors comme la menace de la Princesse. Le joueur est privé de son pouvoir-faire qui est attribué à la princesse. L'inversion de signification qui se déroule dans ce dernier niveau incite alors le joueur à prendre en considération le double discours que peut tenir le jeu, qui met dès lors en œuvre une forte contingence sémiotique, appelant à réinterroger l'ensemble du parcours effectué dans le jeu (le joueur peut d'ailleurs rejouer l'ensemble des niveaux après ce « dernier » monde, son personnage réapparaît au tout début du jeu et peut revisiter librement chaque tableau). Le devoir-faire n'est finalement pas de délivrer la princesse qui s'est fait ravir par un « horrible monstre » puisque celle-ci s'est volontairement enfuie avec un preux chevalier. Dès lors, quel peut être le véritable objectif du joueur alors que le jeu semble se terminer par le commencement, cet événement générant finalement une boucle sans fin ?

Il est important de préciser qu'une dernière porte s'ouvre à Tim une fois que la princesse s'est évadée. Ce tableau, intitulé épilogue (qui est cependant la première porte accessible une fois que le joueur recommencera le jeu après le « dernier » niveau), est composé de livres qui font apparaître des textes, dont certains passages semblent en décalage avec l'histoire dépeinte par le jeu. L'une d'elle est composée de citations avec un renvoi en note, sans que la note ne puisse être trouvée nulle part dans le jeu, incitant le joueur qui souhaiterait comprendre la portée de ces messages à faire une recherche qui déborde le seul cadre de *Braid* pour combler cette absence, qui incite dès lors au jeu.

Ce texte indique : « Il étudia attentivement la chute d'une pomme et le mouvement des globes en métal suspendus à un fil. Grâce à ces indices, il allait trouver la Princesse et voir son visage. Après une nuit de bricolage intensif, il s'agenouilla derrière un bunker en plein désert. Il protégea ses yeux d'un verre de soudeur et patienta. *Ce moment semblait durer une éternité. Le temps s'était arrêté. L'espace s'était contracté en un point minuscule, comme si la Terre s'était ouverte et les cieux s'étaient déchirés. Il se sentit très privilégié, comme s'il avait assisté à la naissance du monde...*¹ Quelqu'un près de lui s'exclama : "Ca a marché". Un autre : "Maintenant, nous sommes tous des bâtards." »³ (il est important de noter que dans la version originale, la dernière phrase est « now we are all son of bitches »).

Le devoir-faire est donc tout autre, il s'agit de revisiter le jeu de sorte à lever sa contingence sémiotique en essayant d'employer ces messages comme des indices, comme des « clés » de compréhension (la clé est à prendre au sens figuré cette fois) permettant de reconstituer le puzzle de sa signification. De nombreux joueurs se sont d'ailleurs prêtés au « jeu » sur leur blog ou sur des forums pour interpréter la signification de tous les messages disséminés dans le jeu. Certains journalistes ou internautes notent d'ailleurs la portée métaphorique des messages, incitant à prêter les propriétés des textes au contenu du jeu⁴. Le passage que nous avons cité ci-dessus retient particulièrement l'attention, du fait notamment de sa note de renvoi qui n'est pas élucidée, mais aussi parce que sa dernière phrase est une clé de compréhension particulièrement signifiante. La phrase en italique est par exemple extraite de l'ouvrage *The Broken Connection* (1983) de Robert Jay Lifton, psychiatre s'étant intéressé aux effets des guerres et génocides. Ce passage désigne plus particulièrement le premier essai de la bombe atomique. De même, les mots « now we are all son of bitches » sont prêtés à Kenneth Tompkins Bainbridge⁵, qui fit cette déclaration à Oppenheimer après l'explosion. Certains sites web incitent par ailleurs à voir le dernier niveau comme une course à la suprématie nucléaire et les désastres afférents, la princesse représentant dès lors la bombe atomique et Tim un scientifique au cœur du développement de ce projet, qui regretterait finalement ses actions⁶ (comme nous l'avons indiqué, Tim court après la princesse dans le dernier niveau, tout en étant poursuivi par une colonne de feu).

De la métaphore ludique à l'allégorie

Revenant sur la définition du terme métaphore, Jacques Henriot indique qu'il s'agit avant tout de retenir du terme le fait que l'on s'élève d'un plan à un autre, que l'on change de registre : « qu'une chose en évoque une autre, que l'imagination prenne son essor, que des correspondances inattendues se découvrent, sautent aux yeux, crèvent les yeux : le monde se dédouble ; une rationalité nouvelle prend forme ; on est alors en mesure de jouer » (Henriot, 1989 : 266). *Braid* propose de révéler sa nature métaphorique, sa nature de jeu, à travers la métaphore et le jeu engagé par la contingence sémiotique (la princesse est plus qu'une princesse). En se prêtant au jeu, le joueur se retrouve dès lors devant une série de métaphores, qui mettent en abîme le jeu vidéo lui-même. Néanmoins, ce n'est pas à sa condition de joueur jouant sur un dispositif numérique qu'est renvoyé

³ La note en exposant apparaît ainsi dans le jeu, sans renvoi. Le texte apparaît également en italique dans le jeu.

⁴ Voir par exemple ici : <http://www.gamerswithjobs.com/node/43121>, là : <http://www.xboxygen.com/Focus/Dossiers/Braid-2-ans-apres?artpage=3-3> ou encore ce forum :

⁵ Physicien ayant dirigé le projet du premier essai nucléaire.

⁶ Voir par exemple : <http://www.rllmukforum.com/index.php?topic/190136-the-story-of-braid/> ou encore http://www.cracked.com/article_19172_8-creepy-video-game-urban-legends-that-happen-to-be-true_p2.html et aussi l'article de wikipédia dédié au jeu : http://en.wikipedia.org/wiki/Braid_%28video_game%29

l'individu, mais au message sous tendu par cette série de métaphores. En laissant de côté les termes non métaphoriques de la métaphore ludique, *Braid* rentre dès lors dans le domaine de l'allégorie. « L'allégorie est une suite cohérente de métaphores qui, sous forme de description ou de récit, sert à communiquer une vérité abstraite. [...]L'allégorie ne comprend que des métaphores. La vraie métaphore, elle, comprend toujours des termes non métaphoriques et ne peut donc être lue qu'au sens figuré ; l'allégorie, parce que tous ses termes sont métaphoriques, peut être lue selon la lettre ou selon l'esprit » (Reboul, 1998). Il est toujours possible de lire l'histoire de Tim « à la lettre » ou d'y chercher un autre sens. Plus précisément, *Braid* se donne à lire comme un « allgorithme », une allégorie dont la logique de fonctionnement est liée à des algorithmes qui en règle le fonctionnement, ce que sont finalement les jeux vidéo, selon McKenzie Wark. Comme l'indique ce philosophe, les jeux vidéo produisent pour les joueurs des relations intuitives aux algorithmes à travers une allégorie au sein de laquelle chaque personnage, chaque objet acquière une valeur qui peut être découverte par essais et erreurs. Cela rejoint les analyses de Patricia Greenfield (1993), pour qui cette logique d'apprentissage des règles par induction, permettant de résoudre les problèmes, est centrale dans les jeux vidéo.

En tant que projet médiagénique, c'est donc précisément cette logique que met en avant *Braid* pour porter son intrigue. La thématique qui sert cette réflexion n'est d'ailleurs pas anodine : la fascination de la course à l'innovation technologique, liée à des thématiques de masculinité militarisée, a été centrale pour l'avènement économique de l'industrie vidéoludique (Kline, Dyer-Witheford, De Peuter, 2003). Le double sens de l'intrigue peut d'ailleurs se retrouver dans le titre même du jeu puisque *Braid* signifie à la fois la tresse (de la princesse) mais aussi les gallons (militaires). Dès lors, dans une œuvre qui incite à voir différemment les jeux vidéo, à les mettre en abîme, le repentir du personnage principal – qui aurait souhaité apprendre de ses erreurs pour recommencer son histoire d'amour avec la princesse – semble être une invitation à explorer différemment le potentiel expressif des jeux vidéo, en rompant avec ses thématiques masculines habituelles, dont le traitement de l'image de la femme en général est révélateur⁷. En tant que concepteur issu de la scène « indépendante » du jeu vidéo, Jonathan Blow a d'ailleurs à de nombreuses reprises été très critique envers les thématiques véhiculées par l'industrie vidéoludique (dans une interview en ligne il affirme par exemple que « *de facto*, la référence des jeux vidéo est un film d'action merdique. [...] Tu n'essaies pas de faire un jeu comme *Citizen Kane*, tu essaies de faire *Bad Boy 2* »⁸). En jouant avec les conventions pour attirer l'attention sur les modalités singulières de production du sens dans les jeux, *Braid* reformule finalement les règles du *game design* pour leur ouvrir de nouveaux horizons expressifs.

Bibliographie

Duflo C., 1997, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses Universitaires de France, « Pratiques théoriques ».

Frasca G., 2001, *Videogames of the oppressed : videogames as a mean for critical thinking and debate*, Master Thesis, Georgia Institute of technology.

⁷ Une critique de *Braid* sur un blog féministe accueille d'ailleurs avec enthousiasme le point de vue novateur véhiculé par le jeu sur la figure de la princesse : <http://www.feministe.us/blog/archives/2008/08/11/hair-pulling-and-braid-weaving/>

⁸ NT, http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2012/05/the-most-dangerous-gamer/8928/?single_page=true

Genvo S., 2009, *Le jeu à son ère numérique*, Paris, L'Harmattan.

Genvo S., 2012, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Journée d'étude Hommage à Jacques Henriot*, Paris, 04 mai, disponible en ligne : <http://www.ludologique.com>

Henriot J., *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, 1989.

Kline S., Dyer-Witheford N., De Peuter G., 2003, *Digital Play*, Montreal & Kingston, McGill-Queen's University Press.

Lifton R.J., 1983, *The Broken Connection*, American Psychological Association.

Malaby T. M., 2007, « Beyond Play. A new approach to games », *Games and culture*, 2(2), pp. 95-113.

Marion P., 1997, Narratologie médiatique et médiagenie des récits, *Recherches en communication*, 7.

Reboul O., 1998, *Introduction à la rhétorique*, Paris, Presses Universitaires de France.

Wark M., 2007, *Gamer theory*, Harvard University Press.