



HAL
open science

Jeu vidéo et catachrèses: approche lexicométrique et rhétorique des métaphores tutorielles dans les jeux de rôle occidentaux.

Nicolas Bourgeois, Fanny Barnabé

► To cite this version:

Nicolas Bourgeois, Fanny Barnabé. Jeu vidéo et catachrèses: approche lexicométrique et rhétorique des métaphores tutorielles dans les jeux de rôle occidentaux.. Caccamo, Emmanuelle; Bonenfant, Maude. Rhétoriques, métaphores et technologies numériques: L'influence du langage sur notre perception de la numérisation du monde, Presses universitaires du Québec, pp.91-126, 2022, 978-2-7605-5698-0. hal-03696172

HAL Id: hal-03696172

<https://hal.science/hal-03696172v1>

Submitted on 15 Jun 2022

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.

Chapitre 4. Jeu vidéo et catachrèses: approche lexicométrique et rhétorique des métaphores tutorielles dans les jeux de rôle occidentaux

Nicolas Bourgeois et Fanny Barnabé

In Caccamo Emmanuelle et Bonenfant Maude (2022), dirs., *Rhétoriques, métaphores et technologies numériques: L'influence du langage sur notre perception de la numérisation du monde*, Québec, Presses Universitaires du Québec, coll. Cahiers du Gerse, pp. 91-126

Le présent chapitre propose d'étudier les usages de la métaphore dans les textes tutoriels d'un corpus de 21 jeux vidéo de rôle occidentaux (*computer role-playing games* [CRPG]) et deux extensions (voir la section 2, intitulée «Le corpus et la méthodologie», pour plus de détails à ce sujet) afin de mettre au jour les représentations du système vidéoludique que ces figures produisent sous couvert de l'apprentissage des règles au joueur. En croisant les outils de la lexicométrie et de la rhétorique, nous tâcherons de procéder à une analyse critique de métaphores particulièrement conventionnalisées (formant la base du lexique de ce genre vidéoludique) en vue de les «dénaturaliser», de mettre au jour leur caractère arbitraire ainsi que les effets de sens qu'elles produisent. Notre démarche se déroulera en trois étapes: nous commencerons par une introduction théorique visera à préciser ce que recouvre le concept de métaphore dans le domaine du jeu vidéo et le rapport particulier qu'il entretient avec le tutoriel; nous présenterons par la suite la méthodologie et le corpus que nous avons étudié et les moyens qui ont permis de cartographier l'usage des métaphores dans cette importante masse de textes; nous examinerons enfin la répartition au sein du corpus de plusieurs métaphores tutorielles et de leurs cooccurrences afin de déterminer comment ces figures contribuent à cadrer (Lakoff et Wehling, 2016; Musolff, 2019) l'expérience du joueur.

1. Les métaphores vidéoludiques: quelles spécificités?

1.1 Le jeu, la simulation et la métaphore

Comme le démontre Möring (2013), le concept de «métaphore» est omniprésent au sein des sciences du jeu. Dans ce domaine, et particulièrement dans les études consacrées au jeu vidéo, la métaphore est mobilisée tantôt pour décrire et appréhender les interfaces et les modalités de l'interaction personne-machine (qui nécessite que chaque partie «traduise» ses actions dans un langage compréhensible par l'autre), les spécificités des représentations vidéoludiques (voir Frasca, 2003, par exemple), le pouvoir évocateur et persuasif attribué aux mécaniques de jeu au moyen de la notion de «rhétorique procédurale» (Bogost, 2007) ou encore l'expérience ludique elle-même et les processus mentaux qui la sous-tendent.

Sebastian Möring remarque ainsi que les notions de jeu (*play*), de *métaphore* et de *représentation* sont utilisées de façon «mutuellement référentielle¹» (Möring, 2013, p. 133): tout comme la métaphore, le jeu est défini par plusieurs (Fink, 1968; Luhmann, 2000) comme un processus double, référant à la fois à lui-même et à quelque chose qu'il n'est pas (Möring, 2013). Une parenté similaire se manifeste dans les définitions de l'attitude ludique comme un procédé où le joueur «fait comme si» ce qu'il faisait était autre (Genvo, 2011, p. 70; Schaeffer, 1999, p. 11). L'association entre les deux concepts est encore présente dans les travaux de Roberte Hamayon, qui place le procédé de «métaphorisation» au cœur de son étude anthropologique du jeu (Hamayon, 2012, p. 306), et de Jacques Henriot, qui définit le jeu comme

¹ Cette réversibilité conceptuelle est d'ailleurs également soulignée par Jacques Henriot: «la métaphore opère dans les deux sens. En un premier temps, on présente le jeu comme une manière d'agir qui mime ou simule quelque chose de "réel"; puis l'on en vient à penser que le réel lui-même doit se comprendre à partir de l'idée que l'on se fait de ce que c'est que jouer». (Henriot, 1989, p. 55)

«tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire» (Henriot, 1989, p. 300).

Dans le domaine du jeu vidéo, en particulier, la dimension procédurale du média contribue à augmenter la zone de chevauchement entre les deux concepts et à compliquer la compréhension de ce qui les distingue. Sebastian Möring note en effet que «le terme de métaphore est très souvent utilisé en proximité textuelle et conceptuelle avec le terme de simulation (par exemple Aarseth, 2001a; Begy, 2010; Bogost, 2011; Crawford, 2003; Juul, 2005)» et que «le terme “métaphore” lui-même est souvent utilisé comme une métaphore pour [désigner] une simulation abstraite et irréaliste²» (Möring, 2013, p. 164, traduction libre). Or toute simulation se rapproche structurellement du fonctionnement de la métaphore, puisqu'elle consiste à représenter un système en le traduisant dans les termes d'un autre (par exemple, simuler un match de tennis dans un système informatique) de façon suffisamment proche pour que la source soit reconnaissable (Frasca, 2003, p. 223), mais sans pouvoir éviter un «écart représentationnel» nécessaire (Möring, 2013, p. 167). Une telle définition frappe par sa similarité avec celles données de la métaphore comme «mouvement double d'abstraction et de maintien» (Détrie, 2001, p. 79) ou comme «*compréhension et expérimentation* d'un type de chose dans les termes d'un autre³» (Lakoff et Johnson, 2003 [1980], p. 5, traduction libre).

Pour démêler ces deux concepts et leurs implications, Sebastian Möring émet trois propositions qui serviront d'assises théoriques à notre appréhension de ce que recouvre la métaphore dans le cas du jeu vidéo. Premièrement, en tant que simulations, les jeux vidéo sont par nature toujours synecdochiques: ils sont contraints de mobiliser des procédés de simplification, de réduction et d'abstraction du référent qu'ils représentent. Cette dimension synecdochique, étant « un trait commun à toutes les représentations [vidéoludiques] » (Möring, 2013, p. 182), ne constitue pas un trait saillant⁴ de leur rhétorique et il serait donc redondant d'en faire l'élément central du commentaire sur la métaphoricité de ces jeux.

Deuxièmement, Sebastian Möring suggère d'établir une distinction entre les simulations de premier et de second ordre: la première catégorie est composée d'icônes et de symboles permettant de représenter un système de façon conventionnalisée (p. ex. les *sprites* de *Space Invaders* et leurs comportements simulent une invasion extraterrestre), tandis que la seconde est composée de métasignes permettant d'associer ces représentations à un autre domaine sémantique par l'intermédiaire d'un changement de contexte (l'invasion extraterrestre de *Space Invaders* peut elle-même être mobilisée pour simuler une autre situation de façon métaphorique). Néanmoins, ces signes de second ordre peuvent réintégrer le premier ordre lorsque, par un usage répété, ils deviennent conventionnels: «avec le temps, ces dernières peuvent devenir des métaphores mortes, et leur caractère métaphorique ou synecdochique peut ne plus être reconnu⁵» (Möring, 2013, p. 193, traduction libre). Nous reviendrons dans la section suivante sur cette remarque centrale pour l'étude des métaphores dans le contexte des tutoriels vidéoludiques.

Enfin, les jeux vidéo sont des simulations basées sur des modèles qui peuvent eux-mêmes être métaphoriques. En effet:

² Citation originale: «*the term metaphor is very often used in textual and conceptual proximity to the term simulation (e.g. Aarseth 2001a; Begy 2010; Bogost 2011; Crawford 2003; Juul 2005)*» et «*the term “metaphor” itself is often used as a metaphor for an abstract and unrealistic simulation.*» Sebastian Möring note que l'analyse en termes de «métaphores» est le plus souvent réservée aux jeux vidéo artistiques (*artgames*), par opposition aux simulations identifiées comme plus «réalistes», auxquelles le concept n'est pas associé (sans que la théorie permette de distinguer formellement les processus à l'œuvre dans ces deux types de jeux).

³ Citation originale: «*understanding and experiencing one kind of thing in terms of another.*»

⁴ Selon Marc Bonhomme, les figures de rhétorique ne sont pas identifiables par des caractères structurels propres, mais plutôt par des effets de «saillance» qu'elles produisent dans un contexte discursif bien particulier (Bonhomme, 2014 [2005], p. 31).

⁵ Citation originale: «*Over time, the latter can turn into dead metaphors, and their metaphoric or synecdochic character might not be recognized any more.*»

chaque métaphore porte potentiellement en elle un modèle. Dans le sens le plus général, et dans la lignée de Lakoff et Johnson, les métaphores sont des modèles construits par l'expérience, et qui simultanément façonnent l'expérience, l'action et la compréhension humaines du monde⁶. (Lakoff et Johnson 2003, p. 5 cité par Möring, 2013, p. 197, traduction libre)

Lorsque le jeu représente des actions, des rapports humains, des sociétés imaginaires, les signes qu'il emploie reposent sur des cadres de pensées métaphoriques devenus conventionnels. En guise d'illustration, le concept d'«arbre de compétences» – souvent utilisé pour symboliser et rendre lisible la progression de l'avatar – traduit une compréhension de l'apprentissage elle-même métaphorique, somme toute éloignée de la manière dont celui-ci est vécu dans le monde empirique⁷, et ancrée dans l'expérience du mouvement: il s'agirait d'un processus à la fois naturel et linéaire, ponctué d'embranchements et d'étapes qui s'enchaînent dans un certain ordre. Ces modèles métaphoriques avec lesquels nous appréhendons le monde peuvent généralement être ramenés à des structures spatiales, imposées par «notre existence corporelle dans un monde» (Möring, 2013, p. 218), à la manière des «métaphores primaires» (*primary metaphors*) de Lakoff et Johnson (1999, p. 45), qui traduisent des concepts abstraits en termes sensorimoteurs afin de les rendre appréhendables (la proximité traduit une similarité, un lieu peut représenter un état, etc.). Ainsi, dans l'exemple précédent, «l'arbre de compétences» repose sur une compréhension de l'expérience d'apprentissage comme mouvement ascendant (idée par ailleurs déjà présente dans l'expression «monter en compétence»).

Au-delà des débats complexes sur les relations qu'entretiennent les concepts de jeu, de simulation et de métaphore, analyser les tutoriels de jeux vidéo *en tant que* discours métaphoriques est donc une manière de révéler les cadres de pensées sur lesquels ils reposent et qu'ils contribuent à naturaliser.

1.2 Les métaphores tutorielles et les catachrèses

La parenté structurelle entre jeu et métaphore explique sans doute en partie que l'usage de cette figure représente aussi l'une des principales stratégies rhétoriques adoptées par les tutoriels vidéoludiques (Barnabé, 2021), ces textes au moyen desquels les jeux exposent aux joueurs leurs règles de manipulation, leurs objectifs et leurs mécaniques. Afin de dissimuler la nature mételeptique (Genette, 1982, p. 527) de l'explication des règles (le fait que ces discours renvoient simultanément aux gestes empiriques du joueur et à la fiction représentée), les jeux peuvent effectivement intégrer leurs modes d'emploi au monde fictionnel au moyen de métaphores plus ou moins instituées (la «mort», par exemple, permet bien souvent de désigner l'échec du joueur et les «vies», le nombre de tentatives dont il dispose). Dans le jeu vidéo comme dans le domaine de l'informatique, la métaphore est donc un outil pédagogique (Lakoff et Johnson, 2003 [1980]) censé fonctionner comme «une ressource cognitive pour aider les utilisateurs à comprendre de nouveaux concepts par analogie⁸» (De Souza, 2005, p. 79, traduction libre).

En «traduisant» le fonctionnement mécanique du système ludique au moyen d'un répertoire métaphorique qui sera répété tout au long du jeu et formera la base de l'univers représenté, les tutoriels ont donc pour fonction première de transformer des signes de second ordre en simulations de premier ordre (voir ci-dessus), c'est-à-dire de lexicaliser les métaphores sur lesquelles le jeu repose. En d'autres mots, le principe même du tutoriel est de faire perdre aux métaphores vidéoludiques leur caractère rhétorique, saillant (Bonhomme, 2014 [2005], p. 31), et de les ramener au statut de catachrèses. Ces passages introductifs et métadiscursifs constituent donc les lieux par excellence où sont produites des métaphores délibérées⁹ (Steen, 2015), demandant explicitement au joueur de cartographier (*mapping*)

⁶ Citation originale: «Every metaphor potentially holds a model. In the most general sense, and in line with Lakoff and Johnson, metaphors are models constructed by and simultaneously shaping human experience, action, and understanding of the world» (Lakoff and Johnson 2003, 5).

⁷ Bien qu'elle ne soit pas si éloignée de la conception qu'en ont les institutions éducatives.

⁸ Citation originale: «A cognitive resource to help users understand new concepts by analogy.»

⁹ «L'utilisation de métaphores délibérées est l'utilisation intentionnelle d'une métaphore en tant que métaphore.» Citation originale: «Deliberate metaphor use is the intentional use of a metaphor as a metaphor» (Steen, 2015, p. 1).

un domaine sémantique (le fonctionnement mécanique du jeu) à partir d'un autre (empruntant tantôt à des réalités empiriques, tantôt à des mondes imaginaires). Par exemple, lorsque le tutoriel de *Baldurs Gate 1 (BG1)* (1998) donne les indications suivantes au joueur: «une classe de personnage *représente l'équivalent* d'un métier ou d'une carrière. Il s'agit du domaine étudié par votre personnage et auquel il s'est préparé durant sa jeunesse» (nous soulignons), il invite à comprendre le concept de «classe de personnage» en termes de profession (résultant d'un apprentissage, donnant accès à des tâches précises et à une forme de rémunération) et signale de ce fait à la fois le statut métaphorique du terme *classe* et le processus de lexicalisation qui est en cours.

Or, au fil du jeu, à mesure qu'il est répété en dehors du cadre métadiscursif offert par le tutoriel, l'origine métaphorique de ce vocabulaire ludique tend à se faire oublier. Ce procédé se double d'un phénomène de «démétaphorisation» ou de «littéralisation», dans le sens où la capacité représentationnelle de la simulation tend à s'évanouir à mesure que les concepts représentés sont intégrés dans le domaine de la pratique (Möring, 2013, p. 316): le joueur ne perçoit plus ses actions en termes de «magie» ou de «sorts», par exemple, mais il se recentre sur les gestes qu'il accomplit littéralement. Ces deux dynamiques (lexicalisation et démétaphorisation) ont pour effet commun de dissimuler la nature originellement arbitraire des termes choisis pour rendre le système de jeu compréhensible ainsi que les cadres de pensées qu'ils appliquent à l'expérience ludique.

Pourtant, il n'y a rien d'anodin dans le choix de désigner l'efficacité des actions «magiques» du joueur en termes d'«intelligence», de préférer le terme «cible» à celui d'«adversaire», de désigner les entrées (*inputs*) du joueur comme des «commandes», de mesurer sa réussite en termes de «points d'expérience», etc. Autrement dit, la fonction didactique des métaphores tutorielles n'empêche pas celles-ci de produire, dans le même temps, des effets argumentatifs.

De plus, puisque ce vocabulaire constitue une des premières médiations permettant à l'utilisateur d'entrer en jeu et de comprendre le fonctionnement du système informatique qui va supporter son expérience, le recours à de telles métaphores conceptuelles (Lakoff et Johnson, 2003) a pour effet de cadrer (*frame*; Musolff, 2019) ladite expérience. Lorsque le fait de cliquer sur un niveau est décrit comme un acte d'«exploration» (*Darkest Dungeon*, 2016) ou lorsque le mouvement de la souris est décrit comme celui de «regarder» (*Fallout 4*, 2015), les termes employés activent des schémas de compréhension qui ont pour fonction d'orienter l'attitude du joueur (le jeu est ici présenté comme étant d'abord une navigation dans l'espace).

En prenant pour objet les métaphores tutorielles des CRPG, le présent chapitre vise donc à mettre au jour la dimension arbitraire de ces catachrèses, à rendre non évidente leur association aux gestes effectués par le joueur et, ce faisant, à analyser les effets de sens qu'elles ont contribué à naturaliser. Le tutoriel – puisqu'il est le lieu où ces termes métaphoriques sont encore marqués comme tels, étant en voie d'être intégrés au langage conventionnel du jeu – représente un corpus idéal pour atteindre cet objectif. Un tel examen critique du tissu métaphorique sur lequel reposent les titres vidéoludiques semble d'autant plus essentielle que le jeu est lui-même un procès métaphorique permettant de réinterpréter, voire de transformer le réel. Comme le montre Brody (2013) avec l'exemple des joueurs de poker qui envisagent certains aspects de leur vie en des termes empruntés à leur discipline ludique, le vocabulaire du jeu est transposable hors de son cadre initial et, avec lui, les cadres de pensées qui y sont implicitement associés.

2. Le corpus et la méthodologie

L'analyse présentée ci-dessous repose sur l'examen d'un corpus, en langue française, de 21 jeux vidéo de rôle et deux extensions, dont la publication s'étale de 1992 à 2017 et dont nous avons l'entièreté des contenus textuels à disposition (pour un total de 17,5 millions de mots): *BG1* (1998) et *Baldurs Gate II (BG2)* (2000), *Darkest Dungeon* (2016), *Divinity Original Sin 2* (abrégé *Divinity 2*, 2017), *Fallout 1 à 4* (1997, 1998, 2008 et 2015) ainsi que l'extension *Fallout 4: Creation Club (CC Fallout)* (2017), *Fallout New Vegas* (2010), *Pillars of Eternity* (2015), *The Elder Scrolls III à V* (abrégés *TES3*, *TES4* et *TES5*; 2002, 2006 et 2011) ainsi que l'extension *Skyrim: Creation Club (CC Skyrim)* (2017), *Planescape: Torment* (1999), *Torment: Tides of Numenera* (2017; abrégés *Planescape* et *Tides of Numenera*), *Ultima 7 à 9* (1992, 1994 et 1999), *Wasteland 2* (2014) et *The Witcher 2 et 3* (2011 et 2015)¹⁰. Ce corpus a pour avantage de présenter un vocabulaire supposément cohérent, étant donné que les différents titres ont été produits au sein de la zone géographique Europe et Amérique du Nord, appartiennent au même genre, dont ils traversent l'histoire depuis l'«âge d'or¹¹» (*Ultima 7 et 8*, *BG1*) jusqu'aux productions plus récentes (telles que *Divinity 2*, *Tides of Numenera* et les *Creation Clubs*, parus en 2017), et qu'ils partagent de nombreuses mécaniques de jeu (*gameplay*)¹². Passer d'un jeu à l'autre permettra donc de comparer les catachrèses employées pour décrire des mécaniques similaires.

Cependant, compte tenu des recoupements présentés plus haut entre les concepts de *jeu*, de *simulation* et de *métaphore*, de la nature fondamentalement synecdochique de toute simulation et du fait que les signes vidéoludiques ont pour particularité d'être aussi des objets manipulables, dotés d'un certain comportement, l'identification des métaphores tutorielles dans cette masse de textes soulève un certain nombre de questions d'ordre méthodologique.

2.1 L'identification et la sélection des métaphores

Une première étape de l'analyse a consisté à relever de façon manuelle et systématique les termes métaphoriques apparaissant dans les tutoriels de quatre jeux du corpus (choisis pour couvrir une variété de périodes, de thèmes et de *gameplays* au sein du genre): *BG1*, *Darkest Dungeon*, *Fallout 4* et *The Witcher 2*. Ce recensement est basé sur la procédure d'identification des métaphores (*metaphor identification procedure* [MIP]) élaborée par le Pragglejaz Group (2007). Elle consiste, en synthèse, à déterminer, pour chaque unité lexicale: 1) sa signification en contexte; 2) l'existence d'un sens davantage de base (concret, précis) ou plus contemporain pour le terme; 3) «si le sens en contexte contraste avec le sens de base, mais peut être compris en comparaison avec celui-ci¹³» (Pragglejaz Group, 2007, p. 3, traduction libre). Si c'est le cas, l'unité peut être marquée comme métaphorique.

Nous avons ainsi pu recenser, au sein des tutoriels des CRPG, un nombre particulièrement important de termes référant – en contexte – à des propriétés mécaniques du jeu, mais dont la définition plus usuelle renvoie à un autre champ sémantique et invite donc à structurer le premier domaine à travers le prisme du second. Par exemple, dans ces passages métadiscursifs, les mots *race* et *classe* ne sont pas uniquement employés pour décrire un certain mode de catégorisation des peuples et une certaine organisation sociale de l'univers représenté, mais aussi pour désigner un ensemble de propriétés statistiques et un répertoire d'actions possibles laissées au choix du joueur, comme l'illustre la phrase suivante, issue de *BG1*:

¹⁰ Ce corpus a pu être constitué grâce au travail inestimable des chercheurs en traductologie Damien Hansen et Pierre-Yves Houlmont, qui présenteront leur méthodologie de recueil des textes vidéoludiques dans un article à paraître intitulé « A snapshot into the possibility of video game machine translation ».

¹¹ À savoir les années 1990 selon Schules, Peterson et Picard (2018, p. 117) et de la fin des années 1980 au début des années 1990 selon Barton et Stacks (2019).

¹² Si le terme *gameplay* est parfois traduit par «jouabilité», les deux concepts ne peuvent être considérés comme des équivalents en ce que le *gameplay* est plus couramment utilisé pour désigner des mécaniques de jeu octroyant une certaine liberté d'action au joueur (*play*) au sein d'un système contraignant de règles (*game*), tandis que la jouabilité renvoie au «potentiel d'adaptation d'une structure à l'attitude ludique» (Genvo, 2006, p. 180). Afin d'éviter tout risque de confusion, nous préférons donc conserver le vocable anglais dans la suite du texte.

¹³ Citation originale: « *Whether the contextual meaning contrasts with the basic meaning but can be understood in comparison with it.* »

la race de votre personnage va déterminer quelles sont ses capacités de base et également lui valoir des talents intrinsèques tels que l'infravision. Quelques restrictions quant à la sélection de sa classe peuvent s'appliquer, car l'équilibre du jeu veut que certaines races se voient interdire d'exercer certains métiers.

Le choix de ce vocabulaire repose sur une certaine motivation¹⁴ (ne serait-ce que par intertextualité: le mot *race* dans le CRPG, par exemple, hérite du système conceptuel standardisé par la *fantasy* littéraire); de plus, des notions telles que celles de «classe» peuvent tout à fait exister au sein de la diégèse vidéoludique et avoir un sens pour ses personnages.

Cependant, ces unités lexicales n'ont pas pour autant le même statut que celles qui composent les discours purement diégétiques (lorsque les personnages se plaignent des «classes dirigeantes» qui les oppriment, par exemple): elles réfèrent ici à des réalités qui dépassent ce cadre représentationnel (au fonctionnement du système informatique, aux gestes empiriques du joueur, etc.). Dans les jeux vidéo, les métaphores tutorielles se caractérisent précisément par cette dualité: elles possèdent deux signifiés simultanément actifs, renvoyant à deux domaines sémantiques ontologiquement distincts, qu'elles invitent à articuler. Ainsi, dans *Fallout 4*, l'intelligence est à la fois un trait de personnalité que les personnages de la fiction peuvent posséder et – dans certaines phrases – une variable numérique influant sur le nombre de points d'expérience¹⁵ qui peuvent être accumulés par le joueur (contrairement à dans *The Witcher 2*, par exemple, où le mot n'est employé que dans son sens littéral).

Dans ce cadre, le nombre de termes pouvant être considérés comme métaphoriques (se comptant en centaines) pour chaque jeu du corpus se révèle trop important pour permettre un traitement exhaustif, d'autant plus que les occurrences de chaque catachrèse peuvent aussi être nombreuses. Pour mener à bien les objectifs du présent chapitre, nous avons donc procédé à une sélection d'un nombre fini de métaphores tutorielles à étudier plus en détail. Celles-ci ont pour particularité d'être présentes dans plusieurs titres (elles ne sont pas propres à l'idiolecte d'un jeu). En outre, puisque l'objectif de notre analyse est de montrer comment les métaphores tutorielles ont pour fonction, entre autres, de naturaliser un discours idéologique et de cadrer l'expérience de jeu (en insistant sur certains de ses aspects tout en en cachant d'autres), le choix des catachrèses a aussi reposé sur leur charge idéologique. Nous nous arrêterons ainsi sur les utilisations métaphoriques des termes *classe*, *race*, *alignement* (pour ce qui concerne la classification des personnages); *dégâts* et *points de vie* (PV) (sur le thème du combat); sur une variété de noms utilisés pour désigner l'activité ludique (*aventure*, *chapitre*, *quête*, *tour*, *campagne*, *progression*, *round*).

Dans la section suivante, des outils lexicométriques sont employés pour mesurer la prévalence des métaphores sélectionnées au sein des différents jeux et pour observer les phénomènes de cooccurrences dans lesquelles elles sont prises. De tels outils quantitatifs sont rendus nécessaires par l'angle adopté dans cette recherche, à savoir celui d'analyser des catachrèses formant le fondement des discours d'un genre vidéoludique. En effet, nous l'avons dit, ces catachrèses ne sont par définition plus saillantes dans le contexte du CRPG: il ne s'agit pas de ruptures produisant un effet d'écart marqué par rapport à une isotopie, qui seraient particulièrement visibles et singulières. En tant que telles, les catachrèses représentent un problème méthodologique pour le commentaire de texte classique et l'analyse rhétorique: elles ne constituent pas des faits de texte hors-norme, mais un tissu métaphorique sur lequel repose la simulation tout entière. Pour commenter ce type de signes, le développement d'outils de traitement automatisé permettant de les repérer, de les trier, de les préétiqueter représente donc un enjeu important au service duquel le présent chapitre tente d'être un premier jalon.

¹⁴ Dans le sens où ces métaphores «tendent à correspondre à un ou à plusieurs schémas déjà présents dans le système conceptuel des locuteurs». Citation originale: «*tend to fit one or more patterns already present in the speakers' conceptual system*» (Dobrovolskij et Piirainen, 2005, p. 8).

¹⁵ L'expérience étant elle-même une métaphore référant à une autre variable numérique.

2.2 L'extraction des occurrences et la mesure de leur prévalence dans le corpus

Les simples calculs de fréquences permettant de mesurer la prévalence des métaphores dans les différents jeux ne sont pas sans poser eux-mêmes des difficultés méthodologiques. Dans le cas qui nous intéresse, le problème classique de l'homonymie se double d'une seconde source de confusion, qui est la possibilité d'un usage non métaphorique des termes. Ainsi, le mot *classe* peut être utilisé métaphoriquement pour résumer un ensemble de capacités et de limitations d'un personnage inspirées d'attributs socioprofessionnels (*voleur, mage*); mais il est également employé dans un autre sens métaphorique comme outil de segmentation (*classe d'armure*) ainsi qu'à l'intérieur de la diégèse pour référer à la structuration sociale explicite (*classes inférieures, classe marchande*), quand il ne s'agit pas d'une homonymie pure et simple (*avoir de la classe, faire ses classes*). Nous devons donc tenir compte du contexte immédiat pour exclure les cas trompeurs, lesquels représentent, selon les jeux, des proportions tout à fait différentes, comme on peut le voir dans le tableau suivant.

Tableau 4.1 La proportion des usages métaphoriques et littéraires du terme *classe* dans deux jeux du corpus

| Nombre d'utilisations du terme <i>classe</i> dans la série | Usages métaphoriques | Usages littéraires |
|--|----------------------|--------------------|
| <i>Baldur's Gate</i> | 357 | 44 |
| <i>Fallout</i> | 38 | 214 |

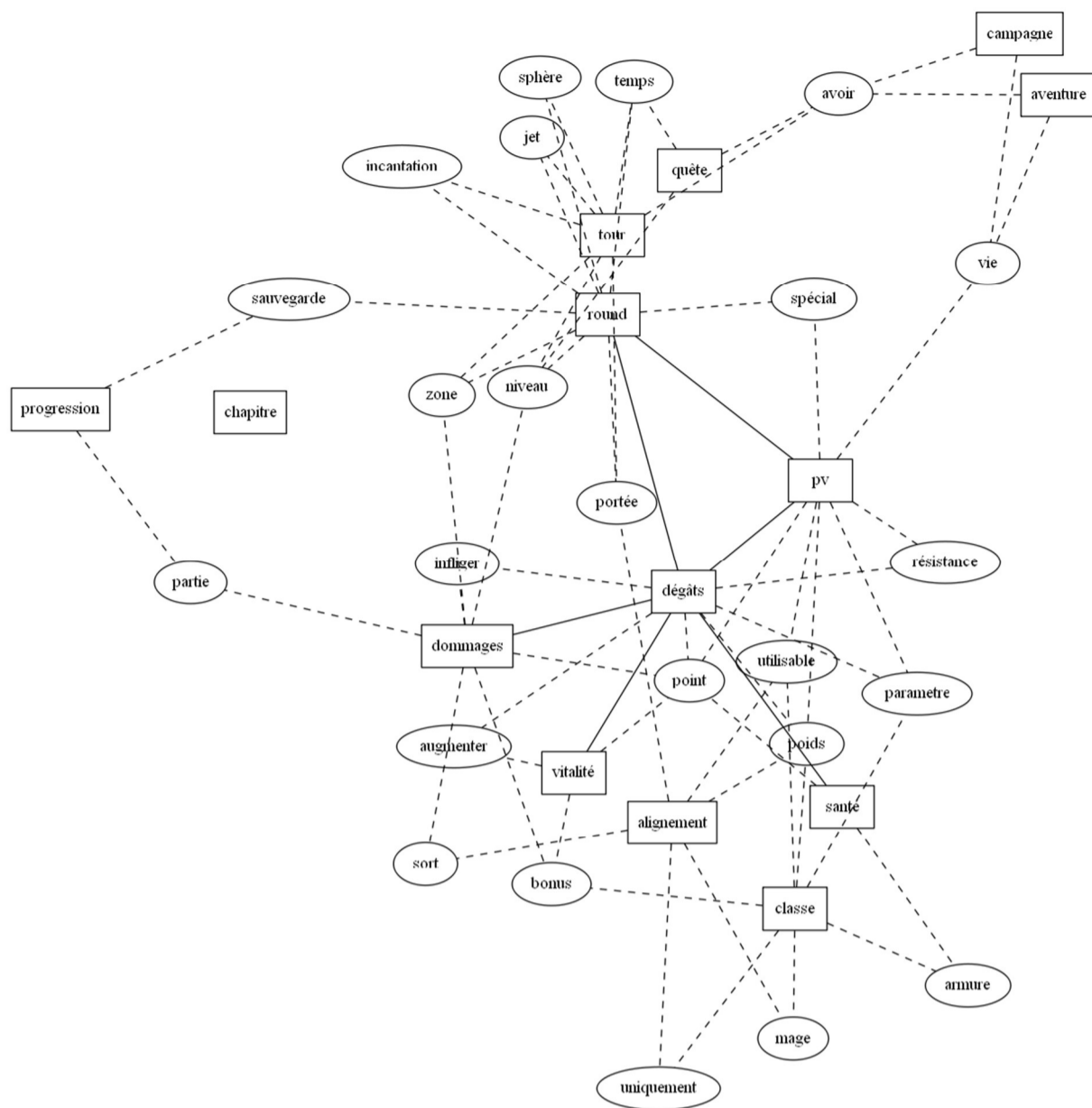
Cependant, si examiner un par un les contextes d'utilisation des termes afin d'écarter les usages littéraires et les homonymes reste raisonnable pour certaines métaphores relativement peu usitées (ainsi, *alignement* n'apparaît que 213 fois dans tout le corpus), ce traitement manuel est impossible pour d'autres termes comme *vie* (12 533 occurrences). Nous avons donc fait le choix de sélectionner, pour les métaphores les plus représentées, un échantillon de 1 000 occurrences¹⁶, et de ne conserver, après examen des contextes, que les usages métaphoriques issus de cet échantillon.

À ceci s'ajoute, lorsque nous voulons comparer les jeux entre eux, la question de l'hétérogénéité des corpus, à la fois en taille (538 000 caractères pour *Darkest Dungeon* contre près de 10 millions de caractères pour *Fallout 4*) et en structure (importance respective des dialogues, descriptions, interfaces, etc.). À défaut d'une solution plus satisfaisante, nous avons fait le choix de rapporter le nombre d'occurrences à la taille globale de chaque texte, de façon à pouvoir comparer la prévalence des métaphores sans que celle-ci ne soit masquée par cette hétérogénéité initiale. Dans les schémas présentés au fil des différents points suivants, l'axe vertical indique donc le nombre d'occurrences pour 10 000 caractères.

Enfin, nous avons examiné les cooccurrences les plus fréquentes des termes métaphoriques étudiés (mis à part celui de *race*, pour des raisons qui seront expliquées ci-dessous). Celles-ci sont représentées dans la figure 4.1: les carrés y représentent les métaphores et les ovales, les autres termes. Deux éléments sont reliés s'ils sont dans les 15 principales cooccurrences l'un de l'autre, et la différence entre les lignes pleines et les lignes pointillées est que les premières relient des métaphores entre elles lorsqu'elles sont directement cooccurentes (alors que les lignes pointillées relient donc les métaphores à d'autres termes).

¹⁶ En effectuant un simple tirage aléatoire de sous-ensembles. La distribution des termes de l'échantillon entre les jeux est bien homothétique à celle de l'ensemble initial.

Figure 4.1 Les cooccurrences les plus fréquentes des termes métaphoriques



3. L'analyse des métaphores référant à la caractérisation des personnages

3.1 La classe

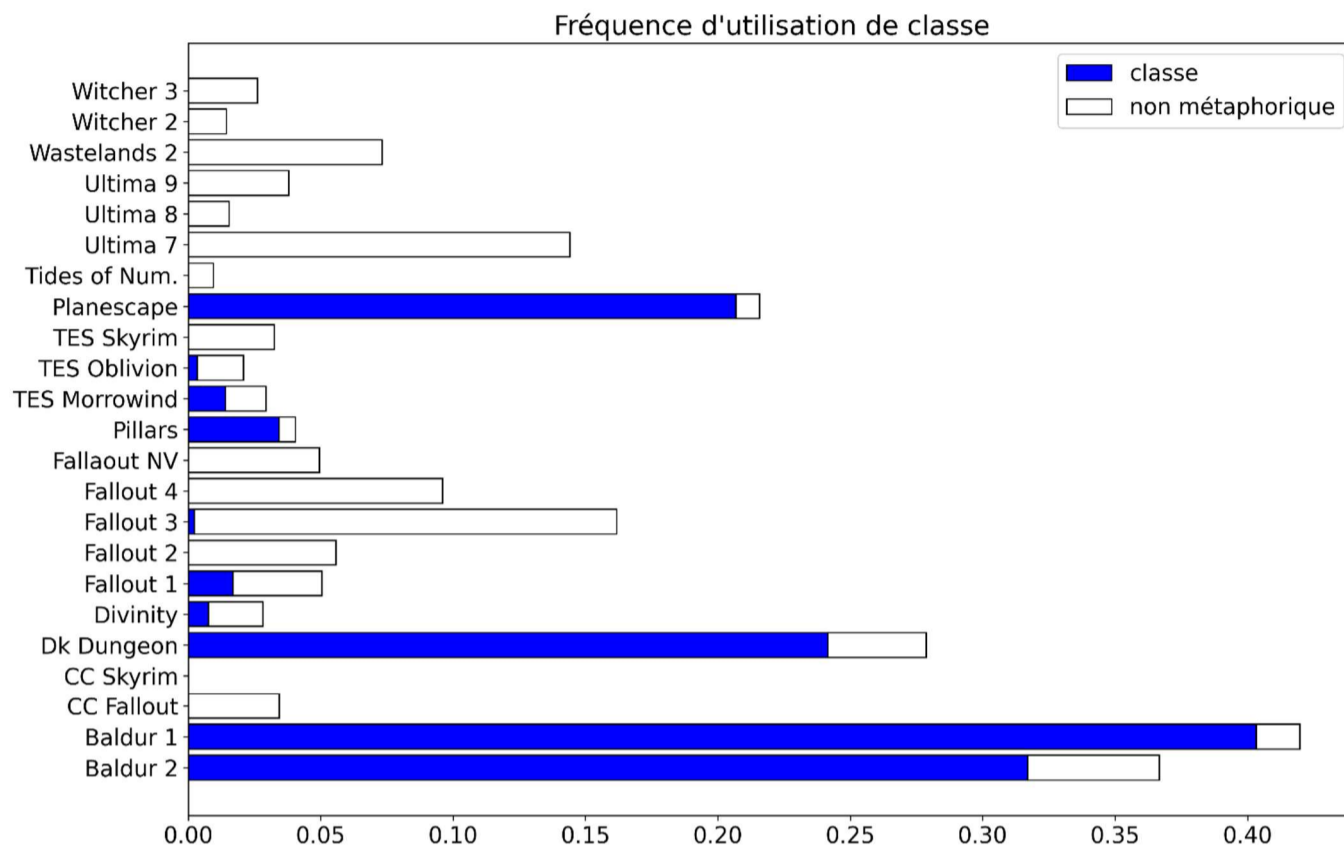
La métaphore de la *classe* permet de désigner, nous l'avons vu, un ensemble de possibilités d'action (de «compétences») associées à une profession fictive (voleur, mage, croisé, bouffon, etc.) qui est attribuée à un personnage, soit par le système de jeu, comme dans *Darkest Dungeon*, soit par le joueur en début de partie, comme dans *Divinity 2*. Chaque classe fait accéder le joueur à des catégories d'actions différentes: par exemple un voleur pourra activer un mode furtif, un mage pourra apprendre à lancer des sorts.

Le sens littéral du terme (celui qui est activé lorsqu'il est utilisé de façon diégétique par les personnages) n'est donc pas uniquement celui de «catégorie», mais il renvoie bien à une fonction professionnelle, qui est associée à un certain statut social. Il est d'ailleurs notable, comme le montre la figure 4.2, que le mot soit aussi régulièrement utilisé de façon diégétique pour décrire la société représentée dans le jeu et porter un commentaire politique sur les divisions économiques et culturelles qui la traversent. Plusieurs titres, comme ceux de la série *The Elder Scrolls (TES)*, mobilisent ainsi des expressions telles que «classes sociales», «classe marchande» ou «classes ouvrières», et l'examen des occurrences de ces utilisations diégétiques laisse entrevoir qu'elles servent souvent à la mise en scène de rapports de force entre les groupes ainsi désignés:

Bref éclat de rire et il hausse les épaules. “Ça dépend de quel point de vue, matois. Les riches prétendent que c’est à cause de la faune qui vit là: les gens ordinaires ou les classes *inférieures*”. (*Planescape*)

Choisir le terme *classe* comme métaphore de l’orientation de *gameplay* que le joueur va emprunter n’est donc pas anodin, car la figure connecte directement les actions ludiques à une forme bien particulière d’organisation politique: une société ancrée dans le système de la lutte des classes.

Figure 4.2 La prévalence de la métaphore *classe*



L’analyse de la prévalence du terme dans le corpus montre que cette métaphore constitue un marqueur des jeux proposant un univers médiéval-fantastique, par opposition à ceux appartenant au genre de la science-fiction postapocalyptique (les *Fallout* et *Wasteland 2*). La métaphore inscrit donc directement les titres qui la mobilisent dans l’héritage du jeu de rôle sur table¹⁷, particulièrement de *Donjons et Dragons* (D&D). *Darkest Dungeon* en fait toutefois aussi un usage massif, alors que ce titre d’inspiration lovecraftienne situe plutôt son action dans un univers évoquant les XVII^e et XVIII^e siècles. À noter également la singularité des *TES* et des *Witcher* (jeux marquant l’évolution du genre vers un *gameplay* davantage orienté vers l’action) qui, sans renier entièrement le concept, en font une mécanique marginale dans le développement des personnages, lequel est géré par des mécaniques plus souples de progression à la carte. Par conséquent, le terme renvoie dans ces séries plus souvent à un usage diégétique non métaphorique (*classes sociales, avoir de la classe*) proche de celui qu’en font les jeux postapocalyptiques.

Dans tous les univers où elle est utilisée, cette métaphore cadre les variations de *gameplay* en les intégrant à un système conceptuel chargé politiquement: elle associe les possibilités d’actions ludiques à une appartenance de classe (autrement dit, la manière dont le joueur peut agir est liée à la place et au statut de son avatar dans la société). Or ce phénomène de *mapping* produit un fort effet d’essentialisation. En présentant les capacités en termes d’appartenance de classe, la métaphore justifie implicitement la division de la société dans laquelle évoluent les personnages: puisque

¹⁷ Voir Harrigan et Wardrip-Fruin, 2007, p. 3, et Deterding et Zagal, 2018, p. 4-5.

la classe (de personnages) détermine les aptitudes et les actions autorisées, il est logique que la population soit divisée en classes (sociales).

Cet effet d'essentialisation est d'autant plus marqué que, si nous observons les cooccurrences les plus fréquentes de la métaphore, nous remarquons que les termes qui lui sont le plus souvent associés renvoient pour beaucoup à des variables numériques (*paramètres, bonus, points, dégâts, etc.*) ou à l'idée de permission (*utilisable, uniquement, permet, etc.*). Les deux passages suivants illustrent le type de champ sémantique auquel la classe est typiquement intégrée (le second montre en outre son articulation, tout aussi essentialisante, avec le concept de «race»):

La compétence Athlétisme permet d'accomplir des actions telles que l'escalade, la natation et le saut lors des interactions scriptées. Les classes telles que les combattants et les barbares commencent avec un bonus d'athlétisme (*Pillars of Eternity*).

Si votre personnage est un guerrier, il pourra choisir deux fois la même compétence. [...] N'oubliez pas qu'un personnage peut utiliser n'importe quelle arme disponible dans sa race et classe, qu'il soit doté ou pas des compétences nécessaires à son utilisation (*BGI*).

De tels cotextes contribuent à la «démétaphorisation» (Möring, 2013, p. 316) du terme (puisque les classes sont principalement expliquées en tant que facteurs influençant diverses variables numériques: les dégâts qu'il est possible d'infliger, les bonus dont on peut bénéficier, par exemple) et, ce faisant, à la dissimulation de l'association dont la figure est pourtant le vecteur. L'essentialisation par le chiffre se double par ailleurs d'une valorisation positive de la notion, puisque la classe ludique est généralement choisie par le joueur, qui peut même la changer (ou recruter des personnages d'une autre classe, dans *Darkest Dungeon* par exemple) afin de varier l'expérience. Ainsi, la métaphore ludique ancre le discours du jeu dans un imaginaire résolument néolibéral, compris ici comme un système de pensée faisant primer l'individualisme sur la collectivisation, où les choix individuels (conçus comme libres et autonomes) peuvent, s'ils sont accompagnés de travail et de discipline, conduire les citoyens à un accomplissement personnel fondé sur l'accumulation de capitaux. Dans cette idéologie, la compétition est justifiée et valorisée, puisque c'est aux citoyens de s'autogouverner, indépendamment et sans reconnaissance des dynamiques ou des problèmes sociaux qui existent par ailleurs (Bailes, 2019, p. 10). La métaphore *classe* s'inscrit dans cette logique, puisqu'elle valorise non seulement une société ordonnée, dans laquelle «chacun est à sa place», mais elle infère également que le statut social est le résultat d'un choix individuel: on peut sélectionner sa classe et s'y accomplir en accumulant suffisamment de pouvoir. Ce type de représentation est loin d'être un cas isolé au sein du médium, où le néolibéralisme est un cadre de pensée par rapport auquel les jeux doivent constamment se positionner (Bailes, 2019).

La mise en parallèle des usages métaphoriques et littéraires du terme *classe* dans le corpus révèle en somme un important contraste. Plusieurs titres portent en effet, par leur narration, un discours relativement critique sur les rapports de domination à l'œuvre dans une société de classes, comme c'est notamment visible dans les deux extraits suivants, où les inégalités économiques sont décrites comme injustes:

Farouchement nationalistes, les nains sont des êtres fiers qui obéissent fidèlement à leur reine. Ils vénèrent la Source et leur société repose sur un système de classes profondément inégalitaire entre les riches et ceux qui ne possèdent rien (*Divinity 2*).

Bien que certains idiots t'affirmeront le contraire, le peuple de Britannia est écrasé par la tyrannie du système de classe. Tandis que certains possèdent plus qu'ils ne peuvent dépenser, d'autres se couchent souvent le ventre vide (*Ultima 7*).

Cependant, ce discours critique au sujet de la représentation est contrebalancé, en soubassement, par son association métaphorique à une structuration du *gameplay* qui, elle, n'est absolument pas remise en cause, d'autant plus qu'il s'agit, comme nous l'avons vu, d'un héritage historique de D&D, au cœur de la définition du genre CRPG. En justifiant la division en classes par le *gameplay*, cette division devient un «présupposé» (Kerbrat-Orecchioni, 1998 [1986], p. 25) du discours porté par le jeu, qui, en raison de son caractère implicite, est plus difficile à percevoir et, donc, à contredire.

3.2 La race

L'utilisation du terme *race* – lui aussi hérité de D&D et, par son intermédiaire, de la *fantasy* de Tolkien – mérite également un examen approfondi. En effet, comme le terme *classe*, celui-ci est par moment utilisé de façon métaphorique pour désigner un ensemble de propriétés (les statistiques du personnage) et de possibilités d'action, comme l'illustrent les citations suivantes:

Vous pouvez choisir parmi dix races différentes. Chaque race possède ses propres caractéristiques et pouvoirs uniques (TES5).

Selon les attributs, les compétences, la classe, la race, la culture et le sexe de votre personnage, différentes options peuvent être disponibles au cours du dialogue (*Pillars of Eternity*).

Cette catachrèse participe d'un même mouvement d'essentialisation des personnes que celui décrit précédemment pour *classe*, et nous la retrouvons mobilisée dans le même type de contextes (associée à ce que le personnage pourra accomplir ou à des variables numériques telles que ses résistances à certains éléments). Ces paramètres de *gameplay* sont toutefois, dans ce cas-ci, assez explicitement associés à des traits de personnalité et à un positionnement social dans l'univers fictionnel. Ainsi, dans l'extrait suivant, les hauts Elfes se caractérisent à la fois par des traits statistiques et par leur mépris des autres cultures:

Les hauts Elfes considèrent leur culture comme la plus civilisée de Tamriel [...]. Agiles, intelligents et animés d'une grande volonté, ils sont généralement doués pour tout ce qui touche à la magie. Ils disent souvent que la perfection de leur physique les rend bien plus résistants aux maladies que les «races inférieures» (TES3).

Or le choix du terme *race* pour cadrer ce qui est à la fois une orientation de *gameplay* et une orientation narrative est particulièrement significatif. Si la longue histoire de la catachrèse (le fait qu'elle descende des grands ancêtres de la *fantasy*) a favorisé sa cristallisation et la perte de vue de son arbitrarité, la figure n'en contribue pas moins à naturaliser l'imposition d'un cadre de pensée particulièrement problématique. Celui-ci ancre effectivement la représentation et le système du jeu dans un système de pensée colonialiste au sein duquel les peuples sont (implicitement ou explicitement) hiérarchisés et où la domination (économique, militaire, culturelle) ou l'infériorité de certains est justifiée par des attributs présentés comme biologiques (la brutalité ou la primitivité des orcs, par exemple). À ce titre, le traitement différencié des humains par rapport aux autres «races» est symptomatique. Généralement présentés comme l'option ludique «neutre» et «équilibrée», ils sont aussi souvent ceux ayant accès aux plus nombreuses possibilités d'action, tandis que d'autres disposent de marqueurs (y compris positifs) plus essentialisants, évoquant parfois les stigmates réservés aux populations marginalisées du monde empirique. Ainsi, dans la série BG:

les humains sont la race prédominante à Féérune. [...] À l'exception peut-être des petites-gens, ils forment la race la plus sociable et la plus tolérante. La seule capacité spécifique à un humain est la possibilité de progresser dans toutes les classes et à tous les niveaux. (BG1)

Ici aussi, la métaphore contribue à justifier par le *gameplay* une catégorisation hiérarchique des peuples fictionnels ainsi qu'à imposer le concept de «race», par le tutoriel, comme un présupposé nécessaire à l'entrée en jeu (d'autant plus que c'est parfois l'un des premiers choix qui est offert au joueur) et donc comme un découpage du monde valide. La division entre l'humain comme norme et les autres peuples comme nécessairement marginalisés inscrit le CRPG dans une tendance plus large des représentations vidéoludiques à reposer sur des conceptions héritées de l'idéologie coloniale, que beaucoup s'attellent aujourd'hui à déconstruire (Derfoufi, 2021; Dyer-Witthford et de Peuter, 2009).

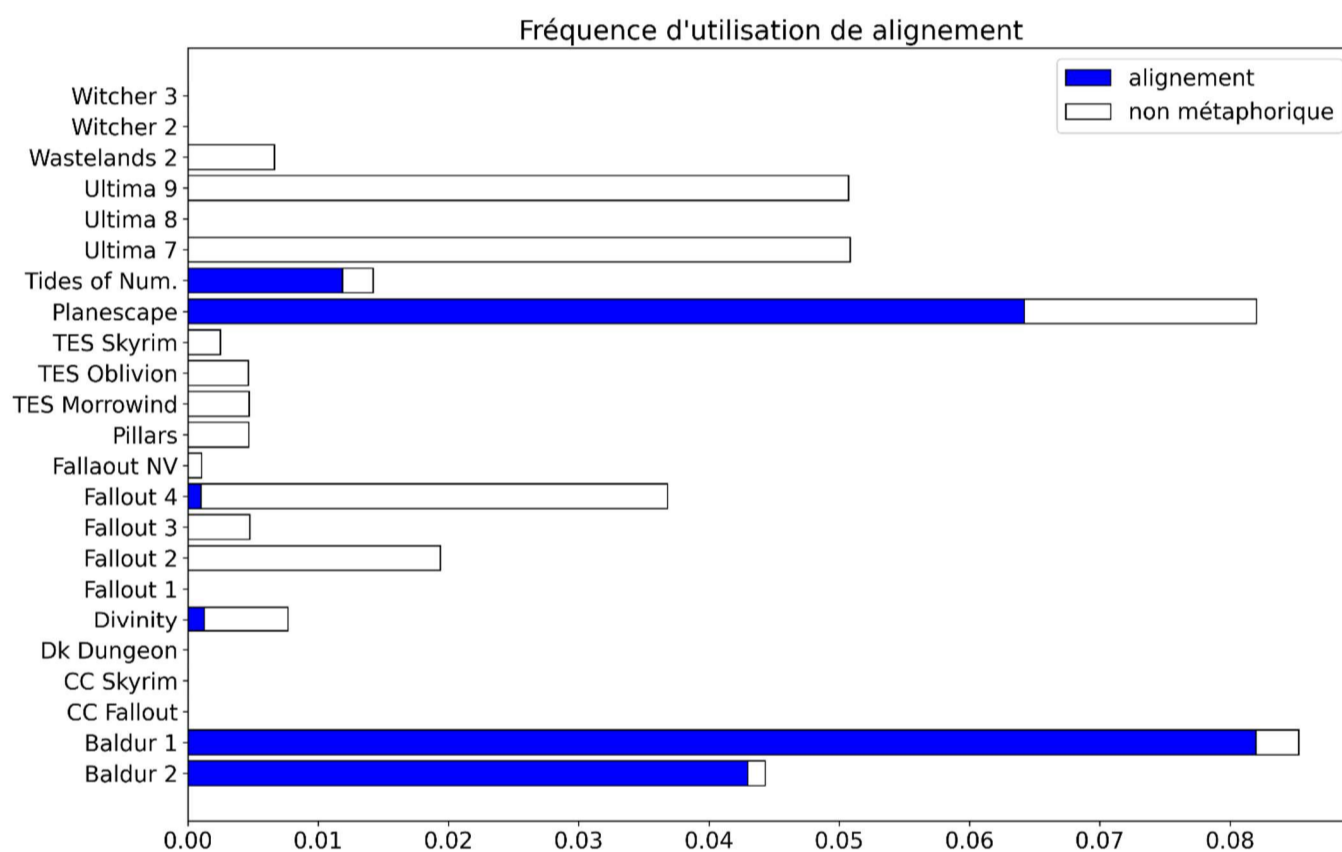
Néanmoins, l'étude approfondie des occurrences de cette métaphore ne va pas sans poser un problème méthodologique: contrairement aux autres termes sélectionnés, le mot *race* est associé à une multitude de champs sémantiques et il est utilisé le plus fréquemment de façon littérale. De surcroît, le concept est tellement lexicalisé qu'il

est souvent difficile de démêler l'usage métaphorique de l'usage littéral, comme ici: «j'aurais aimé posséder l'infravision des elfes, mais cela voudrait dire posséder bien plus que leurs yeux» (BG2). Ainsi, il n'a pas été possible de distinguer de façon automatisée les usages métaphoriques des usages purement diégétiques, ce qui est sans doute dû au fait que le concept n'a pas été forgé pour décrire un principe ludique, mais bien pour structurer les univers narratifs de la *fantasy* littéraire. Cet exemple permet donc de déceler un obstacle pour les outils de lecture distante, lorsqu'ils sont appliqués à des figures de rhétorique, problème dont il serait utile que des études futures s'emparent.

3.3 L'alignement

La métaphore de l'*alignement* sert à désigner le positionnement moral d'un personnage (bon, mauvais, chaotique, etc.), qui peut résulter soit d'une sélection par le joueur durant la création de l'avatar (BG), soit des choix de dialogues ou d'actions réalisés au fil du jeu (*Tides of Numenera*). Le recours à cette métaphore est à peu près exclusif des jeux inspirés de D&D, puisque les BG et *Planescape* en font l'usage le plus important. Dans le cas de *Fallout 4*, on trouve un usage métaphorique non tutorial, intégré dans la diégèse: une secte inspirée de l'église de scientologie propose de réaligner les esprits des personnages (action conférant un bonus temporaire à la statistique d'«intelligence»). Dans les autres jeux, l'utilisation du terme *alignement* est majoritairement non métaphorique: alignement de corps célestes, d'ennemis, d'éviers, par exemple (voir figure 3).

Figure 4.3 La prévalence de la métaphore *alignement*



Dans les jeux proposant un système de moralité, la métaphore fonctionne donc à deux niveaux. Premièrement, même en contexte purement diégétique, le terme *alignement* est déjà métaphorique lorsqu'il est employé pour désigner un trait de personnalité des personnages, puisque sa signification littérale réfère au fait de disposer des objets en ligne droite. Une telle figure est particulièrement représentative de la notion de cognition incarnée (Lakoff et Johnson, 1999) en ce qu'elle vise à rendre accessible un domaine conceptuel abstrait (celui de la distinction entre le bien et le mal) en le comparant à une expérience physique et spatiale.

Ce faisant, cette métaphore a toutefois pour effet de présenter le choix éthique comme une action prédéterminée¹⁸, dont le sens n'a pas à être mis en question: pratiquer l'éthique équivaut à rejoindre «sa place», à se mettre en conformité avec un certain ordre du monde. On voit là l'intérêt particulier de la métaphore dans le cadre du tutoriel, à savoir qu'elle contient, de base, une instruction: la morale n'est pas représentée comme un questionnement ouvert, mais comme une direction à suivre, que le joueur est invité à respecter strictement. Cette directive, contenue dans les connotations du terme, est d'ailleurs frontalement explicitée dans le tutoriel de *BGI*:

Vous devez choisir votre alignement. L'alignement détermine la manière dont votre personnage réagit à son environnement. Examinez attentivement chacune des options disponibles avant de faire votre choix. Si, au cours de la partie, vous déviez nettement par rapport à l'alignement sélectionné, vous en paierez les conséquences.

Deuxièmement, dans son usage ludique et tutoriel, cette métaphore active simultanément un autre sens métaphorique, en ce qu'elle sert à désigner une propriété catégorielle associée au personnage, qui – comme la *classe* ou la *race* – influera sur ses statistiques (sur ses résistances à certains sorts, par exemple) et lui rendra accessibles certaines options de dialogues ou d'équipements. L'examen des cooccurrences du terme (figure 1) montre bien qu'il n'est pas uniquement utilisé pour catégoriser des personnages, mais aussi pour référer à des possibilités d'action (*sort, uniquement, utilisable*) ou en lien avec des variables numériques (*poids, portée*). La prévalence de ces derniers termes est en fait révélatrice du fait que le mot *alignement* est particulièrement fréquemment employé dans le cadre de la description de sorts et d'équipements:

Prononcer une Parole sacrée crée une magie à la puissance destructrice. [...] Elle n'affecte que les créatures mauvaises ou d'alignement mauvais. [...] Ce sort ne peut être lancé par des prêtres d'alignement mauvais. (*BG2*)

HACHE BIZARRE ROUGE SANG [...]

Utilisable uniquement par les Guerriers

Non utilisable par les personnages d'alignement Bon. (*Planescape*)

Au moyen de la métaphore tutorielle, ces jeux présentent donc non seulement la moralité comme attribut fixe auquel il faut se conformer, mais aussi comme une propriété d'objets. Loin d'inviter à un questionnement continu sur le sens des actions menées, l'alignement est ainsi une grille de lecture des mondes représentés à travers laquelle les personnes sont traitées et ordonnées de la même façon que les objets.

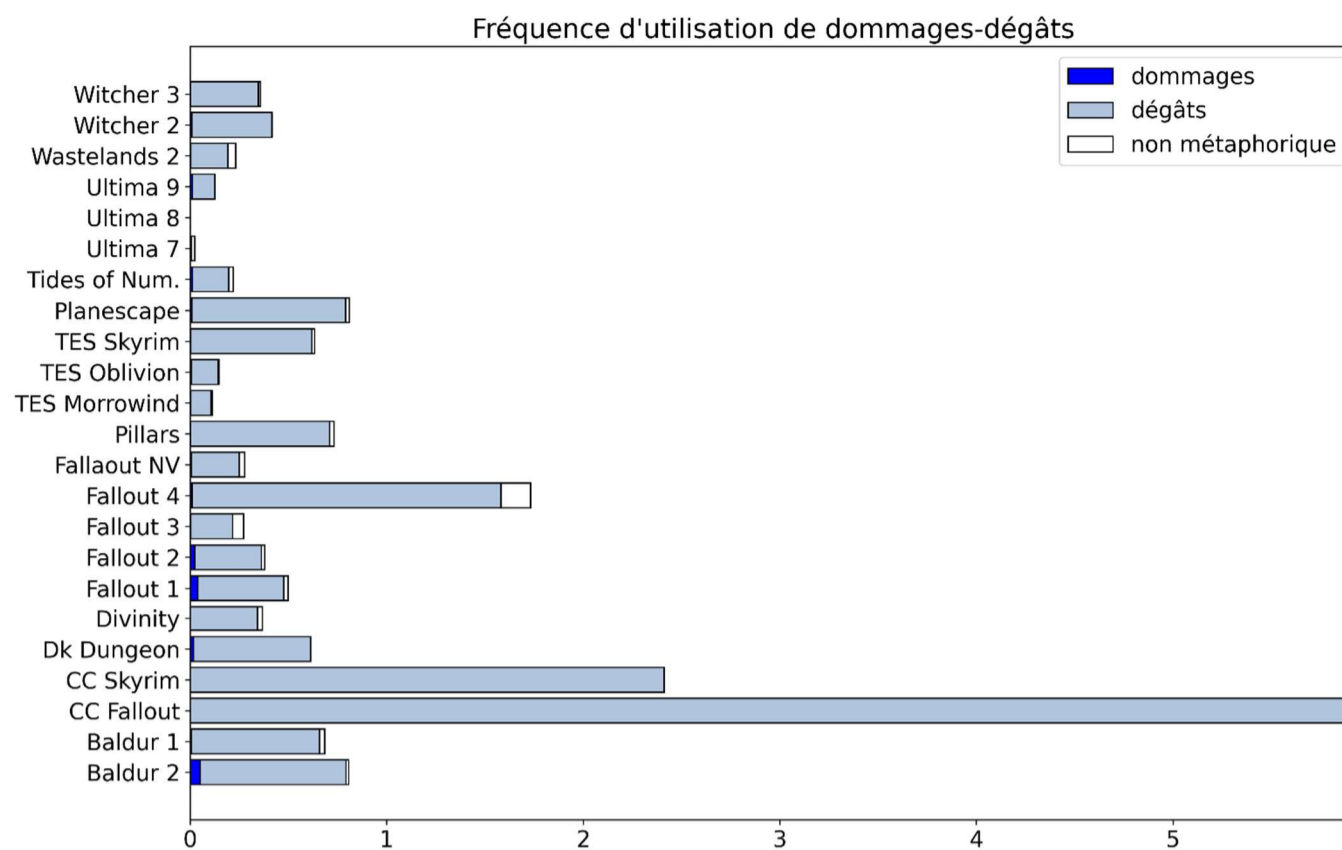
4. L'analyse des métaphores référant au système de combat

4.1 Les dégâts

Contrairement aux termes préalablement étudiés, le concept de *dégâts* (ou son synonyme plus rare *dommages*) n'est presque jamais employé autrement que dans son acception métaphorique pour désigner une valeur numérique attribuée à une action en combat, qui sera retirée d'une autre variable, à savoir celle des «PV». Cette définition est d'ailleurs explicitement formulée dans *Darkest Dungeon*: «diminutif de “dégâts”. Détermine combien de points de vie (PV) sont retirés à la cible d'une attaque réussie». Les quelques exceptions relevées dans les *Fallout* ou *Wastelands* (figure 4.4) correspondent à des expressions courantes (*dégâts collatéraux, réparer les dégâts*). Nous voyons donc que la catachrèse est présente massivement dans tous les jeux – indépendamment de la division entre titres médiévaux-fantastiques et postapocalyptiques – à l'exception des *Ultima 7* et *8* qui ne l'utilisent absolument pas et qui, d'une façon générale, emploient très peu de métaphores tutorielles.

¹⁸Voire une prédisposition, comme dans cet extrait de *Planescape*: «l'“alignement” correspond à vos dispositions spirituelles: bien ou mal, loi ou chaos».

Figure 4.4 La prévalence des métaphores *dégâts* et *dommages*



Cette utilisation massive et non polysémique du terme afin de référer à l'un des principaux objectifs des phases de combat (faire tomber la variable vitale des adversaires à zéro) a pour effet principal l'euphémisation des massacres commis par le joueur. En effet, comme le notent Lakoff et Johnson (2003 [1980]):

La systématisme même qui nous permet de comprendre un aspect d'un concept dans les termes d'un autre (par exemple, comprendre un aspect de la discussion en termes de bataille) va nécessairement dissimuler d'autres aspects du concept. En nous permettant de nous concentrer sur un aspect d'un concept (par exemple, l'aspect combatif de la discussion), un concept métaphorique peut nous empêcher de nous concentrer sur d'autres aspects du concept qui sont incompatibles avec cette métaphore¹⁹. (Lakoff et Johnson, 2003 [1980], p. 10, traduction libre)

Dans ce cas-ci, présenter les blessures infligées par l'avatar à ses adversaires en termes de «dégâts» permet d'activer des connotations de puissance destructrice tout en désincarnant considérablement la violence de l'action commise (le terme s'appliquant plus volontiers à des objets qu'à des personnes). Les conséquences du combat et les souffrances causées à des êtres vivants sont ainsi éludées, et le joueur en est partiellement déresponsabilisé. Par exemple, dans l'extrait suivant issu d'*Ultima 9*, ce sont les armes qui provoquent les dommages et les armures qui les subissent, comme si aucun corps n'était impliqué dans l'affrontement: «les armes peuvent indubitablement causer des dégâts, mais les armures doivent toujours contenir ces dégâts». Il en va de même quand *TES3* explique au joueur le fonctionnement de son arme en écrivant: «plus vous la maniez violemment, plus elle causera de dégâts» (nous soulignons).

Il n'est, de plus, pas anodin que le terme soit associé à des catachrèses désignant les ennemis de façon désincarnée, telles que celle de *cible*, qui invite à interpréter les antagonistes comme des objets à détruire: «la santé de la cible subit [variable] points de dégâts de foudre et la moitié de cette somme en dégâts de magie» (*TES5*); «crée un rayon de flammes ardentes entre le jeteur de sorts et la cible, infligeant des dégâts brûlants continus à la cible et à quiconque

¹⁹ Citation originale: «The very systematicity that allows us to comprehend one aspect of a concept in terms of another (e.g., comprehending an aspect of arguing in terms of battle) will necessarily hide other aspects of the concept. In allowing us to focus on one aspect of a concept (e.g., the battling aspects of arguing), a metaphorical concept can keep us from focusing on other aspects of the concept that are inconsistent with that metaphor.»

pris dans le rayon» (*Pillars of Eternity*). On voit également dans ces exemples que la dimension mathématique du concept de *dégâts* est particulièrement mise en exergue (ce qui se marque dans certaines de ses cooccurrences les plus fréquentes: *point*, *bonus*, *niveau*, etc.). Les expressions telles que *points de dégâts* (*Fallout 2*) ou *multiplicateur de dégâts* (*Wasteland 2*) contribuent également à ce recadrage du combat en termes mathématiques et abstraits.

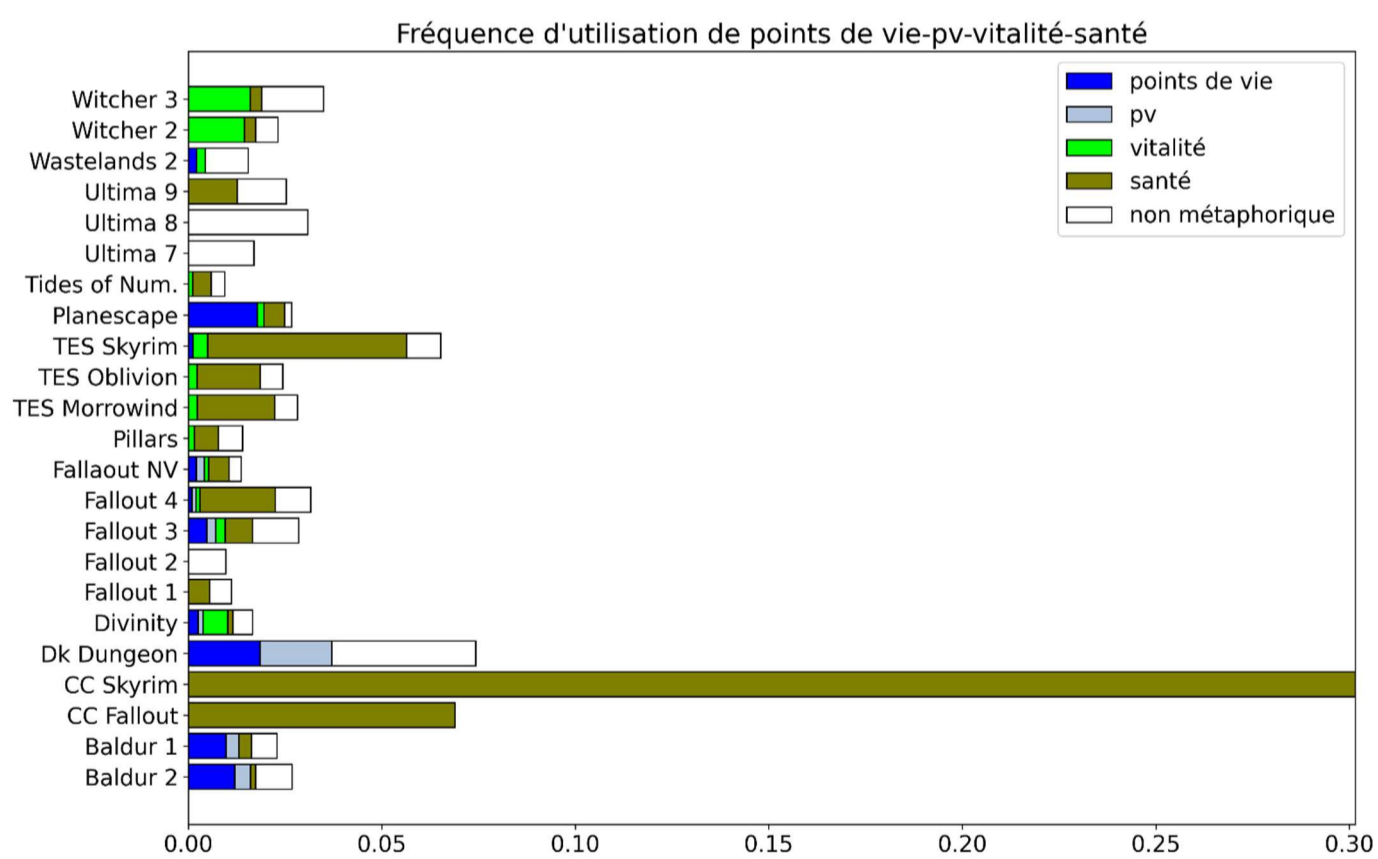
Cette métaphore est donc singulière en ce que – contrairement à nombre de métaphores tutorielles – elle n’a pas pour fonction de produire de l’illusion référentielle, de faire oublier le système informatique en le dissimulant derrière un lexique qui aurait un sens au sein de la diégèse. Au contraire, le système informatique est ici remis au premier plan: le joueur est invité à relire l’univers fictionnel en termes de variables numériques. Ce faisant, la figure supporte en fait la démétaphorisation des autres catachrèses par ailleurs construites par le jeu: il est rappelé au joueur que les images (*sprites*) qui lui font face ne sont pas seulement des personnages, mais aussi des objets numériques pris dans une simulation informatique.

4.2 Points de vie

La métaphore des *points de vie* et ses différentes variations (*PV*, *santé*, *vitalité*) constituent le pendant des *dégâts* en ce qu’elles représentent une quantité fongible intégrant l’ensemble des blessures qu’un individu peut recevoir avant de s’effondrer. La définition des deux variables est d’ailleurs souvent commune, soit car elles sont associées: «les PV baissent en subissant des dégâts» (*Darkest Dungeon*), soit car elles sont même confondues: dans *TES3* et *TES4*, la santé équivaut ainsi à «la quantité de dégâts que vous pouvez subir».

Pour la même raison que précédemment, cette métaphore est absente des *Ultima 7* et *8*, mais la différence fondamentale avec les autres paramètres est qu’il n’y a pas de consensus entre les séries quant au terme à employer: *points de vie* dans les *BG* et leurs épigones, *PV* dans *Darkest Dungeon*, *vitalité* dans *Divinity 2* et les *Witcher*, *vie* dans les *Fallout*, *santé* partout ailleurs (voir figure 5).

Figure 4.5 La prévalence des métaphores *points de vie*, *PV*, *santé* et *vitalité*



Or, selon le terme, les effets de sens ne sont pas tout à fait identiques. Les connotations de la *vitalité* insistent sur le pouvoir d'action du personnage et invitent à lire l'expérience du combat en termes de dynamisme. La *santé*, pour sa part, produit un cadrage dont le fonctionnement est opposé à celui décrit précédemment pour *dégâts*: la métaphore dissimule ici le numérique en l'intégrant au sein du champ conceptuel médical. L'expression *points de vie* renvoie à une représentation un peu différente: le terme *vie* présente la variable numérique comme une valeur fondamentale qu'il faut préserver, tandis que celui de *points* la construit comme une ressource qu'il est possible de dépenser et contribue au même effet de distanciation par le chiffre décrit pour *dégâts*. Les cooccurrences de *PV* révèlent d'ailleurs de façon assez marquée cette inscription de la métaphore dans le domaine des variables numériques (voir figure 1: *paramètre, poids, dégâts, etc.*).

Au-delà de ces différences connotatives, les métaphores rattachées au champ conceptuel de la vie produisent cependant des effets communs (d'autant plus que les contextes d'apparition des différentes expressions sont très semblables). Premièrement, elles opèrent toutes une comparaison «par ricochet»: les PV étant un décompte délimitant le temps de jeu (quand ils arrivent à zéro, la partie est perdue et il faut généralement reprendre sa sauvegarde), le fait de les désigner en termes de force vitale entraîne une comparaison implicite entre l'activité ludique et la vie.

Deuxièmement, la vie est représentée comme une denrée épuisable et rechargeable, c'est-à-dire comme un capital que le joueur doit gérer, préserver, voire étendre (on peut «augmenter sa santé» ou «regagner de la vie»). Cette dimension de «capital vital et ludique» est particulièrement perceptible lorsque nous examinons les verbes qui encadrent les emplois de la métaphore. Ainsi, la mort dans *BG2* est exprimée en termes de perte de points: «le familier est mort, vous avez perdu ses points de vie». Dans *Planescape*, on peut «gagner» ou même «dérober» des PV, ce qui leur confère une valeur monétaire. De même, dans *Fallout 3*, «chaque degré de l'aptitude Vitalité vous rapporte 30 Points de vie supplémentaires» (nous soulignons) et, dans *Fallout 4*, les variables de la fiche de personnage sont décrites en termes de «gains» et de «consommation»: «l'endurance conditionne vos gains de points de vie quand vous passez au niveau supérieur, ainsi que la consommation de PA quand vous sprintez». Dans la plupart des jeux étudiés, la vie peut également se consommer sous la forme d'objets (les «potions de santé» de *TES3*, par exemple).

Nous entrevoyons ici la complexité du *mapping* opéré par les métaphores tutorielles. Au moyen de ses représentations, le jeu est intégré dans le cadre conceptuel absolu de la vie et de la mort; toutefois, en passant par le prisme du système informatique, ces dimensions centrales de l'expérience humaine sont, pour leur part, réduites à l'état de capitaux dont il est demandé au joueur d'être le gestionnaire. La métaphore contribue ainsi elle aussi à ancrer le discours dans un imaginaire néolibéral tel qu'il est décrit plus haut puisque, comme le souligne Michel Foucault :

ça va être l'enjeu de toutes les analyses que font les néolibéraux, de substituer à chaque instant, à l'*homo œconomicus* partenaire de l'échange, un *homo œconomicus* entrepreneur de lui-même, étant à lui-même son propre capital, étant pour lui-même son propre producteur, étant pour lui-même la source de [ses] revenus²⁰. (Foucault, 2004, p. 232)

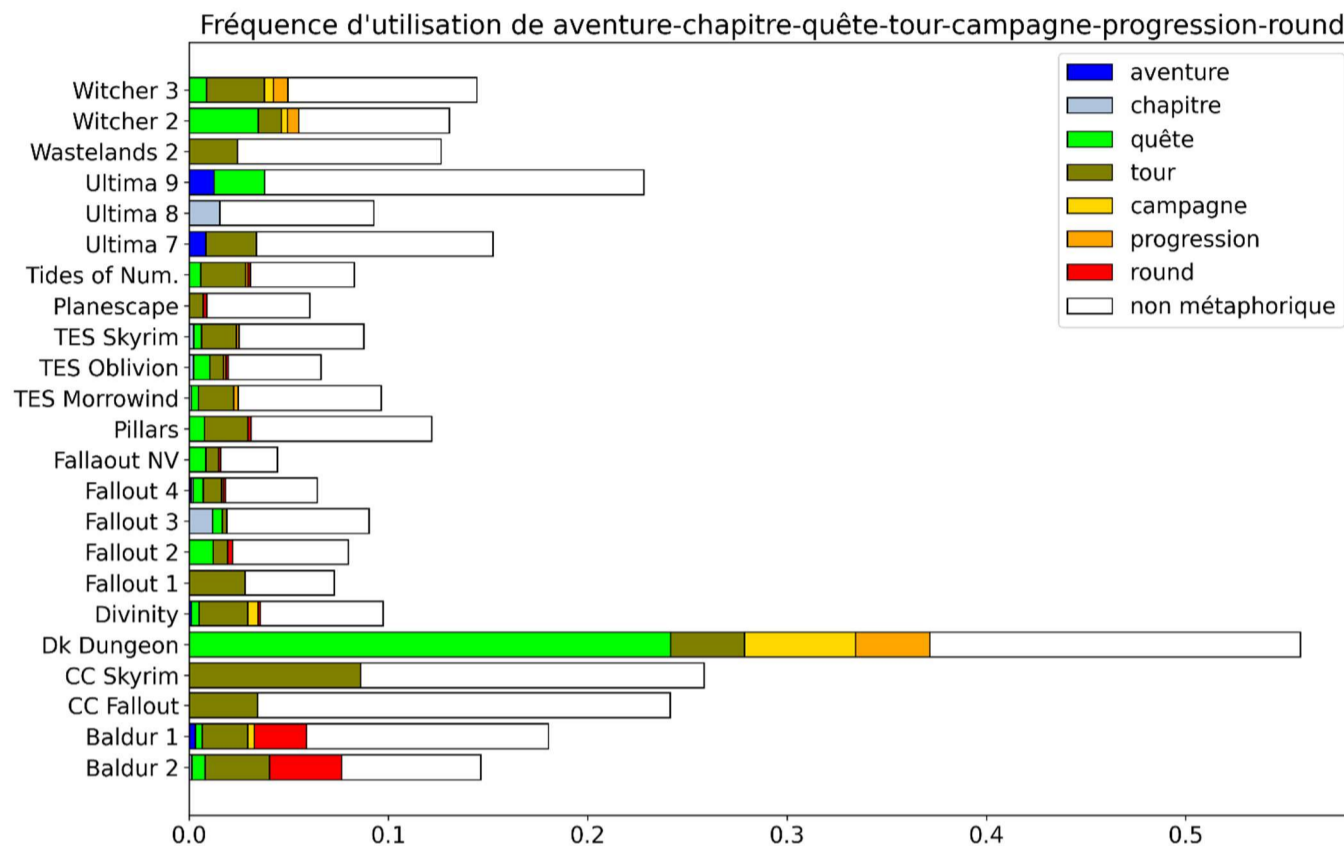
En d'autres termes, en invitant à considérer la vie comme un capital à bien employer, dont le joueur est responsable, la métaphore contribue implicitement à justifier les inégalités sociales (qui ne seraient que le fruit d'un investissement plus ou moins adéquat) et elle encourage à transformer toute activité en vue de lui faire acquérir un caractère productif (dans un objectif d'amélioration permanente de soi).

²⁰ Pour une analyse de la manière dont le jeu vidéo – en lien avec le thème du vieillissement – peut être employé comme outil de contrôle des corps visant à réinterpréter la vie en termes de productivité, voir Iversen (2014).

5. L'analyse des métaphores référant au découpage de l'expérience de jeu

Même si elles peuvent être désignées par une certaine variété de synonymes selon les jeux, les variables numériques qui interviennent dans le *gameplay* tendent à bénéficier d'une dénomination relativement précise (*PV*, *intelligence*, *dextérité*). Ce n'est pas le cas de tous les concepts ludiques expliqués dans les tutoriels: certains sont, au contraire, désignés par une multitude de métaphores. Les différents segments de «la partie», notamment, sont découpés en unités par des catachrèses diverses (en *rounds*, *tours*, *quêtes*, *chapitres*, *aventures* ou *campagnes*) quand le joueur ne doit pas sauvegarder, plutôt que sa partie, sa *progression* (voir figure 6).

Figure 4.6 La prévalence des métaphores *aventure*, *chapitre*, *quête*, *tour*, *campagne*, *progression*, *round*



Nous voyons, dans la figure 4.6, que la répartition de ces appellations est variable selon les jeux, mais que peu d'entre eux se contentent d'un seul terme. Or chacun des termes est porteur de connotations singulières. Par exemple, le concept de «tour» (prédominant, sans surprise, dans les jeux offrant un système de combat au tour par tour) présente la suite d'actions après laquelle ce sera à l'ordinateur de jouer comme un mouvement circulaire: l'action du joueur est donc conçue comme un déplacement physique, et l'expression renvoie par connotation au domaine du sport, tout particulièrement au sport de combat dans le cas du *round*. La *campagne* intègre le jeu dans un champ conceptuel résolument guerrier (la partie est une opération militaire) et elle découpe l'expérience selon une logique plus spatiale (la campagne désigne avant tout un terrain, un lieu), contrairement à la *progression*, qui oriente généralement la partie de façon plus temporelle. La dimension guerrière du *gameplay* peut, au contraire, être dissimulée au profit d'une conception plus narrative des actions du joueur, lorsque les phases de combat sont décrites comme des *aventures*. Le mot *quête*, le plus transversal au sein du corpus, produit des effets similaires, tout en réinscrivant le CRPG dans la continuité de son héritage littéraire.

S'il ne sera pas possible de traiter ici en détail les usages de toutes ces métaphores, nous souhaitons nous y arrêter brièvement afin de présenter, en guise d'ouverture, les obstacles méthodologiques qu'elles posent et qu'il resterait à

surmonter. D'une part, le comptage des occurrences de ces métaphores rend évident le fait que la prévalence d'un mot dans un jeu n'implique en aucun cas celle du concept qui lui est associé. Ainsi, l'importante utilisation du terme *quête* dans *Darkest Dungeon* peut étonner puisque ce jeu – dont le système de combat se rapproche du *rogue-like* – ne propose pas de système de quêtes au sens le plus classique du terme; à l'inverse, les titres reposant largement une structure de quête (les *TES*, les *Ultima*, pour ne citer que ces exemples) ne sont pas ceux où l'emploi du mot est dominant. Cette limite est donc essentielle à garder à l'esprit dans le cadre de tout commentaire lexicométrique prenant pour objet le jeu vidéo.

D'autre part, la variété des termes utilisés pour découper l'expérience de jeu rend ces métaphores difficiles à traiter avec la méthodologie employée au sein du présent chapitre. En effet, chaque catachrèse est prise dans un réseau particulier de cooccurrences, produit des effets singuliers. En outre, la partie n'est pas le seul concept à bénéficier de multiples dénominations: les actions demandées au joueur tendent également à être décrites par un lexique particulièrement varié. Par exemple, le simple geste de «déplacer la souris» sera tantôt décrit comme l'action d'*explorer*, d'*examiner*, de *fouiller*, de *regarder*, de *viser*, etc. Ce procédé permet au jeu de cadrer un même geste, pourtant minime, comme une action à chaque fois différente et de valoriser les agissements du joueur en les exagérant (on ne se contente pas de passer son curseur sur un élément de décor: on *explore*). Ainsi, la diversité lexicale des métaphores tutorielles illustre tout à fait cette citation de Paul Ricœur: «présenter les hommes “comme agissants” et toutes choses “comme en acte”, telle pourrait être la fonction *ontologique* du discours métaphorique» (Ricœur, 1975, p. 61). Une telle remarque s'applique sans doute d'autant plus intensément au domaine vidéoludique, où toute la représentation vise à pousser le joueur à agir (Genvo, 2008) et à raffiner en mille et une variantes les sens attribués aux gestes ludiques.

Conclusion

En prenant pour objet les métaphores tutorielles des CRPG, c'est-à-dire des catachrèses particulièrement instituées, entrées dans le vocabulaire commun du genre, le présent chapitre avait pour objectif de dénaturiser la formation de ces termes et de mettre au jour leur arbitrarité. En effet, comme nous l'avons vu avec les travaux de Möring (2013), les simulations ludiques ne se contentent pas d'employer des métaphores, mais reposent également sur des cadres de pensées métaphoriques devenus conventionnels. Cette origine s'est particulièrement révélée au fil de l'analyse des catachrèses que nous avons sélectionnées.

Ainsi, décrire les possibilités d'action offertes aux personnages par le *gameplay* en termes de *classe* et de *race* traduit une conception des sociétés au sein desquelles les personnes sont essentialisées et justifie implicitement un certain ordre social, ce à quoi contribue aussi la représentation de la morale comme un acte d'*alignement*. De même, penser la *vie* ou la *santé* (et, à travers elles, le jeu) comme un capital à préserver et à faire croître révèle l'importance du cadre de pensée néolibéral dans notre manière actuelle de comprendre les activités humaines. L'étude du terme *dégâts*, pour sa part, a montré la complexité des fonctions attribuées aux métaphores tutorielles: si certaines visent à produire un cadre fictionnel, d'autres servent au contraire à rappeler la nature procédurale du jeu vidéo afin de dédramatiser les actes du joueur. À l'inverse, nous avons vu que ces mêmes actes peuvent aussi être désignés par une multitude de métaphores mettant l'accent sur le moindre geste ludique.

Étant donné le pouvoir transformatif et créateur de la métaphore, qui, comme le souligne Paul Ricœur, «transgresse l'ordre catégorial» aussi bien qu'elle l'engendre (Ricœur, 1975, p. 34), il est essentiel de nous interroger, par l'analyse,

sur les catégories conceptuelles que nous produisons, maintenons et naturalisons par l'intermédiaire des fictions ludiques. Ce travail semble d'autant plus urgent que le jeu vidéo a pour particularité, en raison du processus de démétaphorisation, d'intégrer ces cadres conceptuels à la pratique. L'analyse des effets produits par les catachrèses vidéoludiques sur nos représentations et rapports au monde s'inscrit ainsi dans un projet de lutte contre les structures du pouvoir et les mécanismes de détermination au sein desquels nous évoluons. Dans sa leçon inaugurale au Collège de France, Roland Barthes souligne le rôle particulier que joue la langue dans les rapports de pouvoir et de domination: structurellement, celle-ci oblige l'expression d'une raison politique qu'il qualifie de «fasciste», en ce qu'elle

n'est pas épuisée par le message qu'elle engendre; [elle] peut survivre à ce message et faire entendre en lui, dans une résonance souvent terrible, autre chose que ce qu'il dit, surimprimant à la voix consciente, raisonnable du sujet, la voix dominatrice, têtue, implacable de la structure [...] (Barthes, 1978, p. 13-14).

La catachrèse, en raison de son caractère conventionnalisé, participe d'autant plus à imposer un cadre contraignant au sujet. Si l'utilisation de ces figures lexicalisées dans les tutoriels facilite sans aucun doute la lisibilité des systèmes ludiques, elle contribue également à figer certaines associations ou catégories, et condamne les jeux à ne décrire leur fonctionnement qu'en «ramassant ce qui traîne» (Barthes, 1978, p. 14). L'enjeu d'une analyse telle que celle proposée ici²¹ est donc de remettre ces signes figés en jeu au moyen de l'interprétation critique et, ce faisant, d'ébrécher la stabilité des cadres installés par force de répétition. C'est, en effet, «à l'intérieur de la langue que la langue doit être combattue, dévoyée, non par le message dont elle est l'instrument mais par le jeu des mots dont elle est le théâtre» (Barthes, 1978, p. 16-17).

Corpus à l'étude

- Baldurs Gate I*, BioWare, Interplay Productions & Black Isle Studios, 1998
Baldurs Gate II: Shadows of Amn, BioWare, Interplay Productions & Black Isle Studios, 2000
Darkest Dungeon, Red Hook Studios, Red Hook Studios & Merge Games, 2016 (early access: 2015)
Divinity Original Sin 2, Larian Studios NV, Larian Studios NV, 2017
Fallout 1, Interplay Productions, Interplay Productions, 1997
Fallout 2, Black Isle Studios, Interplay Productions, 1998
Fallout 3, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2008
Fallout 4, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2015
Fallout 4: Creation Club, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2017
Fallout: New Vegas, Obsidian Entertainment, Bethesda Softworks, 2010
Pillars of Eternity, Obsidian Entertainment, Paradox Interactive, 2015
Planescape: Torment, Black Isle Studios, Interplay Productions, 1999
Skyrim: Creation Club, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2017
The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2002
The Elder Scrolls IV: Oblivion, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2006
The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks & 2K Games, 2011
The Witcher 2: Assassins of Kings, CD Projekt RED, CD Projekt & Atari, 2011
The Witcher 3: Wild Hunt, CD Projekt RED, CD Projekt, 2015.
Torment: Tides of Numenera, inXile Entertainment, Techland Publishing, 2017.

²¹ Qui nécessiterait d'être poursuivie, notamment en nous interrogeant par une enquête de réception sur les effets des métaphores sur les comportements empiriques des joueurs et sur la manière dont ils s'approprient effectivement les cadres de pensée qui leur sont imposés.

Ultima IX: Ascension, Origin Systems, Electronic Arts, 1999.
Ultima VII: The Black Gate, Origin Systems, Origin Systems, 1992.
Ultima VIII: Pagan, Origin Systems, Origin Systems, 1994.
Wasteland 2, inXile Entertainment, Deep Silver, 2014.

Bibliographie

- Barnabé, F. (2021). « Entre règles et narration : étude narratologique des tutoriels de jeu vidéo et des “personnages-guides” », *Cahiers de Narratologie*, n° 38, <<http://journals.openedition.org/narratologie/11676>>, consulté le 30/06/2021.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MIT Press.
- Bonhomme, M. (2014) [2005]. *Pragmatique des figures du discours*, Paris, Honoré Champion.
- Bourgeois, N. et al. (2015). « Search for Meaning Through the Study of Co-occurrences in Texts », Communication au colloque *International Work-Conference on Artificial Neural Networks*, Palma de Mallorca, <<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01519217>>, consulté le 30/06/2021.
- Brody, A. (2013). « La métaphore ludique chez les joueurs de poker : le jeu de la négociation marchande », *Sciences du jeu*, n° 1, <<http://journals.openedition.org/sdj/279>>, consulté le 30/06/2021.
- Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica.
- De Souza C. S. (2005). *The Semiotic Engineering of Human-Computer Interaction*, Cambridge, MIT Press.
- Deterding, C. S. et Zagal, J. P. (2018), « The Many Faces of Role-Playing Game Studies », dans C. S. Deterding et J. P. Zagal (dir.), *Role-Playing Game Studies*, New York, Routledge, p. 01-16.
- Détrie, C. (2001). *Du sens dans le processus métaphorique*, Paris, Minuit.
- Dobrovol'skij, D. et Piirainen, E. (2005). « Cognitive theory of metaphor and idiom analysis », *Jezikoslovlje*, vol. 6, n° 1, p. 07-35, <<https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=21414>>, consulté le 30/06/2021.
- Fink, E. (1968). Saine, U. et Saine, T. (trad.). « The Oasis of Happiness: Toward an Ontology of Play », *Yale French Studies*, n° 41, p. 19-30
- Frasca, G. (2003). « Simulation versus Narrative : Introduction to Ludology », dans M. J. P. Wolf et B. Perron (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New York et Londres, Routledge, p. 221-235, <http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf>, consulté le 30/06/2021.
- Genvo, S. (2008), « L'art du *game design* : caractéristiques de l'expression vidéoludique », Communication au colloque *E-formes 2 : les arts numériques au risque du jeu*, Saint-Étienne, <<http://www.ludologique.com/wordpress/?p=94>>, consulté le 14/07/2021.
- Genvo, S. (2011). « Penser les phénomènes de “ludicisation” du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Revue des sciences sociales*, n° 45, p. 68-77.
- Hamayon, R. (2012). *Jouer : étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, La Découverte.

- Harrigan, P. et Wardrip-Fruin, N. (dir.) (2007). *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, Cambridge, MIT Press.
- Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti.
- Kerbrat-Orecchioni, C. (1998) [1986]. *L'implicite. 2e édition*, Paris, Armand Colin.
- Lakoff, G. et Johnson M. (2003) [1980]. *Metaphors We Live By*, Chicago et Londres, Presses universitaires de Chicago.
- Lakoff, G. et Johnson, M. (1999), *Philosophy in the Flesh: the Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought*, New York, Basic Books.
- Lakoff, G. et Wehling, E. (2016). *Your Brain's Politics. How the Science of Mind Explains the Political Divide*, Exeter, Imprint Academic.
- Luhmann, N. (2000). *The Reality of the Mass Media*, Stanford, Stanford University Press.
- Mabillot, V. (2001). « Les dimensions proxémiques recomposées de la communication interactive », Communication au colloque *La Communication Médiatisée par Ordinateur : un carrefour de problématiques*, Sherbrooke, <<http://vmabillot.free.fr/publications/cmo2001/dimensionsproxemiquesrecomposees.pdf>>, consulté le 30/06/2021.
- Möring, S. (2013). *Games and Metaphor – A critical analysis of the metaphor discourse in game studies*, Thèse de doctorat en Philosophie, Université IT de Copenhague.
- Musolff, A. (2019). « Metaphor Framing in Political Discourse », *Mythos-Magazin : Politisches Framing*, n° 1, <http://mythos-magazin.de/politisches-framing/am_metaphor_framing.pdf>, consulté le 30/06/2021.
- Pragglejaz Group (2007). « MIP: A Method for Identifying Metaphorically Used Words in Discourse », *Metaphor and Symbol*, vol. 22, n° 1, p. 01-39.
- Ricœur, P. (1975). *La métaphore vive*, Paris, Seuil.
- Schaeffer J.-M. (1999). *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil.
- Steen, G. (2015). « Developing, testing and interpreting deliberate metaphor theory », *Journal of Pragmatics*, vol. 90, p. 67-72, <<http://dx.doi.org/10.1016/j.pragma.2015.03.013>>, consulté le 30/06/2021.