



HAL
open science

Qu'est-ce que programmer par un mode d'emploi de jeu vidéo ?

Pierre Halté, Mathieu Goux

► To cite this version:

Pierre Halté, Mathieu Goux. Qu'est-ce que programmer par un mode d'emploi de jeu vidéo ?. Langue française, 2020, Incitation à l'action et genres de discours programmeurs, 206, pp.111-128. 10.3917/lf.206.0111 . hal-03701598

HAL Id: hal-03701598

<https://hal.science/hal-03701598>

Submitted on 27 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.

Qu'est-ce que programmer par un mode d'emploi de jeu vidéo ?

Programming player actions through a video game user guide

Pierre Halté

Université de Paris Descartes & EDA (EA 4071)

Mathieu Goux

Université de Caen Normandie & CRISCO (EA 4255)

Résumé

Nous étudions dans cet article deux modes d'emploi de jeu vidéo, publiés en 1987 et 2000, et interrogeons leur nature programmatrice sous l'angle de plusieurs critères linguistiques. Nous opérons une distinction entre la catégorie des « discours d'incitation à l'action », à laquelle ces modes d'emploi sont souvent rattachés, et celle des « discours programmeurs ». Ces manuels élaborent un cadre programmant les actions *possibles* du joueur, sans qu'elles ne soient *obligatoires*. Ce cadre est constitué de stratégies d'identification du joueur et de l'avatar, d'un système modal spécifique, et d'une séquentialité narrative permettant d'orienter le joueur vers un objectif final.

Mots-clés

Discours programmeur, mode d'emploi, modalités, injonction, univers fictionnel

Abstract

In this article, we study two video game user guides, published in 1987 and 2000, and question their programming nature from the perspective of several linguistic criteria. We distinguish between the category of "action-inducing genres", to which these instructions are often attached, and that of "programming genres". These user guides develop a framework for programming the player's *possible* actions, without being *mandatory* ones. This framework consists of player and avatar identification strategies, a specific modal system, and a narrative sequentiality to guide the player towards a final objective.

Keywords

Programming genres, user guide, modalities, imperative, fictional universe

1. INTRODUCTION

Pour Émile Benveniste (1947 : 161), un jeu doit se dérouler « dans des limites et conditions rigoureuses et constitue une totalité fermée ». Les participants à une activité ludique doivent effectivement se mettre d'accord sur un corpus de règles explicites, effectuer certaines actions tout en s'empêchant d'en suivre d'autres, ne

pas sortir d'un espace de jeu préalablement défini et œuvrer vers la complétion d'un objectif qui, une fois rempli, provoque la fin de la partie. Les détails de cette activité hautement symbolique sont généralement explicités par l'intermédiaire de notices, de manuels ou de modes d'emploi, qui contiennent une série d'instructions diverses permettant aux participants de jouer effectivement.

Par leurs caractéristiques textuelles, ces règles de jeu sont habituellement associées à la catégorie des « discours procéduraux et autres genres de l'incitation à l'action » (Adam, 2017 : 259). On y retrouve en effet un certain nombre de phénomènes linguistiques, s'échelonnant de la phrase au texte, déjà repérés et étudiés par Adam pour caractériser ces « genres de l'incitation à l'action » : au niveau de la phrase, l'effacement de la présence énonciative d'un expert, un « contrat de vérité implicite » assurant la réussite du but visé (*ibid.* : 282), un lexique propre à un domaine de spécialité, ici celui du jeu (*ibid.* : 283), une abondance de prédicats représentant des actions successives et actualisées sur des modes relevant de l'injonction (infinitif, impératif ou futur, *ibid.* : 284), peu de connecteurs argumentatifs mais beaucoup de connecteurs temporels (*ibid.*). Au niveau du texte, on y trouve une grande « vi-lisibilité », par l'intermédiaire d'illustrations diverses et d'une forte segmentation typographique (*ibid.* : 285, exemple 1 et Figure 1) ¹.

1. **Placez-vous** devant une STATUE DE HIBOU et **frappez-la** avec votre épée si vous ne l'avez pas déjà fait. **Appuyez** ensuite sur A. **Après avoir attentivement lu les instructions, appuyez** sur A pour sauvegarder votre progression dans l'aventure. **Attendez** ensuite que l'écran titre s'affiche pour éteindre votre console. [...] (*MM*, p. 69)

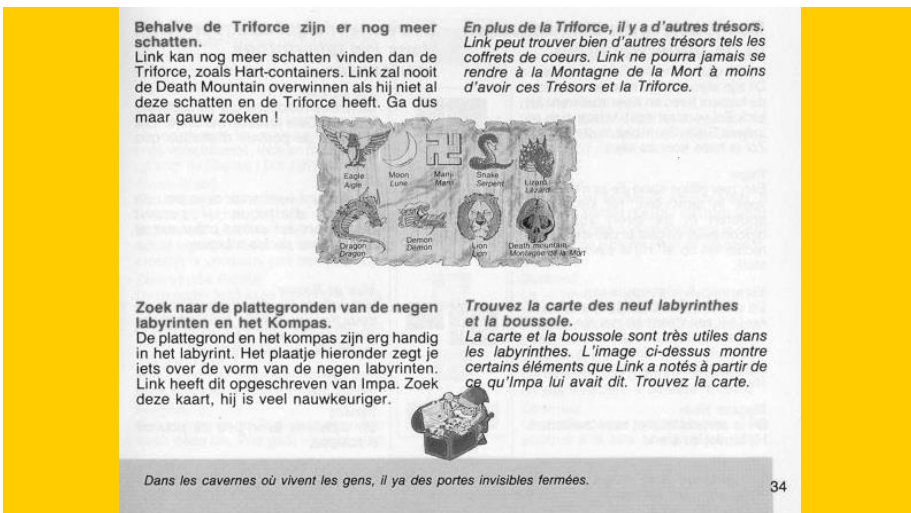


Figure 1 : TLOZ, p. 34

¹ Nous soulignons en gras dans les exemples. Les références aux exemples et aux images sont données dans notre « ludographie », en fin d'article.

Nous voulons montrer, pour notre part, que les notices de jeu sont plutôt des « discours programmeurs ». Les caractéristiques des discours programmeurs dépassent, en effet, celles des genres de l'incitation à l'action. Il existe des discours qui programment les actions d'un utilisateur sans être seulement, directement, injonctifs ou incitatifs, mais qui définissent aussi un cadre dans lequel ces actions sont *possibles* – et pas *obligatoires*. La construction de ce cadre, et donc de ce genre de discours dit « programmeur », repose sur un ensemble de phénomènes linguistiques, recoupant – mais en partie seulement – ceux qui caractérisent le discours injonctif, et s'échelonnant, comme pour ce dernier, du niveau phrastique au niveau textuel. Ces phénomènes sont souvent marqués à plusieurs niveaux, du micro au macro ; nous pensons par exemple à toutes les marques du discours injonctif ; à la séquentialité macro-structurale, qui contribue à agencer et faire progresser l'utilisateur dans un ordre favorable à l'apprentissage des règles ; aux marques des modalités portant sur la description des actions à réaliser ; aux mécanismes spécifiques d'identification du destinataire-expert et du destinataire-joueur ; au cadre narratif, ou tout du moins relevant du récit (parfois se tenant au sein d'un univers fictionnel ²), établissant une situation initiale et une situation finale qui s'avère être l'objectif du discours programmeur.

Au regard d'autres discours programmeurs, les modes d'emploi de jeu se distinguent par la façon dont ils présentent les objectifs que les joueurs doivent atteindre. Si une recette de cuisine, par exemple, exige le respect absolu des consignes sous peine de ne pas atteindre le résultat annoncé, soit le plat préparé (cf. Rossi-Gensane & Goux, ce numéro), un jeu autorise une certaine liberté d'action de la part de ses participants, liberté certes conditionnée par le respect de règles multiples, mais permettant aux joueurs de mener la partie comme ils l'entendent.

Il est donc une spécificité que nous proposons d'analyser dans notre article : de quelles façons les modes d'emploi de jeu articulent-ils l'injonction programmatrice de leurs instructions avec la liberté fondamentale qui caractérise l'activité ludique en particulier ? Nous explorerons cette apparente contradiction par l'étude d'un corpus réduit mais dont les propriétés nous semblent révélatrices des aspects généraux des modes d'emploi de jeu. Nous étudierons les modes d'emplois de deux jeux vidéo, *The Legend of Zelda (TLOZ)*, sorti en 1987 en France et *The Legend of Zelda: Majora's Mask (MM)*, sorti en 2000. La première notice contient 5400 mots, et la seconde, 6725. Ces modes d'emploi accompagnent deux jeux appartenant à la même série, ce qui nous assure d'y rencontrer le même lexique spécialisé, notamment concernant le nom des objets, lieux, et personnages croisés ³. À l'instar d'un grand nombre de jeux vidéo (notamment appartenant au genre « action/aventure »), le joueur est représenté dans l'univers du jeu par un avatar, ce qui a un effet sur les caractéristiques énonciatives des notices et sur la présentation des objectifs. Ces deux aspects pourront donc légèrement différer dans les notices d'autres jeux, comme par exemple les jeux de puzzle, où le joueur n'est pas représenté. Les jeux que nous étudions ici ont aussi une grande composante d'exploration : les modes

² Nous utilisons ce terme dans le cadre développé par Pavel (1988) dans *Univers de la fiction*.

³ Notons cependant que ces jeux étant développés originellement au Japon, on peut observer certains écarts de traduction entre les notices (*zola / zora*, par exemple). Nous n'aborderons pas dans notre article ces questions liées à la traduction de ces modes d'emploi.

d'emploi doivent alors jouer avec l'obscurcissement volontaire de certains aspects de l'aventure pour ne pas trahir le secret, ce qui exige une stratégie de contournement spécifique. Nous précisons également que, bien que ces modes d'emploi se caractérisent, comme attendu, par une composante iconique⁴ particulièrement forte (Adam, 2017 : 285), nous nous concentrerons exclusivement sur les éléments textuels que nous pouvons y trouver⁵.

Aussi, après avoir transcrit manuellement notre corpus, nous avons choisi de nous arrêter sur trois caractéristiques saillantes de ces notices, qui selon nous permettent aussi de caractériser les discours programmeurs : (i) les mécanismes permettant l'identification du joueur à son équivalent ludique (« avatar ») ; (ii) la gestion de la séquentialité au sein du mode d'emploi ; (iii) l'établissement de la situation initiale et de la situation finale de la partie. Ces éléments, qui fondent pour nous les caractéristiques fondamentales du mode d'emploi en sus des autres paramètres cités dans notre introduction, nous permettront de déterminer la façon dont la stratégie programmeuse de ces modes d'emploi permet à la partie de se dérouler dans des conditions optimales.

2. PERSONNAGE-JOUEUR ET ÉNONCIATEUR EXPERT

Dans son article consacré à la « soupe au pistou », dans lequel il propose l'expression « discours programmeur », Greimas (1983) avait noté que ces types de textes se caractérisaient par la juxtaposition de deux sujets, ou plutôt par la scission de ce sujet en deux actants, un destinataire-programmeur et narrateur d'une part, et un destinataire-réalisateur de l'autre (*ibid.* : 168). Une notice de jeu complique cette scission en divisant le destinataire-réalisateur entre le joueur humain, entité empirique aux commandes du jeu, et l'avatar numérique qui le représente dans la partie. La programmation à l'œuvre dans les notices de jeu repose ainsi, en grande partie, sur le lien entre le joueur et l'univers fictionnel dans lequel il fait évoluer son avatar. Ainsi, le cadre donné aux actions possibles doit être décrit à deux niveaux : celui du joueur qui, dans la réalité, est limité par des contraintes techniques : appui sur des boutons, gestion d'un écran, d'une interface, etc. ; et celui de son avatar qui est, lui, soumis aux règles d'un univers fictionnel (possibilité d'attaquer tel personnage mais pas tel autre, règles spatio-temporelles, modes d'existence des diverses entités, etc.). Les notices alternent ainsi entre les appellations, en désignant le personnage tantôt par son nom fictionnel (« Link », exemple 2), tantôt par le joueur humain le dirigeant au moyen du pronom personnel « vous » (3).

2. **Commençons** la partie sans plus tarder et envoyons **Link** se battre contre le mal. D'abord, maîtrisons certaines techniques de base. (*TLOZ*, p. 16)

⁴ Par « composante iconique », nous désignons l'ensemble des illustrations, schémas et autres éléments non-textuels accompagnant les énoncés.

⁵ Nous avons effectué une analyse des relations textes/images des notices de jeu de société dans un article à paraître pour la revue *Pratiques* (Goux & Halté, à paraître). Nous y renvoyons donc pour ce qui concerne cet aspect du corpus, les remarques faites pour les notices de jeu de société trouvant à s'appliquer, *mutatis mutandis*, dans les modes d'emploi de jeu vidéo.

3. Le sous-écran montre ses trésors. Si **vous** passez au sous-écran, vous pouvez choisir n'importe quel trésor en déplaçant le bloc de commande à droite ou à gauche. (*TLOZ*, p. 17)

Pour faciliter la lecture, les modes d'emploi proposent des stratégies d'identification permettant de relier l'entité-avatar à l'entité-joueur. Il s'agit généralement de présenter les deux expressions au sein de la même phrase, soit en faisant endosser la fonction sujet à l'une puis à l'autre (4), la coréférence entre les deux entités étant alors assurée par la continuité entre les fonctions syntaxiques, soit en faisant évoluer le mode de référence du nom « Link » qui passe alors d'entité animée humaine à une sorte d'inanimé, un objet manipulable comme un pantin et soumise à la volonté du joueur humain (5).

4. Lorsque **vous** jouez ce morceau, **Link** passera à travers un vortex temporel pour se retrouver le premier jour à 6 heures du matin. (*MM*, p. 9)
5. Si **vous** voulez recommencer votre partie avec **un nouveau Link**, **vous** pouvez effacer l'**ancien Link** en vous servant du mode D'ELIMINATION. (*TLOZ*, p. 12)

Le lien entre l'avatar et le joueur se fait occasionnellement au sein de séquences plus complexes, dans lesquelles les sujets de l'action sont tour à tour le joueur et l'avatar, de façon parfois indiscernable :

6. Quand Link s'approche d'un objet que Taya connaît, elle se dirigera vers cet objet. Un viseur apparaîtra au-dessus de l'objet. Si vous appuyez sur Z, Link fera face à Taya et le curseur de visée se placera autour de l'objet. Cela s'appelle la visée Z. En utilisant la visée Z, l'icône Taya en haut à droite de l'écran se mettra peut-être à clignoter. Appuyez sur C pour écouter les conseils de Taya. (*MM*, p. 11)

La séquence (6), visant à expliquer au joueur comment obtenir des conseils, dans le jeu, de Taya, petite fée qui accompagne Link, peut ainsi être décomposée en trois phases au sein desquelles les mécanismes d'identification de l'avatar et du joueur se brouillent. C'est d'abord l'avatar qui est considéré comme à l'origine de l'action : « Quand Link s'approche », alors qu'il est évident que celui-ci ne peut s'approcher d'un objet que si le joueur qui le dirige accomplit les actions nécessaires. Ensuite, une dissociation s'opère, comme en (4), puisque le pronom « vous », adressé au joueur, coexiste, au sein de la même phrase, avec le nom de l'avatar : « Si vous appuyez sur Z, Link fera face à Taya ». Enfin, dans la dernière phrase de la séquence, tout se passe comme si le joueur et l'avatar étaient à nouveau « fusionnés », mais cette fois-ci du côté du joueur : si l'injonction « Appuyez sur C » est bien adressée au joueur (puisque « C » désigne un bouton de la manette de jeu), le résultat de cette action, « écouter les conseils de Taya », peut aussi bien s'appliquer à l'avatar qu'au joueur.

Aux côtés de ces stratégies d'identification entre le joueur et l'avatar dirigé, nous observons également des désignations complexes du destinataire-programmateur ou du locuteur expert. Bien que surtout effacé derrière l'injonction à l'impératif P5 (7), il peut aussi être présent par l'intermédiaire de l'impératif P4 (2) ou, même, derrière

un présent P4, le *nous* pouvant être interprété comme renvoyant à un *nous* de majesté voire à un énonciateur collectif, ce qui amplifie la dimension d'expertise du programmeur et la valeur du « contrat de vérité » qui est alors établi entre les parties (8).

7. Quand l'Ecran de titre apparaît, **appuyez** sur START pour accéder à l'Ecran de sélection de fichier. **Utilisez** le Stick pour choisir l'un des deux fichiers de sauvegarde. **Appuyez** ensuite sur A pour passer à l'Ecran de nom. (*MM*, p. 7)
8. **Nous** allons vous aider dans les pages suivantes et vous enseigner comment vous pouvez obtenir le premier fragment de la Triforce. (*TLOZ*, p. 40)

L'impératif P5 domine cependant largement notre corpus au regard des autres tiroirs verbaux et modes de l'injonction, comme l'impératif P4 ou l'infinitif. On notera d'ailleurs, pour ce dernier mode, qu'on le trouve notamment dans les titres de rubriques de la notice : il s'agit donc moins d'une injonction que d'une catégorisation de l'action que le joueur peut (ou doit) accomplir (9).

9. **Lire** l'horloge
Affichage de l'heure
Les chiffres indiquent l'heure actuelle. Chaque barre représente une heure. Quand 12 heures se sont écoulées, l'icône soleil (ou lune) change. (*MM*, p. 13)

Mode et tiroir verbal injonctif	Nombre d'occurrences
<i>Impératif P5</i>	205
<i>Impératif P4</i>	9
<i>Infinitif injonctif</i>	16

Figure 2 : Répartition de l'injonction dans le corpus

Nous retrouvons également dans ces modes d'emploi beaucoup de structures conditionnelles du type « Si vous voulez..., alors faites... » (10a & 10b). Ces structures, selon Gross & Prandi (2004 : 108-109), dénotent une intention présumée, et non réelle, du destinataire, ce qui ne va cependant pas à l'encontre du rôle injonctif dominant de la notice.

[L]'attribution conditionnelle d'une intention est cohérente avec le discours directif, et notamment avec le contenu des textes d'instruction à distance, dont l'énonciateur [le destinataire] peut seulement présumer les intentions réelles des destinataires. (*ibid.* : 109)

10. (a) **Si Link traverse le pont, il trouvera** Aigle – le niveau 1 du labyrinthe souterrain. (*TLOZ*, p. 42)

(b) Changez le système de visée : **si vous choisissez FIXE, appuyez une fois** sur Z pour faire apparaître le curseur de visée. (MM, p. 8)

Cette structure conditionnelle ⁶ peut se rencontrer en association des paramètres d'identification ou de distanciation des parties en présence que nous avons repérés : le joueur peut soit être désigné par son avatar (« Link », exemple 10a), soit par le pronom *vous* (10b), et la prédication principale peut être assurée soit par un futur simple (10a), soit par un impératif P5 (10b). On notera également, selon Péry-Woodley, que les « consignes du type procédure, qui partent de l'action visée pour nommer la commande appropriée » (2001 : 40), comme nous le rencontrons dans les exemples précédents, ne préjugent pas de l'intention réelle ou présumée du destinataire, qui demeure donc libre d'effectuer telle ou telle action, ce qui correspond parfaitement à la situation de jeu. Cette structure conditionnelle est en effet une manifestation textuelle fondamentale du cadre fourni au joueur pour accomplir ses actions.

3. VOULOIR-FAIRE ET DEVOIR-FAIRE

Le grand nombre de structures conditionnelles au sein de ces notices révèle la nature duelle de leur rôle programmeur. S'il n'est pas obligatoire, pour le joueur, de suivre l'intégralité des possibilités offertes par le logiciel pour jouer, il lui faut néanmoins en suivre certaines, ne serait-ce que pour commencer effectivement sa partie. Cette distinction entre ce que le joueur doit faire et ce qu'il « peut/veut » faire est notamment visible, sur le plan linguistique, au niveau des modalités marquées dans les énoncés. Nous entendons ici par « modalité » ce que Gosselin (2010) appelle une « validation d'une représentation » (*ibid.* : 49), autrement dit, un jugement du locuteur portant sur un contenu propositionnel, ce jugement étant souvent marqué dans les énoncés eux-mêmes (par exemple, par des modes verbaux, des adverbes d'énonciation, par le choix des substantifs, etc.).

La distinction entre le « vouloir/pouvoir faire » et le « devoir faire » correspond chez Gosselin (*ibid.* : 351-361) à celle qui est faite entre deux catégories. D'une part, les « modalités bouliques », qui relèvent du souhait ou du désir que le locuteur exprime à propos d'un contenu propositionnel – ce qui est marqué dans les énoncés, par exemple, par les structures conditionnelles que nous avons identifiées, contenant parfois des verbes volitifs. D'autre part, les « modalités déontiques », qui relèvent du devoir, de la nécessité et de l'obligation, surtout prescriptives et s'appuyant entre autres sur des marques linguistiques comme le mode impératif ou le futur, l'emploi de verbes ou d'expressions signifiant l'obligation (« il faut », « il sera nécessaire de », etc.).

Si l'on retrouve souvent trace de ces deux types de modalité dans les discours d'incitation à l'action (*ibid.* : 360), c'est dans leurs stratégies de distinction que ces

⁶ On notera que l'on retrouve ce type de structure dans nombre de langages de programmation en informatique, par exemple dans le langage « Python », bâti sur des instructions du type *if-then* (« Si... alors »).

modes d'emploi de jeu se distinguent des exemples les plus couramment étudiés⁷. Ces modalités concernent en effet, dans ce contexte, deux niveaux de programmation, concernant, d'une part, les actions prenant place dans la réalité et, d'autre part, celles prenant place dans l'univers fictionnel. Ces deux niveaux sont, d'un point de vue linguistique, en lien direct avec les mécanismes de référenciation du joueur et de l'avatar évoqués en première partie. D'une part, les modalités déontiques, de l'ordre du « devoir faire », servent à programmer les actions du joueur, être de chair et de sang confronté au maniement technique d'objets technologiques (manette, cartouche de jeu, console de jeu, etc.) ; d'autre part, les modalités bouliques, de l'ordre du « vouloir faire », servent plutôt à programmer les actions de son avatar, limitées par les règles de l'univers fictionnel dans lequel il existe.

Par ailleurs, ces deux niveaux s'organisent, à un niveau macro-structurel, de façon toujours similaire dans les manuels de notre corpus. Nous observons effectivement un fort chapitrage au sein de ces modes d'emploi, qui régule les moments de l'apprentissage. L'analyse des tables des matières nous permet d'identifier cinq étapes notables : (i) une première page de « mise en garde », adressée directement au joueur et dédiée aux parties les plus techniques de la cartouche de jeu et notamment les précautions relatives à son usage ; (ii) une seconde section à dominante narrative, présentant l'univers fictionnel de la partie, ce qui contribue à mettre en place certaines règles implicites concernant les actions de l'avatar ; (iii) une troisième section orientée vers l'installation du logiciel et le début de la partie, adressée au joueur ; (iv) un inventaire des possibilités d'action de l'avatar, offertes par le logiciel au joueur ; (v) enfin, des astuces et des indices visant à faciliter la conduite de l'aventure.

Ce chapitrage, mis en évidence par les tables des matières, est renforcé par la détermination linguistique de celui-ci : la comparaison de ces séquences nous a permis de constater que, quand bien même retrouverions-nous tous les critères d'identification des discours d'incitation à l'action analysés par Adam (2017) au sein de chacune de ces séquences, le poids de ceux-ci diffère selon la séquence considérée.

Les pages de mise en garde sont dominées par les modalités déontiques, qui portent uniquement sur la description des actions menées par le joueur. Il n'y a là aucune structure conditionnelle à l'image de celles que nous avons identifiées précédemment : les conjonctions *si* introduisent des hypothèses qui n'engagent pas la volonté du destinataire (11a), puisque l'adresse en *vous* n'est pas employée dans ces subordonnées hypothétiques. Certaines séquences injonctives, souvent caractérisées par un impératif P5, sont parfois néanmoins justifiées par l'explicitation des conséquences du non-respect de l'injonction (11b). On trouve également des injonctions négatives ou « de défense », seul endroit de ces modes d'emploi où nous les rencontrons, à l'infinitif notamment (11c). L'infinitif renforce l'interprétation injonctive « forte » de cette partie du mode d'emploi, et marque systématiquement une modalité déontique.

11. (a) **Si le stick est incliné** (comme dans la figure ci-contre) au moment où vous allumez la console, c'est cette position qui sera

⁷ Voir notre bibliographie, et notamment Adam (2017), Gosselin (2010) et Manno (2009).

tenue comme position de référence [...] **Pour redéfinir la position** de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, **faites-le** remonter [...] (*MM*, p. 3)

(b) **Recherchez** la position idéale pour votre index gauche, **en évitant** toutefois de le placer à l'endroit où **vous pourriez accidentellement** appuyer sur le bouton Z, situé au dos de la manette. (*MM*, p. 3)

(c) Ce jeu est d'une grande précision. **Ne pas le ranger** dans des endroits très chauds ou très froids. **Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.** (*TLOZ*, p. 1)

Les pages à dominante narrative contribuent indirectement à la construction d'un discours programmeur, de la même façon dont Greimas (1983) évoquait la présence d'un cadre mythologique dans son étude de cas sur la « soupe au pistou », pour introduire et charpenter le déroulé de la recette de cuisine⁸. Dans ces pages, on ne trouve que très peu de marques des séquences purement injonctives, à la faveur de tiroirs verbaux qui ne seront pas reproduits dans le reste du mode d'emploi, dont l'imparfait et le passé simple (12a). On trouve aussi, au présent de narration, des verbes porteurs d'une modalité déontique (comme « devoir »), mais qui concernent les actions de l'avatar (12b). Malgré la direction narrative de cette partie du mode d'emploi, nous y trouvons également, bien que peu représentée, de l'injonction, notamment de l'impératif (12c) et du futur simple (12d).

12. (a) Fatigué des combats qu'il n'**avait eu** cesse de livrer, il **partit** pour un voyage, une quête secrète et personnelle. Un voyage à la recherche d'êtres chers et d'un inestimable ami. (*MM*, p. 4)

(b) Se fiant au témoignage d'Impa, Link **doit** se rendre tant bien que mal à la Montagne de la Mort. (*TLOZ*, p. 6)

(c) Pour lutter contre les ennemis d'égal à égal, **ayez** des armes tels des boomerangs etc. (*TLOZ*, p. 8)

(d) BOURG-CLOCHER est au centre de ce monde. En partant de ce point, **vous pourrez accéder** aux différentes régions qui entourent la ville. (*MM*, p. 5)

Ces séquences narratives apparaissent systématiquement au début du manuel, après les mises en garde ; leur position introductive donne cependant une indication sur leur fonction dans la programmation. Si elles ne présentent pas les marques attendues des discours injonctifs, elles jouent néanmoins un rôle dans la notice en tant que programmatrices des actions de l'avatar : elles suivent les schémas actanciels prototypiques du texte narratif (voir Propp, 1928, Greimas, 1983, Adam, 2017 : 117-133), et servent notamment à présenter la situation initiale de l'univers

⁸ Précisons que ce cadre mythologique, concernant les jeux vidéo, peut être plus ou moins développé. Il est par exemple très fort dans les jeux que nous étudions ici ; il va de soi qu'il l'est moins dans un jeu de puzzle ou de casse-tête où l'objectif s'impose plus naturellement au joueur. Nous avons, ailleurs, travaillé sur les cadres mythologiques dans les notices de jeux de société (Goux & Halté, à paraître).

fictionnel, la situation finale visée par l'avatar et, partant, l'objectif du jeu lui-même. Nous rencontrons cela dans l'exemple (13), où les parties que nous soulignons (la première phrase étant, du reste, le titre de cette page de récit) déterminent situation initiale et situation finale. Il y a ainsi comme une perspective transformationnelle permettant d'évoluer d'une situation à l'autre par une sorte de logique non réductible à la seule succession événementielle, mais en appelant à une évolution et une évaluation des différents événements (Adam, 2017 : 122, 128-129). On peut alors envisager le récit comme une sorte de « programme » explicitant le passage d'une situation à l'autre, ici du « malheur au bonheur » pour reprendre une célèbre formule de la *Poétique* d'Aristote (et citée par Adam, *ibid.* : 120), et l'identification qui s'opère dès lors entre le joueur et Link, son avatar, intervient naturellement dans le mode d'emploi à la fin de ce récit.

13. Il y a très longtemps, l'univers fut plongé dans une ère de terreur.

Au milieu de cette confusion, dans un petit royaume du domaine de Hyrule, une légende passa de génération en génération [...] Assoiffé de Justice, Link résolu de sauver Zelda, mais Ganon s'avéra être un puissant adversaire. Il avait la « Triforce du Pouvoir ». Ainsi pour vaincre Ganon, Link devait réunir les huit fragments éparpillés de la « Triforce de Sagesse » pour reconstruire le triangle mystique. [...]

Link pourra-t-il vraiment anéantir Ganon et sauver la princesse Zelda ?

Seule votre habileté pourra répondre à cette question. Bonne chance. Servez-vous sagement de la Triforce. (*TLOZ*, p. 4)

Les parties dédiées au lancement du logiciel et au début de la partie se caractérisent par l'emploi soutenu de l'impératif et de l'injonction « positive » (14a). Ces injonctions sont toutes directement adressées au joueur, par les modes de référenciation décrits en première partie. On y trouve également des structures conditionnelles, telles que nous les avons décrites précédemment, impliquant le joueur humain par l'intermédiaire du pronom vous (14b).

14. (a) **Insérez** la cassette dans la console et **appuyez** sur POWER. Le voyant du titre apparaît à la droite et la présentation commence. **Appuyez** sur le bouton START. Le voyant à droite apparaît. **Alignez** le cœur avec REGISTER YOUR NAME (INSCRIVEZ VOTRE NOM). [...] (*TLOZ*, p. 11)

(b) **Changez** le système de visée : **si vous choisissez FIXE**, **appuyez** une fois sur Z pour faire apparaître le curseur de visée. **Appuyez** une deuxième fois pour le faire disparaître. (*MM*, p. 8)

Les parties dédiées à l'explicitation des mécanismes de jeu se caractérisent par un grand nombre de structures conditionnelles et par l'emploi de l'infinitif comme outil de catégorisation des mécanismes. Ces parties thématisent les actions possibles – et non obligatoires – de l'avatar, ce qui explique que les modalités qui s'appliquent

aux propositions décrivant ces actions soient bouliques (15a), ou même parfois épistémiques (15b), plutôt que déontiques. Il ne s'agit plus ici d'ordonner au joueur de faire quelque chose pour obtenir un résultat, mais plutôt de lui indiquer ce qu'il est possible de faire, par l'intermédiaire de l'avatar, dans l'univers fictionnel. Lorsque l'impératif est employé, c'est souvent appliqué à des verbes déclenchant un acte indirect de conseil plutôt qu'un ordre véritable (15c). Notons aussi que c'est dans ces parties que l'entrelacement entre les modes de référencement du joueur et de l'avatar est le plus fort.

15. (a) Dans les forêts et les montagnes, il y a de nombreuses cavernes dans lesquelles des marchands viendront à Link des articles utiles. Non seulement **il peut y acheter des objets**, mais aussi se procurer des articles qu'il ne pourra pas trouver ailleurs. (*TLOZ*, p. 6)

(b) Link aura bien des difficultés avant de pouvoir anéantir Ganon. Il est très méchant. Mais, même Ganon a son point faible. Il y aura **sûrement** un personnage amical dans le jeu qui le fera savoir à Link. (*TLOZ*, p. 10)

(c) Les puissants ennemis ont souvent des points faibles. **Essayez** d'utiliser les éléments variés du trésor pour attaquer de différentes manières. De cette façon vous êtes sûr de tomber sur la bonne combinaison. (*TLOZ*, p. 6)

La comparaison des deux manuels fait cependant émerger une nuance intéressante : tandis que les mécanismes de *TLOZ* sont quasi-intégralement expliqués en n'ayant recours qu'à l'univers fictionnel et à une mise en scène y prenant place (exemples 15), ceux de *MM* sont expliqués en faisant constamment référence à la fois au monde du joueur et à celui de l'avatar, chaque action de ce dernier, ou presque, étant liée à une commande sur la manette du joueur (16).

16. L'Ocarina du Temps

Utilisez cet objet pour jouer les chansons que vous apprendrez tout au long de votre aventure. Les effets diffèrent grandement. Cependant, certaines chansons ne fonctionnent qu'à certains endroits ou avec certaines personnes. Vous pouvez consulter les morceaux appris en accédant à l'écran de statut de quête (voir chapitre « Ecran de statut de quête »).

Jouer de l'Ocarina

Associez l'OCARINA à l'un des boutons C et appuyez sur ce bouton pour en jouer. Appuyez sur <, ^, >, V et A pour jouer les notes. (*MM*, p. 22)

Nonobstant cette différence cependant, la nature programmatrice de ce chapitre des modes d'emploi est identique⁹.

Enfin, la partie dédiée aux « trucs et astuces » emploie des outils propres à l'injonction et s'avère ainsi linguistiquement proche des parties dédiées au

⁹ Nous faisons l'hypothèse que cette nuance est due à l'évolution des pratiques et des conventions régissant les modes d'emploi des jeux vidéo entre 1987 et 2000. Il y aurait comme un effet de diachronie, qu'il serait intéressant d'étudier dans un corpus plus étendu.

lancement du logiciel. On notera cependant une absence totale des structures conditionnelles et donc l'effacement de toute prise en compte de la volonté du destinataire (17a & 17b).

17. (a) Nous allons vous aider dans les pages suivantes et vous enseigner comment vous pouvez obtenir le premier fragment de la Triforce. **D'abord, rendez-vous** dans la caverne ! Lorsque Link commence ses voyages, il aperçoit une caverne devant lui. **Pénétrez** dans cette caverne. (TLOZ, p. 40)

(b) **Sachez** jouer le CHANT DU TEMPS au bon moment. **Rentabilisez** au maximum chaque période de trois jours (72 heures). (MM, p. 26)

Ce qui est frappant au terme de ce parcours, ce sont les dynamiques de programmation émergeant lorsque nous considérons l'organisation linéaire de ces modes d'emploi qui pourtant, du fait de leur fort chapitrage, se prêtent volontiers à une lecture fragmentée et ciblée. Chaque partie présente ainsi, en des proportions particulières, des critères relevant de l'injonction et du discours programmeur, comme le montrent les tableaux suivants (Figures 3a & 3b) ; mais la lecture linéaire fait émerger une progression quant à l'établissement respectif du destinataire-expert et du joueur-destinataire.

Nombre d'occurrences dans TLOZ					
Mode et tiroir verbal injonctif	Mises en garde (p.1-2)	Narration (p. 4-10)	Instructions techniques pour débiter la partie (p. 11-15)	Mécanismes (p.16-39)	Trucs et astuces (p.40-43)
Impératif P5	2	11	24	24	16
Impératif P4	0	0	0	9	0
Infinitif Injonctif	6	0	7	0	0

Figure 3a : Répartition de l'injonction selon les chapitres de TLOZ

Nombre d'occurrences dans MM					
Mode et tiroir verbal injonctif	Mises en garde (p .3)	Narration (p.4-6)	Instructions techniques pour débiter la partie (p.7-10)	Mécanismes (p.11-25)	Trucs et astuces (p.26)

<i>Impératif P5</i>	7	0	37	74	10
<i>Impératif P4</i>	0	0	0	0	0
<i>Infinitif Injonctif</i>	0	0	0	3	0

Figure 3b : Répartition de l'injonction selon les chapitres de *MM*

Ainsi, les premières pages effacent parfaitement toute mention du destinataire par l'emploi soutenu de l'impératif et, surtout, de l'infinitif injonctif. Ce mode présuppose l'existence du destinataire-expert et établit, sur le mode de la programmation et de l'incitation à l'action, le contrat de vérité qui suivra. Les pages narratives illustrent, par la suite, les premières apparitions du joueur en tant qu'entité humaine et en tant qu'avatar, reliant les deux dans un contexte mythologique et narratif qui donnera du sens aux actions abstraites que le joueur accomplira par sa pratique du jeu¹⁰. Cette narration opère une transition douce entre la position experte absolue des premières pages et la prise en compte de la modalité boulique du joueur, ou de la volition du joueur, puisque les structures conditionnelles apparaissent peu après : il fallait, en quelque sorte, construire et introduire linguistiquement le destinataire en tant qu'entité agissante avant de la considérer comme entité pensante et désirante.

Les parties suivantes seraient alors caractérisées par la recherche d'un équilibre entre destinataire-expert et destinataire-joueur. Si le premier prend davantage en compte la volonté du second, comme en témoignent à présent les nombreuses structures conditionnelles, il assure finalement un rôle de guide dans les toutes dernières étapes afin d'aider au mieux la progression dans la partie. Il y a donc une évolution particulièrement sensible entre l'instruction initiale, rigide, composée d'ordres à l'infinitif, et les conseils terminaux, à l'impératif, plus en accord avec la volonté du joueur. Toute la gamme de l'injonction s'organise le long d'un continuum de modalités, allant du pouvoir-faire au devoir-faire, formant ce que l'on peut appeler un « plan modal » dont toutes les possibilités sont exploitées au sein de ces modes d'emploi, favorisant par là les apprentissages.

4. DE LA SITUATION INITIALE À LA SITUATION FINALE

La programmation à l'œuvre dans les notices de jeu repose, enfin, sur l'établissement de l'objectif du joueur tel qu'il est présenté par ces modes d'emploi. Quand bien même pourrait-on considérer que l'objectif d'un jeu est l'amusement ou la distraction, les exemples que nous avons retenus pour cet article sont des jeux d'action/aventure dans lequel un joueur solitaire doit suivre un parcours déterminé pour accéder au générique de fin et, ainsi, atteindre la fin du jeu et « gagner la

¹⁰ Pour une réflexion sur la symbolisation des actions abstraites du joueur dans le cadre ludique, voir Goux & Halté (à paraître).

partie ». Si nous reprenons les analyses de Manno (2009 : 154, 157), la formulation de cet objectif serait « l'acte de langage dominant » du discours programmeur que composent ces modes d'emploi, mais ce dernier serait davantage inféré par la lecture qu'explicitement donné : pour une recette de cuisine ainsi, cet acte pourrait s'exprimer sous la forme d'une structure conditionnelle du type « Si vous désirez préparer [tel ou tel plat], suivez la procédure [indiquée] ». La raison même de l'existence des discours programmeurs est ainsi l'objectif, la situation finale qu'il s'agit d'atteindre.

Cependant, les notices de jeu ont ceci de particulier qu'elles présentent un objectif double, suivant la distinction joueur / avatar évoquée précédemment. D'un côté, le joueur doit pouvoir, à l'issue de la lecture de la notice, être capable de gérer le jeu d'un point de vue technique. De l'autre, la notice doit aussi présenter l'objectif du jeu en lui-même, dans l'univers fictionnel de l'avatar. Comme nous l'avons vu, ce second objectif fait partie, dans notre corpus, de schémas narratifs tout à fait classiques et correspond à une situation finale qu'il s'agit d'atteindre. Si, dans une recette de cuisine ou un mode d'emploi de montage de meuble, la situation finale est tout ce qui compte (la situation initiale étant tout simplement ignorée), les notices de jeux ont donc besoin, du moins en ce qui concerne l'objectif de l'avatar dans l'univers du jeu, de mettre en place une situation initiale, présentant généralement un problème qu'il s'agit de résoudre. Cette mise en place, apparaissant, comme nous l'avons montré dans la partie précédente, au début du manuel, et se présentant comme une séquence narrative, joue un rôle important dans l'aspect programmeur de la notice, puisqu'elle sert à introduire l'objectif du jeu. On note néanmoins des différences importantes entre les situations initiales de nos deux manuels. Dans *TLOZ*, elle est très détaillée et termine sur une question indiquant explicitement l'objectif à suivre pour l'avatar (18a). Dans *MM*, par contre, elle est très évasive, voire minimaliste, ce qui a pour effet de donner l'impression d'une grande liberté par rapport à ce que le joueur et son avatar devront faire (18b).

18. (a) Link pourra-t-il vraiment anéantir Ganon et sauver la princesse Zelda ?

Seule votre habileté pourra répondre à cette question. Bonne chance. Servez-vous sagement de la Triforce. (*TLOZ*, p. 4)

(b) Plusieurs mois après avoir sauvé la princesse Zelda et le monde d'Hyrule, Link se retrouva, au hasard de ses voyages, dans le monde mystérieux de TERMINA. C'est alors qu'il apprit que trois jours plus tard, la lune devait s'écraser sur TERMINA... (*MM*, p. 5)

L'objectif général de la partie, qui consiste à sauver l'univers du jeu d'un cataclysme devant survenir dans les trois jours à compter du début de la partie, n'est ainsi jamais expressément donné par le mode d'emploi, mais peut se déduire au moyen de tournures prophétiques et surtout de l'auxiliaire *devoir*. La « charge de l'action » se reporte alors sur l'avatar et non sur le joueur humain, mais dans la mesure où le manuel effectue une identification de l'un sur l'autre, on assiste ici à une sorte de programmation indirecte, qui permet d'établir l'objectif général de la partie. Cette identification faite d'ailleurs, ce sera à présent le joueur qui « devra »

effectuer telle ou telle action. L'exemple (18c) illustre bien cette bascule injonctive : alors que nous sommes dans l'inventaire des possibilités d'action du joueur, et tandis que l'on attendrait une structure conditionnelle, c'est pourtant une injonction pressante que nous trouvons.

(c) Afin de mener à bien votre quête, **vous devrez utiliser** ces différents objets dans plusieurs situations. (*MM*, p. 21)

Le manuel de *The Legend of Zelda* se fait en revanche bien plus explicite quant à l'objectif général de la partie. Nous notons que celui-ci (« Tuer Ganon ») est donné à deux reprises dans le manuel : lors de la phase narrative, et lors de l'inventaire des possibilités de jeu (bien que toujours par la désignation de l'avatar et non du joueur). Nous retrouvons également ici la bascule injonctive que nous évoquions, l'objectif général de l'avatar se superposant à celui du joueur du dirigeant : cela est d'autant plus explicite dans la mesure où une formule, déjà évoquée et analysée dans un exemple précédent (13) et située à la fin de la partie narrative du mode d'emploi, associe dans deux phrases successives les entités agissantes, en faisant un parallèle entre l'objectif du héros fictionnel et « l'habileté » du joueur humain. Le mode d'emploi de ce jeu opère donc le même processus qu'auparavant mais inverse en quelques sortes l'ordre des opérations (exemples 19). La façon dont l'objectif final est présenté est surprenante : en effet, le fait de tuer Ganon est présenté dans la même séquence à la fois comme un événement à venir, au futur, et comme un événement déjà réalisé, au passé composé (19a). L'objectif final est donc présenté à la fois comme quelque chose de difficile que le joueur, incarnant son avatar, doit accomplir, mais le mode d'emploi narre aussi le résultat qui suit la réussite du joueur, anticipant ainsi sur sa victoire. Tout se passe comme si le joueur était considéré comme devant jouer une histoire déjà écrite, au regard du manuel précédent qui, comme nous le notions, laisse la chose en suspens (18a). Nous renvoyons alors au récit comme « programmation » et transformation d'une situation initiale à une situation finale, la différence étant que les étapes intermédiaires sont, dans *TLOZ*, très détaillées, tandis qu'elles sont elliptiques dans *MM*.

19. (a) **Link aura bien des difficultés avant de pouvoir anéantir Ganon.** Il est très méchant. Mais, même Ganon a son point faible. Il y aura sûrement un personnage amical dans le jeu qui le fera savoir à Link.

Link a anéanti Ganon et a réussi à libérer la princesse Zelda. Maintenant qu'il possède les deux Triforces, il reprend de nouveau ses voyages à travers des contrées inconnues... Qui sait ce que l'avenir réserve à Link ?
(*TLOZ*, p. 10)

(b) *Et maintenant, le combat à mort avec Ganon !*

Link a amassé les huit fragments et a complété la Triforce de Sagesse. Maintenant **il est prêt à affronter Ganon** dans les profondeurs de la Montagne de la Mort ! (*TLOZ*, p. 39)

(c) **Link pourra-t-il vraiment anéantir Ganon** et sauver la princesse Zelda ?

Seule votre habileté pourra répondre à cette question. (TLOZ, p. 4)

5. CONCLUSION

Ce parcours des modes d'emploi de jeu vidéo nous permet d'établir qu'au regard des « discours d'incitation à l'action », les discours programmeurs se caractérisent, comme l'illustrent ces modes d'emploi, non seulement par les critères donnés en introduction (effacement de la présence énonciative de l'expert, contrat de vérité implicite, lexique de spécialité, injonction, peu de connecteurs argumentatifs au profit de connecteurs temporels, grande « vi-lisibilité »), mais également par :

- une attention portée au cadre narratif, ou à la mythologisation plus ou moins prononcée, de son déroulé d'une situation initiale à une situation finale ;
- des mécanismes d'identification de l'entité agissante à un avatar le figurant ;
- un plan modal organisé selon un continuum allant du *pouvoir faire* au *devoir faire* ;
- des structures conditionnelles du type « Si... alors ».

Ces critères s'ajoutent à ceux déjà repérés par les chercheurs pour définir les « discours d'incitation à l'action », et que nous donnions en introduction : ils permettent ainsi d'élargir la catégorie des discours programmeurs à d'autres types de texte et montrent d'une nouvelle façon comment des actes de discours locaux, bien que disparates, œuvrent par leur articulation à un acte de discours global et cohérent. Comme le soulignait d'ores et déjà Greimas (1983 : 160), « les modalisations apparentes, manifestées à la surface discursive, ne correspondent pas au statut modal du texte révélé par l'analyse ».

Plus particulièrement, la spécificité des modes d'emploi de jeu vidéo au regard des autres types de discours programmeurs tient en deux points : (i) l'évolution de la stratégie programmatrice et de l'établissement des rôles du destinateur-expert et du destinataire-joueur, le premier devant à la fois s'imposer comme programmeur rigide et comme conseiller propre à respecter les souhaits du second ; (ii) l'identification progressive de l'entité-joueur et de l'entité-avatar, et la superposition des actions à accomplir et des objectifs à atteindre au sein de la partie. Parmi les différents traits saillants donnés à l'instant, il nous semble que ces deux critères sont notables dans le sous-genre du mode d'emploi de jeu, et il serait intéressant de les analyser dans un corpus plus étendu.

Références bibliographiques

- ADAM J.-M. (2017), *Les textes : types et prototypes*, Paris, Armand Colin (Quatrième édition).
- BENVENISTE E. (1947), « Le jeu comme structure », *Deucalion* 2, 161-167.
- GOSELIN L. (2010), *Les modalités en français*, Amsterdam/New York, Rodopi.
- GOUX M. & HALTÉ P. (à paraître), « La relation texte/image dans les notices de jeu de stratégie », *Pratiques* 185-186.
- GREIMAS A. J. (1983), « La soupe au pistou ou la construction d'un objet de valeur », *Du Sens II*, Paris, Seuil, 157-169.
- GROSS G. & PRANDI M. (2004), *La finalité. Fondements conceptuels et genèse linguistique*, Bruxelles, De Boeck Supérieur.
- MANNO G. (2009), « Les textes procéduraux sont-ils compatibles avec la notion de hiérarchie illocutoire ? », *Revue québécoise de linguistique* 33/1, 135-161.
- PAVEL T. (1988), *Univers de la fiction*, Paris, Seuil.
- PÉRY-WOODLEY M.-P. (2001), « Modes d'organisation et de signalisation dans des textes procéduraux », *Langages* 141, 28-46.
- PROPP V. (1970[1928]), *Morphologie du conte*, Paris, Seuil.
- ROSSI-GENSANE N. & GOUX M. (2020), « Discours programmeurs : le cas des recettes de cuisine en français classique et en français moderne », dans ce numéro de *Langue française*.

Corpus (ludographie)

- TLOZ : (1987), *The Legend of Zelda*. Nintendo. Mode d'emploi disponible sur <www.nintendo.fr>. Collection personnelle.
- MM : (2000), *The Legend of Zelda: Majora's Mask*. Nintendo. Mode d'emploi disponible sur <www.nintendo.fr>. Collection personnelle.