

*Les adaptations vidéoludiques des films « Spiderman 2 » et « The amazing Spiderman 2 »**The video games adaptations of the films « Spiderman 2 » et « The amazing Spiderman 2 »*Mejda Achour¹★1 E.S.A.C., Université de Carthage. Email : mejacho@hotmail.com

Reçu le: 11 /03 / 2021

Accepté le: 28 /05 / 2021

Publié le: 01 /06 / 2021

Résumé:

Parmi les nouvelles tendances du siècle, fruit de la nouvelle technologie digitale, s'installe le développement créatif des jeux vidéo. Ces créations vidéoludiques sont fondées de plus en plus sur des bases inhérentes à la production cinématographique. Ainsi, le domaine du cinéma est devenu étroitement lié au jeu vidéo, par leurs processus de conceptualisation, leurs langages, leurs production et distribution et même leurs scénarios. A cet égard, leurs stratégies, devenues communes, ont associé, sur le marché, dans une même période, la sortie du nouveau film et sa version vidéoludique. Notre problématique interroge les relations entre le cinéma et les jeux vidéo à travers une analyse comparative entre l'adaptation vidéoludique et des créations cinématographiques. Nous allons établir notre analyse sur le film « Spiderman 2 » (2004) et son adaptation vidéoludique et sur le film « The amazing Spiderman 2 » (2014) et sa version jeu vidéo. A travers la décortication intrinsèque des deux médias associés, nous pouvons dégager leurs points conceptuels de convergences et de divergences.

Mots-clés : cinéma, jeu vidéo, le ludique, l'esthétique, adaptation vidéoludique.

Abstract: Among the new trends of the century, the result of the new digital technology, is the creative development of video games. These videogame creations are increasingly based on the inherent foundations of cinematographic production. Thus, the field of cinema has become closely linked to video games, through their conceptualization processes, their languages, their production and distribution and even their scenarios. In this regard, their strategies, which have become common, have associated, on the market, in the same period, the release of the new film and its videogame version. Our problematic questions the relations between cinema and video games through a comparative analysis between videogame adaptation and cinematographic creations. We will establish our analysis on the film " Spiderman 2 " (2004) and its videogame adaptation and on the movies " Spiderman 2 " (2004) and " The amazing Spiderman 2 " (2014) as well as their videogame adaptation. Through the intrinsic deconstruction of the two associated media, we can identify their conceptual points of convergence and divergence.

Keywords: cinema, video game, play, aesthetic, video game adaptation

Introduction

Cinéma et jeu vidéo sont deux domaines différents. Néanmoins, ils présentent diverses ressemblances, commençant par leur industrie lucrative de divertissement ciblant le grand public. Suites aux développements technologiques, ces deux domaines artistiques de loisir se transforment et réagissent par leur mutation vers le numérique. Cela se rapporte à plusieurs facteurs liés à la conceptualisation, la production et la distribution de ces nouvelles créations audiovisuelles, hybridant le ludique et l'esthétique, dans le seul but de l'immersion et de l'accrochage du récepteur.

En effet, l'interface numérique est un terrain de cohabitation où interfèrent plusieurs médias qui deviennent liés par des échanges de concept, de technique de production, de genre et même de scénario. Cinéma et jeu vidéo deviennent de plus en plus inséparables puisque leur création et distribution simultanées font partie d'une stratégie de communication. Nous parlerons donc de l'adaptation vidéoludique. L'explication de cette stratégie qui met sur le marché, dans la même période, un film et sa version vidéoludique semble unir les cinéphiles et les « gamers » en même temps, pour la simple intention d'essayer d'attirer le « gamer » vers le cinéma et vice versa. Dans notre cas nous allons décortiquer et analyser l'adaptation vidéoludique des films. Pour cela nous allons procéder tout d'abord dans notre étude, par la réflexion autour de la relation intrinsèque et extrinsèque entre le cinéma et les jeux vidéo, afin de dégager les similitudes, convergences et divergences entre ces deux médias.

Nous allons établir notre analyse sur le film « *Spiderman 2* » (2004) et son adaptation vidéoludique et sur le film « *The amazing Spiderman 2* » (2014) et sa version jeu vidéo. Notre choix des films et leurs versions vidéoludiques, se base sur sa pertinence dans la recherche dans ses diverses versions, englobant une évolution technologique et technique dans la conception des valeurs esthétique, ludique et diégétique.

Notre problématique interroge les relations entre le cinéma et les jeux vidéo à travers une analyse d'adaptation vidéoludique à partir des créations cinématographiques. Quelles sont les convergences et les divergences entre le cinéma et les jeux vidéo ? Quels sont les rôles de l'art, l'esthétique, la technique, le ludique et le diégétique dans la conception du cinéma et des jeux vidéo ?

1. Cinéma et jeu vidéo

Depuis plusieurs années, cinéma et jeux vidéo établissent de nombreux échanges, puisqu'à la base, ils partagent certains artefacts² et langages communicationnels. Nous essayerons donc, de dégager les points communs et les différences entre les deux médias pour essayer de comprendre l'adaptation du cinéma au jeu vidéo.

Nous établirons dans notre recherche une analyse du champ d'interférence du cinéma³ et des jeux-vidéo⁴. La cohabitation des deux médias se distingue par un langage cinématographique⁵

² « Structure ou phénomène d'origine artificielle ou accidentelle qui altère une expérience ou un examen portant sur un phénomène naturel. ».

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/artefact/5512?q=artefact#5487> (Consulté le 12/01/2019).

³ « Abréviation de Cinématographe, le terme, très polysémique, désigne à la fois le procédé technique, la réalisation de films (faire du cinéma), leur projection (séance de cinéma), la salle elle-même (aller au cinéma), l'ensemble des activités de ce domaine (l'histoire du cinéma) et l'ensemble des œuvres filmées classées par secteurs : le cinéma américain, le cinéma muet, le cinéma de fiction, le cinéma commercial... ».

Marie-Thérèse Journot, 2006, p19.

Titre: Les adaptations vidéoludiques des films « Spiderman 2 » et « The amazing Spiderman 2 »

vidéoludique⁶ commun, afin d'atteindre différents objectifs. Néanmoins, dans leur parcours de conceptualisation⁷ et de réalisation, s'installent d'autres processus et terminologies spécifiques.

Nous essayons tout d'abord de comprendre le lexique du terme jeu vidéo ou vidéoludique et nous allons démontrer que ces deux termes tournent autour du jeu, vidéo et du ludique. En effet, le ludique est le concept majeur intrinsèque de toutes créations design dans le jeu. Il procure un sentiment de plaisir, de motivation et de distraction, vu que sa définition est toujours associée au jeu et au gain. Pour cela, à travers la définition du ludique, nous découvrirons plus tard, une des valeurs du jeu. Le terme ludique a été défini comme une « *Activité physique ou mentale, purement gratuite généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure.* », (Le ROBERT, 1976, p854). Ainsi, le ludique se caractérise par le jeu et les émotions qu'il procure au récepteur telle que la motivation, l'excitation, le plaisir, l'apaisement, le défoulement etc.

1.1. Filiation technico-artistique

Le jeu est une activité dans la vie réelle, fictive ou virtuelle qui peut être physique ou mentale, produisant à l'utilisateur l'enchantement, l'amusement et la passion via la pratique du jeu en lui procurant une motivation instinctive variable selon le scénario du jeu et des règles imposées. En effet, chaque jeu possède des règles spécifiques relatives au scénario d'usage. Ces règles sont imposées à l'utilisateur quelle que soit la nature de ce jeu, qui a pour finalité une récompense fictive, immatérielle ou matérielle, appelée le gain, développant chez le joueur une motivation. Le gain est un élément essentiel et primordial pour l'immersion du joueur. Ainsi, l'ambivalence gagne du terrain afin de créer un attachement physique, moral et psychologique.

Le jeu est un outil favori de l'enfant qui sera le meilleur moyen de progression communicationnelle et de développement des aptitudes dans des situations didactiques. C'est une

⁴ « *Œuvre audiovisuelle interactive et ludique dont le contenu est programmé et diffusé sur un support de stockage qui en permet l'affichage sur un écran, où le joueur contrôle l'action qui s'y déroule, à l'aide d'un périphérique de jeu dans un but de divertissement où de compétition. (...) Logiquement, on peut dire qu'un jeu vidéo est un jeu se déroulant sur un écran vidéo. Ainsi, le terme jeu vidéo fut d'abord utilisé pour désigner les jeux sur console, car cette dernière est alors connectée sur un téléviseur (écran vidéo), au lieu d'avoir son propre moniteur, comme c'est le cas pour les ordinateurs. Son utilisation s'est généralisée.* ».

Yollande Perron, 2012, p165.

⁵ « *Voir un film, c'est d'abord le comprendre, indépendamment de son degré de narrativité. C'est donc qu'en un sens, il « dit » quelque chose, et c'est à partir de cette constatation qu'est née, dès les années 1920, l'idée que, si un film communie un sens, le cinéma est un moyen de communication, un langage.* ».

Jacques Aumont et Michel Marie, 2002, p117.

⁶ « *Domaine d'activité prenant la conception, le développement, l'édition, la promotion, la distribution et la pratique du jeu* ».

Yollande Perron, 2012, p233.

⁷ « *Opération d'analyse d'un problème pour en dégager les concepts qui le définissent.* ».

<http://www.granddictionnaire.com/Resultat.aspx> (Consulté le 12/01/2019).

« *Élever au niveau du concept des pratiques empiriques ; organiser en concepts : Une théorie qui conceptualise des pratiques diverses.* ».

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/conceptualiser/17884>, (Consulté le 12/01/2019).

activité ludique par excellence car elle se base sur une part de spontanéité et de liberté d'imagination.

En occurrence, le cinéma est un art technique, modélisant un imaginaire spécifique pour la création du scénario. En effet, contrairement au jeu-vidéo qui se base essentiellement sur l'interactivité pour plonger le récepteur dans le monde virtuel, le cinéma vise à l'accrocher via son ambivalence avec le déroulement du récit, tout en étant empathique voir sympathique sans aucune interactivité influant sur le film.

Bien que les deux industries cinématographiques et vidéoludiques soient nées à des époques différentes, elles partagent diverses sources d'inspirations artistiques ainsi que les moyens techniques de conception. « *Le jeu vidéo est un art technique, en ce sens qu'il est du domaine du savoir-faire (crafting en anglais).* », (Martin Picard, 2016, p3). Le domaine vidéoludique est une filière très jeune en pleine évolution. Sa filiation est une culture des arts de conception technique et technologique. Le fondement de cette pensée n'est pas encore confirmé, vu que des penseurs et théoriciens ne considèrent pas les jeux vidéo comme un domaine artistique comme le cinéma, théâtre, danse etc. Bien évidemment divers domaines étaient auparavant exclus des arts car ils n'appartenaient pas aux cinq arts majeurs qui existaient au 19^{ème} siècle. Le cinéma a confirmé son appartenance artistique au 20^{ème} siècle puisque cette pratique est née à la fin du 19^{ème}.

L'appartenance artistique nécessite une théorie et des critères tel que le confirme Koster, « *le jeu vidéo se distinguera comme art à part entière aux yeux du monde seulement lorsqu'il saura nous offrir, comme toutes les autres formes d'expression artistique, une meilleure compréhension de nous-mêmes.* », (Charles Desrochers-Trahan, 2016, p3). Or, la conception vidéoludique se base de plus en plus sur les sciences humaines centrées sur la psychologie, la sociologie, l'éducation... Elle a réussi même à se confronter à des problématiques sérieuses de santé à travers la sensibilisation pour certaines maladies générales, psychologiques ou mentales. Effectivement nous parlons du « Serions Game »⁸.

En outre, cinéma et jeux vidéo sont, avant tout des médias techniques, car leurs processus de conception nécessitent un savoir-faire audiovisuel. Ainsi, ils parlent un même langage technique du cadre, des mouvements de la caméra, du montage et de l'environnement sonore. « *Pour l'industrie du jeu vidéo, le progrès et l'expertise techniques sont des aspects privilégiés, et ils sont souvent traités en tant que phénomènes artistiques. Cette conception souligne que les jeux vidéo sont d'abord et avant tout emblématiques d'une histoire du progrès technologique* », (Martin Picard, 2016, p4).

Les techniques et les technologies dans les jeux vidéo ne touchent pas seulement la modélisation du découpage et de l'esthétique des scènes vidéoludiques. Cependant, via la création technique des interfaces graphiques⁹, la conception combine le plaisir et la jouabilité¹⁰ pour assurer

⁸ « *Application informatique qui combine une intention sérieuse de type pédagogique, informatif, communicationnel, idéologique (...) un jeu sérieux désigne tout type de jeu dont la finalité est autre que le simple divertissement. (...) les jeux sérieux sont en fait une déclinaison utile de jeu vidéo au service des professionnels. Ils sont présents dans plusieurs secteurs d'activité comme l'éducation, l'administration, la santé, la défense, la formation en entreprise, la communication, l'écologie, l'humanitaire, la sécurité civile, l'art et les sciences.* ». Yollande Perron, 2012, p159.

⁹ « *Interface graphique personnalisable regroupant les différentes options et commandes servant au joueur pour gérer l'action d'un jeu vidéo. Note. Il s'agit en fait de la structure visuelle (menus, boutons, icônes, fenêtre, etc.), à partir de*

Titre: Les adaptations vidéoludiques des films « Spiderman 2 » et « The amazing Spiderman 2 »

le confort et l'ergonomie de l'utilisation pratique et ludique. En effet, le « Game Play »¹¹ est une opération technique du Game-design¹², dans laquelle le designer assure la pratique du jeu en associant une relation perceptive entre joueur et jeu, entre Homme et machine, via des échanges visuels, tactiles et sonores. « Parmi les autres éléments d'interaction, indispensables à une expérience vidéoludique plaisante, mentionnons l'ergonomie des commandes (facilité de prise en main) et l'architecture compétitive du jeu. », (Yollande Perron, 2012, p167). Cette opération interactive est stimulée par une provocation émanant de la machine pour accroître la motivation et les réactions du joueur. A travers les réponses tactiles via des touches ou manettes associées et connectées à la machine, programmées auparavant par le designer, se complète l'interaction¹³ entre jeu et joueur.

Cependant, les filiations esthétiques et techniques sont les sources fondatrices inséparables des créations cinématographiques et vidéoludiques. Cependant, nous ne pouvons pas dissocier l'art de la conception technique du jeu ou du film. Le savoir-faire artistique dans les créations des deux domaines ne peut pas se matérialiser sans les techniques et les technologies des industries du cinéma et des jeux vidéo.

En outre, les fabrications de ces deux créations pourront subir des échecs lorsqu'ils manquent de savoir-faire artistiques. C'est pour cette raison la dualité technique et artistique demeure un fondement indissociable, puisque la technique et la technologie forment et facilitent la fabrication et l'utilisation fonctionnelle de ces médias, sans oublier l'apport esthétique et artistique qui sont les sources d'attractions pour captiver des récepteurs. Néanmoins, cette dualité reste insuffisante sans avoir recours à la combinaison ludique et diégétique¹⁴ pour impliquer le récepteur.

laquelle le joueur peut faire ses choix, d'une partie de l'écran, sorte de tableau de bord, où il peut lancer des actions. Plus l'interface de jeu est simple et fluide, plus la jouabilité est réussie. ».

Yollande Perron, 2012, p85.

¹⁰ « Ensemble des éléments liés à l'interaction entre le joueur et le jeu, dont les règles et les possibilités d'actions, qui sont définis et intégrés au jeu lors de la création d'un jeu vidéo, et qui contribuent au plaisir de jouer, découlant de l'interactivité, ressenti pendant le jeu. ».

Idem, p167.

¹¹ Le « Game Play » est synonyme de jouabilité.

¹² Le Game design est le design numérique spécialisé vers les jeux vidéo. « Le design numérique apparaît alors comme l'art et la manière de sculpter la matière informatisée pour faire naître gr âce à elle des usages et des expériences- à- vivre qui seraient impossibles à réaliser autrement. ».

Stéphane Vial, 2012 , p95.

Disponible sur <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/163>, (Consulté le 23/01/2019)

¹³ « Action réciproque entre le joueur et le jeu, qui détermine la mécanique de jeu et la jouabilité.

Note. L'interaction, qui est au cœur de l'expérience vidéoludique, se limite à une interactivité au sein du jeu lui-même. Elle est le fondement même du jeu vidéo, car elle tisse un lien entre le joueur et le jeu. C'est ce qui le différencie des autres médias, ce qui en fait sa spécificité. ».

Idem, p84.

¹⁴ « La diégèse constituant l'univers de la fiction, ce qui appartient à cet univers est dit diégétique ou intradiégétique, ce qui lui est extérieur, extradiégétique. Une prise de vues, un cadrage particuliers (forte plongée, cadre qui vacille) sont dits diégétisés quand, au lieu de renvoyer à l'énonciation, ils paraissent mis au compte d'un personnage, de la situation diégétique (le regard d'un personnage, son état physique). ».

Marie-Thérèse Journot, p35.

1.2. Combinaison ludique et diégétique

Le cinéma est fondé sur le scénario et la diégèse. Néanmoins, le ludique est un concept secondaire présent seulement sur quelques séquences du film. L'approche ludique dans le cinéma, comme dans les jeux vidéo ou la publicité, a tendance à suivre l'évolution technologique du numérique. La création cinématographique vise, depuis la nuit des temps, à accroître l'interactivité du récepteur à travers l'immersion en prise de vue réelle pour accroître la vraisemblance et pour induire le spectateur vers l'ambivalence. L'exploration du ludique dans l'univers cinématographique nous fait découvrir plusieurs techniques évolutives, grâce à la nouvelle technologie cinématographique.

La conception du ludique dans le cinéma a débuté par des techniques de l'illusion optique, tel que le « *Thaumatrope* »¹⁵ qui est un jouet ancien, imprimé d'images différentes sur chaque face. En tournant l'objet, une confusion rétinienne des images forme une animation. Le même phénomène s'applique aussi au « *Zootrope* »¹⁶, qui grâce à l'illusion optique donne l'impression d'un film animé. Plus tard, l'invention de la technique du « *Stop Motion* »¹⁷ a vu le jour, afin d'accroître l'apport ludique du cinéma, tel que le film d'animation, et cela s'effectue avec les tournages et les montages image par image. Les accessoires, les espaces et les acteurs changent. En effet, ils utilisent, par exemple, la pâte à modeler pour construire le décor et les personnages ou bien des objets en miniature et les maquettes qui remplacent les espaces réels.

Le ludique doit être présent dans toutes les étapes de la fabrication d'une fiction cinématographique. En effet, l'écriture du scénario, la réalisation, les bruitages, le son, le trucage et les effets spéciaux contribuent à l'essor du film. Prenons par exemple l'éclairage d'une scène filmique. Il se construit à travers le jeu du clair-obscur, le jeu d'ombre et de lumière, produisant chez le spectateur un jeu émotionnel. Cependant, les jeux de lumière sont différents d'un style à un autre et provoquent différents jeux émotionnels. Les éclairages d'un film expressionnistes fantastiques infligent aux récepteurs la peur, la terreur, le mystère, la curiosité, tandis qu'ils évoquent l'extraordinaire, le rêve, l'enchantement et le fantasme dans une scène festive du cinéma merveilleux. « *Le spectateur s'identifie alors au personnage afin de vivre par procuration ses aventures. (...), le film peut alors être lu comme un objet, un phénomène transitionnel faisant partie du royaume de l'illusion et qui favorise le passage. En confiance par sa posture dans la salle de*

¹⁵ « Inventé par l'astronome John Hershel, commercialisé par l'Anglais John Ayrton Paris en 1825, le thaumatrope est un jouet basé sur un principe visuel qui se nomme la « persistance rétinienne ». Notre œil « imprime » une image fixe déjà vue et la superpose avec une image fixe vue immédiatement après : notre esprit mélange les deux images, il n'en perçoit qu'une seule. ».

http://planmercredi.education.gouv.fr/sites/default/files/a_la_decouverte_du_precinema_ok.pdf (Consulté le 23/01/2019).

¹⁶ « Invention attribuée à l'Anglais William George Horner (1833) à Londres et à l'Autrichien Stampfer à Vienne (1834). Il s'agit un tambour rotatif dont les parois sont percées de fentes régulières. Tout autour des parois intérieures, sont disposées autant d'images qu'il y a de fentes. (...). On le fait tourner et c'est l'obturation régulière du défilement des images successives d'un mouvement qui permet de voir les images bouger. Mais plutôt que d'utiliser un disque, on peut cette fois voir le défilement des images à partir d'une bande de papier qui ressemble à la pellicule cinématographique. L'image est carrée ou rectangulaire, comme celle que l'on a l'habitude de voir dans les livres. L'alternance de noir puis d'étroites fentes, oblige à éclairer fortement l'intérieur du tambour. ». Ibidem.

¹⁷ C'est une technique de fabrication d'un film d'animation image par image, comme le dessin animé qui est conçu par le montage des centaines ou plus d'images dessinées à la main. Cette association rapide des images donne l'illusion des mouvements presque réalistes des personnages dans un même espace.

Titre: Les adaptations vidéoludiques des films « Spiderman 2 » et « The amazing Spiderman 2 »

cinéma, le spectateur s'immerge complètement dans cet espace intermédiaire, « lieu du jeu et de l'expérience culturelle », (Bernard Perron, 2002, p73).

A notre sens, le jeu d'acteur est la plus grande valeur ludique dans le film. L'acteur interprète son jeu de rôle suivant les instructions du réalisateur et celui-ci représente la règle du jeu de la conception cinématographique. Ce jeu d'acteur produit chez le récepteur un amusement ludique, surtout si c'est la mise en scène fictive d'une comédie drôle comique. Cependant, nous remarquons que le ludique se propage sous une forme visible ou invisible, extrinsèque ou intrinsèque dans l'œuvre cinématographique. C'est-à-dire, nous pouvons le percevoir directement dans le jeu d'acteur, ou bien nous pouvons se réjouir des techniques ludiques sans pour autant voir ce concept clairement. D'ailleurs, nous pourrions conclure que le ludique est une approche formée par des techniques artistiques, qui s'intègrent à la diégèse.

Certainement le ludique dans les jeux vidéo est encore plus présent que le cinéma. En effet, le ludique est un concept central majeur unifiant le scénario et la jouabilité interactives. En premier lieu, nous expliquons la partie diégétique vidéoludique. Elle est différente des conceptions scénaristiques cinématographiques. Car contrairement à un film, le scénario du jeu vidéo se divise en un scénario sans interactivité appelé séquence cinématique¹⁸ ou « scène de transition »¹⁹, présent dans plusieurs parties du jeu. « La scène cinématique peut être présentée au début du jeu, pour servir d'introduction à celui-ci, à la fin pour servir d'épilogue, ou à d'autres moments, pour créer une mise en situation ou pour marquer une étape incontournable. », (Yollande Perron, 2012, p224). La valeur ludique dans la cinématique est limitée, intrinsèque au volet technique de conception.

En second lieu, le scénario interactif est composé de multiples scénarios ludiques dans lesquels s'incorporent la jouabilité et la liberté de choix et d'action du joueur. L'approche ludique se dégage du plaisir de se sentir libre dans la virtualité et dans l'imaginaire intra-jeu via l'avatar²⁰.

L'avatar est un personnage vidéoludique interactif contrairement au personnage cinématographique. Le joueur peut, dans certains jeux, modifier les caractéristiques esthétiques et l'adapter à ses goûts et à ses envies ainsi qu'à son caractère, afin qu'il puisse s'identifier à l'avatar. « L'avatar, ce personnage virtuel incarné par le joueur, est ainsi la projection numérique d'une personne dans un monde parallèle artificiel. Il emprunte parfois une part d'identité de son créateur. Il est le véhicule par lequel le joueur entre dans le monde virtuel, peut y voyager ou nouer des

¹⁸ « Séquence animée non interactive d'un jeu vidéo, pré-calculée et réalisée en image de synthèse, qui vient ponctuer le scénario à des moments clés, notamment au début et à la fin du jeu, et qui sert généralement à faire progresser la narration. ».

Yollande Perron, 2012, p224.

¹⁹ « Séquence animée non interactive d'un jeu vidéo, générée en temps réel par le moteur graphique du jeu, qui vient ponctuer le scénario à des moment-clés, servant de transition entre deux phases d'action, et dont l'objectif est de faire progresser la narration (...). Une scène de transition, où le joueur n'a plus de contrôle de l'histoire, peut servir notamment à expliquer le contexte d'un jeu, à dévoiler le caractère des personnages, à présenter un niveau ou une quête à un joueur. ».

Idem, p 225.

²⁰ « Personnage numérique, réaliste ou fantaisiste, qui représente le joueur dans un monde virtuel (...). Dans certains jeux vidéo, l'avatar est personnalisable. On peut lui attribuer une apparence, des caractéristiques et des compétences. ».

Idem, p 47.

contacts avec autrui. », (Yollande Perron, 2012, p47). Cette interactivité rapproche le réel du virtuel. Encore plus, elle rapproche le réel du rêve puisque le joueur dépasse sa morphologie réelle et essaye de modéliser une représentation de l'idéal de soi-même. C'est-à-dire son inconscient agit sur la conception de ses envies refoulées et cet avatar devient son image perfectionnée, plus proche de lui. Donc la distance entre l'avatar et le soi du joueur frôle le nul et casse l'obstacle de l'écran pour atteindre l'immersion²¹.

Nous avons essayé d'expliquer, ci-dessus, le processus émotionnel du joueur à partir de l'appropriation du matériel à travers la jouabilité, en passant par l'identification à l'avatar pour enfin atteindre l'immersion. « *Le processus d'immersion numérique consiste ici à plonger l'utilisateur dans un environnement imaginaire ou fictif, par l'intermédiaire de son avatar, de manière à produire l'illusion d'un voyage dans un autre monde. (...) ainsi, l'identification à l'avatar serait conditionnée par une plongée répétitive du joueur dans le milieu dans lequel l'avatar est lui-même immergé.* », (Fanny Georges, 2013, p53).

Néanmoins, dans le cinéma le récepteur doit se confronter aux personnages diégétiques imposés par le réalisateur. L'importance du scénario diégétique est supérieure à la valeur ludique, car le scénario et les personnages diégétiques sont les facteurs essentiels qui contribuent à plonger le récepteur dans l'histoire, dans le scénario. Cependant, nous pouvons dire que le concept de l'immersion s'applique aussi sur le cinéma, mais seulement si cela concerne l'apport diégétique, contrairement au jeu vidéo, (voir les catégories d'immersion en bas de page).

Autrement dit, cette combinaison entre le ludique et le diégétique devient une hybridation émotionnelle à travers un processus émotionnel provoqué chez le récepteur dans le vidéoludique et le cinéma puisque « *Le statut hybride des images vidéoludique joint au caractère interactif de la narration pose de manière inédite la question de l'immersion fictionnelle.* », (Stello Bonhomme et Carole Talon-Hugon, 2013, p7). Dans ce cas nous ne pouvons pas dissocier le caractère interactif de la narration. C'est pour cela que nous proposons d'autres appellations aux catégories d'interaction. Ainsi, l'immersion fictionnelle interactive, parle d'une fusion entre le diégétique et la jouabilité.

²¹ « L'immersion fait partie de l'expérience des joueurs et résulte de l'interaction avec l'environnement du jeu ; elle fait référence au degré d'implication dans le jeu. ».

Denise SUTTER WIDMER et Nicolas SZILAS, Motivation, « *Comportement dans le jeu et expérience de jeu : une relation aux multiples facettes* » Sticf, vol. 24, numéro 1, 2017, p271.

Voici les différentes catégories de l'immersion. « *L'immersion sensorielle peut être viscérale, contemplative ou kinésique. L'immersion viscérale se rattache au ilinx de Roger Caillois, où les jeux la privilégiant « reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. (...) L'immersion contemplative, comme son nom l'indique, concerne les jeux qui immergent le joueur par l'attention aux « beautés » de la représentation visuelle et sonore. (...) L'immersion kinésique, quant à elle, s'intéresse à l'aspect sensori-moteur de plusieurs jeux privilégiant la performance physique ou la tactilité comme jouabilité principale. (...) De la même manière, l'immersion fictionnelle peut se subdiviser en trois catégories, à savoir l'immersion diégétique, l'immersion narrative et l'immersion identificatrice. (...) L'immersion diégétique souligne le fait d'être immergé dans le monde fictionnel, dans la diégèse (« setting »), en procurant au joueur ou au lecteur la sensation d'être présent dans le monde représenté. (...) Alors que l'immersion diégétique favorise l'exploration spatiale, l'immersion narrative incite plutôt le joueur à se hâter d'avancer dans le jeu afin de connaître les développements du récit. (...) L'immersion identificatrice, enfin, concerne le rapport du joueur aux personnages.* ».

Martin Picard et Dominic Arsenault, 2008, p11.

Titre: Les adaptations vidéoludiques des films « Spiderman 2 » et « The amazing Spiderman 2 »

L'immersion fictionnelle non interactive serait donc une immersion envers l'histoire et les personnages diégétiques comme le cas du cinéma.

2. L'adaptation du cinéma au vidéoludique

Nous nous intéressons dans notre analyse à la Conversion des œuvres cinématographiques dans le film « Spiderman 2 »²² et « The amazing Spiderman 2 »²³ vers leur adaptation vidéoludique. Nous essayerons de décortiquer les versions cinématographiques et vidéoludiques en parallèle pour effectuer une analogie, afin d'extraire les points similaires et les différences entre les deux médias. Cette comparaison est une mise en exergue des concepts majeurs communs entre le cinéma et les jeux vidéo.

2.1. L'art et la technique d'adaptation

Nous allons comparer dans notre analyse deux découpages techniques²⁴, du film et de sa version vidéoludique dans plusieurs scènes afin de voir le processus d'adaptation des techniques cinématographiques, combinant les échelles des plans²⁵, les angles de prises de vues²⁶ et la lumière pour dégager la valeur esthétique et artistique de l'image cinématographique et vidéoludique.

²² « Spiderman 2 » : un film de science-fiction, sorti en 2004, réalisé par Sam Raimi qui raconte l'histoire de Peter Parker, jeune orphelin vivant chez son oncle « Ben » et sa tante « May ». Etant piqué par une araignée, il acquiert des pouvoirs et devient Spiderman. Il étudie à l'université en pratiquant la photographie pour le journal « Daily Bugle ». En voulant sauver les habitants de New York, il délaisse son amour pour « Mary Jane » qui s'engage à se marier avec une célébrité et continue à vivre son succès de comédienne.

Ce film a été adapté en jeu vidéo du genre action plateforme qui reprend l'intrigue principale et l'histoire initiale du film. Seulement dans le jeu, Spiderman affronte d'autres ennemis.

²³ « The amazing Spiderman 2 » : un film de science-fiction sorti en 2014 du réalisateur Mark Webb. L'histoire est une continuité du film « The amazing Spiderman » ; « Peter Parker » n'oublie pas ses promesses envers le père de sa bien-aimée « Gwen » et tente de la protéger en s'éloignant d'elle après la remise des diplômes. Cependant, ses ennemis mutants de la société « Oscorp » créent un grand danger pour la société, « Gwen » et « Peter Parker ».

La version vidéoludique du film du genre action plateforme maintient sa conception à partir du scénario du film pour que l'avatar Spiderman se confronte au docteur « Octopus » et d'autres ennemis.

²⁴ « 1. Le découpage technique ou script, document écrit généralement, divisé en colonnes présentant plan par plan les images et les sons du scénario, est l'ultime phase avant le tournage du film et sert de référence à l'équipe technique. Selon les réalisateurs et les budgets, le découpage est plus ou moins précis et peut prendre la forme d'un story-board, ou scénarimage. 2. Préalable méthodique à l'analyse filmique, le découpage décrit la structure du film réalisé, sa segmentation en grandes unités, plans, séquences ou syntagmes, selon le but que s'assigne l'analyste. Il doit pour cela définir des critères, dont l'application assurera la pertinence du travail. Chez Bazin, la notion de découpage classique associée à celle de transparence s'oppose au cinéma fondé sur le montage (Eisenstein). ».

Marie-Thérèse Journot, p32.

²⁵ « Plan, Le terme est polysémique, et au cinéma la notion de plan se réfère à trois grandes acceptions : 1. Comme l'image fixe, l'image de film est projetée sur une surface plane. Cette surface appelée plan de l'image est parallèle à des plans imaginaires, étagés dans la profondeur illusionniste figurée, le long de l'axe de prise de vue. On dira ainsi qu'un sujet est au premier plan, ou avant-plan, un autre au deuxième plan, un enfin à l'arrière-plan. 2. En ce qui concerne l'échelle des plans, le terme de plan se substitue à celui de cadre, puisqu'il s'agit de la grosseur du sujet dans le cadre. De même, dans l'expression plan fixe, le plan est-il conçu dans le sens de cadre : le cadre reste fixe, et cette manière de filmer s'oppose aux mouvements d'appareil. Le plan arrêté consiste en un arrêt sur image. 3. Par extension, on en est venu à appeler plan la plus petite unité du film comprise entre deux collures. Pratique techniquement, cette définition est plus délicate sur le plan théorique, car un montage très court, des surimpressions, ne permettent pas toujours de rendre compte de chaque plan ; d'autre part, et Metz se heurte au problème dans sa tentative de segmentation, le plan

La communication imagée



Fig. 1. Capture d'écran. Source : Film Spiderman 2004.



Fig. 2. Capture d'écran. Source : Jeu Spiderman 2004.

La représentation imagée d'un dialogue nécessite un langage cinématographique spécifique comme figure dans les trois premières photos. Le plan moyen met en évidence les deux personnages, qui rend visible l'espace dans lequel ils sont réunis. Un second plan est lié au suivant, qui sont pris tous les deux en amorce. C'est-à-dire l'image, doit figurer une partie de l'épaule visible mais flou dans le champ, mettant en relief la face de l'autre personnage net. Cette profondeur de champ²⁷ mettant un jeu de flou et de net dans l'image, accentue l'échange verbal et émotionnel entre les personnages. Cette communication technique du découpage appelé champ et contre-champ facilite l'ambivalence du récepteur avec les personnages. « Ces images sont souvent réalisées en association avec le procédé du champ-contrechamp (image 1= le visage du regardant, image 2=la

peut avoir une durée très diverse, et une fonction bien différente dans le récit : *La Corde*, de Hitchcock, quasiment tourné en un plan-séquence, n'équivaut pas à un insert. ».

Marie-Thérèse Journot, p93.

²⁶ « L'angle de prise de vues dépend de la position de l'objectif par rapport au champ. Quand la caméra est placée horizontalement, à hauteur de regard d'un homme, l'angle paraît « normal ». Le réalisateur peut filmer son sujet en plongée, en plaçant la caméra au-dessus, ou en contre-plongée, en la plaçant au-dessous, soit pour suggérer un regard vers le haut ou le bas, soit pour déformer la perspective. Filmé en contre-plongée, le héros de *Citizen Kane*, de Welles, paraît encore plus grand, tandis que le château de *Nosferatu* dans le film éponyme de Murnau ressemble à un nid d'aigle. Quand la caméra bouge lors du tournage d'une scène, il y a changement d'angle. ».

Idem, p7.

²⁷ « Profondeur de champ Ce terme technique désigne la portion d'espace dans laquelle l'image est nette. Il ne faut pas le confondre avec la profondeur de l'espace représenté. Un espace profond peut être photographié avec peu de profondeur de champ : il peut devenir flou dès le second plan et on ne distinguera pas les détails de l'image. Une grande profondeur de champ est obtenue par l'utilisation de courtes focales et la fermeture du diaphragme (ou par trucage). Le choix de la profondeur de champ est révélateur de la construction du récit car elle désigne ce qui est à voir - et crée ainsi de la narration par la multiplication des actions au premier plan, à l'arrière-plan ... -, sans toutefois paraître l'imposer (ce que fait le montage). Le cinéma primitif avait besoin de la profondeur de l'espace car les vues, même montées bout à bout, proposaient chacune un angle de prise de vue unique ; à partir du moment où on a analysé et découpé une scène en plusieurs plans, la profondeur s'est avérée moins utile. Son utilisation à partir des années quarante par Welles, Renoir ou Wyler a paru suscitée par un désir de réalisme car la vue d'un espace large et net en profondeur permet de produire une perception visuelle proche de la réalité, ce qu'empêche le découpage des plans, et donc de respecter « l'ambiguïté ontologique du réel » (Bazin). Cette thèse réaliste a été contestée, notamment dans le cas de Welles. ».

Marie-Thérèse Journot, p100.

Titre: Les adaptations vidéoludiques des films « Spiderman 2 » et « The amazing Spiderman 2 »

chose regardée (...), circonstance qui marque justement les limites d'emploi de cette catégorie de plan (...). », (Christian Metz, 2013, p273.).

En revanche, cette traduction vidéoludique, dans le film « *Spiderman 2* » de la même séquence se contente d'un découpage plus simple dans une cinématique qui se limite à des plans similaires, comportant des prises de vue de chaque personnage sans les regrouper. Aussi, nous pouvons remarquer que le jeu du flou et du net est absent et cela réduit la concentration vers les points forts de l'image. Nous pouvons percevoir un traitement simple de la lumière avec des ombres très légers, matérialisant quelques textures des accessoires, sans savoir la provenance des sources lumineuses.

Le langage lumineux

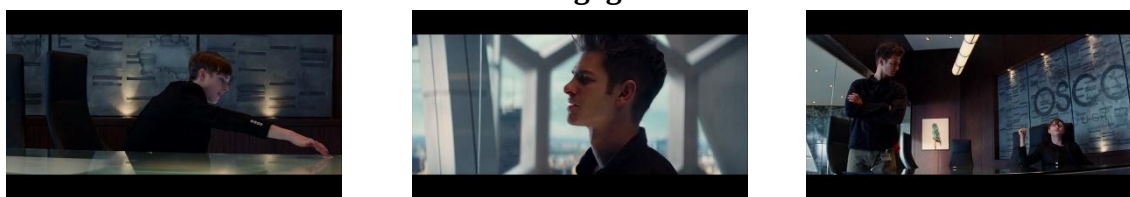


Fig. 3. Capture d'écran. Source : Film The amazing Spiderman 2, 2014.



Fig. 4. Capture d'écran. Source : Jeu The amazing Spiderman 2, 2014.

Dans l'adaptation vidéoludique du « *The amazing Spiderman 2* », le découpage technique est plus complexe se rapprochant de plus en plus de la version cinématographique, employant le champ et le contre-champ dans les dialogues et utilisant une sensibilité imagée via l'alternance entre le flou et le net dans les différents plans du champ.

Nous voyons clairement l'origine des sources lumineuses artificielles et naturelles, provenant soit des vitres, soit des lampes. Le travail des lumières dégage une valeur artistique des croisements des ombres des barreaux se reflétant sur les visages des personnages, devenant un ajout esthétique à la composition du cadre. Nous retrouvons aussi un autre rapprochement des deux découpages à travers des empreints de forme et de graphisme, figurant dans les vitres tel que le polygone. Les couleurs et la température de couleur de la lumière paraissent plus chaudes que dans la version filmique.

La lumière dans le jeu est très importante qui dépasse sa valeur esthétique dans l'image. En effet, la surexposition de l'image ou les rayons lumineux puissants est un ajout mobilisateur et source de motivation pour le joueur, que ce soit dans les cinématiques ou bien au cours du jeu. Les vibrations lumineuses deviennent des signes du danger, pour prévenir le joueur et lui annoncer le début du combat. En revanche, elles peuvent tracer les parcours de jouabilité qui indiquent au joueur les itinéraires des missions du jeu.

L'ubiquité visuelle



Film Spiderman 2004



Film Spiderman 2004



Film The amazing Spiderman 2014



Jeu Spiderman 2004



Jeu The amazing Spiderman 2014



Jeu The amazing Spiderman 2014

Fig. 5. Capture d'écran. Source : Film et Jeu de Spiderman 2004, The amazing Spiderman 2014.

Dans les deux versions du film, la diversité des angles de prises de vues provoque une dynamique et une richesse perceptive munie de mouvement de la caméra rapide et irrégulière, afin d'accompagner les mouvements du personnage Spiderman dans tous les espaces inimaginables. « En effet, le placement de la caméra est un des éléments marquants de l'esthétique vidéoludique, le problème essentiel étant de permettre la plus grande jouabilité. Même si plusieurs types de cadrage sont possibles dans un jeu, et s'il est fréquent que le joueur puisse contrôler la caméra afin de mieux voir l'environnement (...). », (Bérénice Bonhomme, 2013, p74). Cette diversité d'angle et de mouvement accentue la puissance et la force de l'héro. En effet, chaque angle de prise de vue a ses significations filmiques. La contre-plongée, figuré dans la première image, glorifie et amplifie la hauteur et la grandeur des personnages et des monuments. Ce qui affecte au personnage filmé le concept de supériorité. En contrepartie, dans la deuxième image, la plongée produit l'effet inverse, elle ridiculise et rend les personnages minuscules. En employant les angles de prises de vues exagérés, très différents par rapport à la vision normale, le récepteur sera impressionné par ces images dynamiques et originales représentant un nouveau point de vue aérien inhabituel de la ville de New York.

Néanmoins, dans la version vidéoludique 2004, cette diversité est très restreinte contrairement à la version 2014. En effet, nous voyons dans la sixième image un angle de la caméra complètement en plongée avec des mouvements rapides et composés, en jouant aussi sur les altitudes pour montrer l'impuissance de l'ennemie. Ces procédés cinématographiques techniques contribuent à l'influence émotionnelle du récepteur et du joueur de différente manière. Ainsi, ils agissent sur l'ambivalence, l'immersion et la jouabilité.

Titre: Les adaptations vidéoludiques des films « Spiderman 2 » et « The amazing Spiderman 2 »

La représentation de New York



Film Spiderman 2004



Jeu Spiderman 2004



Jeu The amazing Spiderman 2014

Fig. 6. Capture d'écran. Source : Film et Jeu de Spiderman 2004, The amazing Spiderman 2014.

Dans les deux films comme dans leurs versions vidéoludiques, les concepteurs cherchent à matérialiser les représentations de la ville de New York. En effet, nous voyons la représentation vidéoludique de la statue de la liberté pour mettre en valeur le premier grand symbole de la ville. Cependant, les images montrent fréquemment les buildings géants et les gratte-ciels immenses, cherchant à dégager l'importance de la valeur esthétique de la spatialité filmique et vidéoludique sur l'émotionnel du récepteur.

En effet, d'une version à une autre des jeux vidéo, les concepteurs mettent l'accent sur l'esthétique d'exécution des espaces vidéoludique à travers des sculptures et des monuments présents dans la vie réelle, essayant de les structurer et de les finaliser avec un aspect réaliste. « *La conception des espaces dans le jeu vidéo est autant fondé sur les conventions de représentation de l'espace au cinéma que par une architecture qui encourage le déploiement de la narrativité grâce au déplacement dans l'espace. La représentation de l'espace vidéoludique remédialise profondément le cinéma.* », (Martin Picard, 2009, p164.). La grande caractéristique de la ville réelle de New York est l'ambiance nocturne et les vues panoramiques esthétiques. Cependant, la majorité des prises vidéoludiques, montrant New York, se caractérise par une ambiance festive nocturne, décorée de lumière colorée chatoyante figurée dans la troisième image.

2.2. Une conversion diégétique : la conception de la jouabilité

Les techniques cinématographiques contribuent à la construction du scénario et des éléments diégétiques au cinéma et au jeu-vidéo. Nous allons décortiquer des scènes du film en parallèle à la cinématique vidéoludique et extraire les éléments qui influent sur la diégèse via les personnages, l'avatar et les costumes. « *Dans la fiction, la force de la métamorphose est son don d'ubiquité. Elle peut se manifester partout. N'importe qui ou n'importe quoi peut être transformé, des personnages (des ennemis aux héros) aux objets, en passant par l'environnement même (l'espace-temps). Elle est une transformation universelle de tout en tout.* », (Martin Picard, 2009, p268.). Ainsi nous pourrions savoir, à travers Spiderman, comment les jeux-vidéo s'inspirent et utilisent les éléments filmiques cinématographiques pour concevoir les versions vidéoludiques diégétiques et jouables afin d'assurer la valeur ludique du jeu.

Détournement diégétique



Film Spiderman 2004



Film Spiderman 2004



Film The amazing Spiderman 2014



Jeu Spiderman 2004



Jeu Spiderman 2004



Jeu The amazing Spiderman 2014

Fig. 7. Capture d'écran. Source : Film et Jeu de Spiderman 2004, The amazing Spiderman 2014.

L'adaptation du film Spiderman se traduit essentiellement par une analogie diégétique du scénario principal du film. La version vidéoludique de ce film garde quelques scènes secondaires et élimine d'autres. Seulement ces scènes secondaires peuvent être modifiées par une transformation spatiale, temporelle, esthétique. Ces modifications peuvent affecter la fin de l'histoire des scènes. Six scènes sur quatorze sont adaptées pour la version vidéoludique du film Spiderman sorti en 2004. Ainsi, plus que 50% des scènes filmiques n'ont pas été transformées pour le jeu.

La transformation du film « *The amazing Spiderman 2* » ne suit pas l'intrigue principale du film, car dans le film le personnage principal cherche à résoudre l'énigme de la disparition de ses parents biologiques. Tandis que dans le jeu Peter/Spiderman cherche le tueur de son oncle Ben.

La scène de la pizzeria²⁸ dans le premier film se transforme en un objectif de la mission du jeu adapté. La version du jeu conserve le scénario dans quelques situations et change la fin de la scène. C'est-à-dire Peter dans le film n'arrive pas à temps pour livrer les pizzas alors que dans le jeu cela dépend du joueur. C'est ce qui augmente la motivation de ce dernier, afin de changer la fin de cette scène et empêcher Peter d'être renvoyé de son travail. Le temps record de la livraison est l'objectif du jeu. Il figure dans le film, matérialisé dans la deuxième image grâce à la montre accrochée au mur.

Par contre la temporalité dans le jeu, comme nous pouvons l'observer dans la cinquième image, est signalée par une écriture en jaune en haut de l'image centrée, similaire à la fonction du chronomètre. Dans cette image figure un plan de la ville, sous forme d'un cercle en bas où il est indiqué le positionnement du joueur en rouge. Il est indiqué aussi la distance que le joueur doit parcourir pour arriver au lieu désiré. Après chaque cinématique, l'objectif de la scène est signalé en haut, à droite de l'image.

²⁸ Le patron de la pizzeria impose à son employé Peter (le personnage principal du film) de lui livrer la commande à une adresse du client en un temps record.

Titre: Les adaptations vidéoludiques des films « Spiderman 2 » et « The amazing Spiderman 2 »

L'endroit, où se passe la conversation entre l'employeur et Peter, est la pizzeria. La représentation de la spatialité du jeu dans cette scène n'est pas du tout conforme à celle du film. Par contre, dans l'adaptation du deuxième film, la scène de rencontre d'Harry et Spiderman se déroule dans une autre la spatialité complètement différente. En effet, la maison se transforme en voiture.

Nous venons de voir deux sortes de détournement de l'adaptation vidéoludique. Le premier changement concerne le scénario et la diégèse qui consiste à détourner le scénario pour des fins ludiques, appelé détournement diégétique. La seconde est le détournement spatial qui consiste à modifier ou à transformer les espaces du jeu.

L'évolution graphique



Jeu The amazing Spiderman 2004



Jeu The amazing Spiderman 2014

Fig. 8. Capture d'écran. Source : Jeu de Spiderman 2004, The amazing Spiderman 2014.

La représentation graphique des personnages dans le jeu vidéo a évolué en comparant les deux versions du jeu. Leur ressemblance devient de plus en plus réussie. Néanmoins, nous remarquons que la matérialisation des mimiques et des expressions des visages n'a pas atteint la perfection de sorte que nous sentons l'aspect robotique.

Ainsi, nous pouvons dire que la valeur émotionnelle dans le cinéma est plus importante que dans le jeu-vidéo. Les versions vidéoludiques gardent quelques personnages principaux et d'autres personnages secondaires. Néanmoins, elles éliminent certains, selon les besoins des missions et de la jouabilité. Cependant, nous remarquons de nouveaux personnages vidéoludiques telle que la chatte noire visible dans les captures ci-dessus. La représentation de ce personnage se trouve dans les deux versions ludiques, mais sous différents noms. Dans la deuxième version vidéoludique, elle se prénomme Félicia qui est le nom d'un autre personnage cinématographique du film « The amazing Spiderman 2 ». Cette dernière joue le rôle de la secrétaire d'Harry qui est complètement différent du rôle vidéoludique. Ses caractéristiques physiques, vestimentaire et psychique ne ressemblent pas à la version du jeu.

Le gain virtuel



Fig. 8. Capture d'écran. Source : Jeu de The amazing Spiderman 2014.

L'avatar est le personnage vidéoludique le plus important. Il peut changer selon les missions et le scénario du jeu. Dans le jeu Spiderman, il existe deux avatars. L'avatar du personnage Spiderman représente le joueur dans l'interface ludique. Le deuxième avatar est Peter, contrairement à Spiderman, il est présent surtout dans les cinématiques. Dans les paramètres de l'interface nous trouvons divers costumes de Spiderman. Chaque costume présente des caractéristiques graphiques et fonctionnelles. En effet, l'avatar acquiert de nouvelles options et fonctionnalité au cours du jeu grâce à un nouveau costume. La conception graphique des costumes modifie catégoriquement la charte graphique du costume initial qui est inspirée des couleurs du drapeau américain. Les couleurs deviennent plus métallisées et tendent vers le bleu pour symboliser le progrès technologique. Elles peuvent aussi virer vers un aspect sombre et gothique pour donner plus de mystère et de curiosité. Les costumes sont des récompenses virtuelles pour les joueurs lors du succès de chaque mission. En effet, le jeu offre au joueur un gain immatériel pour lui procurer de la motivation.

2.3. Les changements vidéoludiques : une meilleure interactivité

Les interactions vidéoludiques des films de « Spiderman » adoptent les techniques cinématographiques pour une communication fluide diégétique. En effet, la contribution des structurations des lumières, des ombres, des échelles de plans et des angles de prises de vues, dans l'élaboration d'un scénario vidéoludique, cherche à attirer les récepteurs vers l'ambivalence et l'immersion. Cependant le joueur reçoit un rappel des faits de l'histoire du film à travers les cinématiques et une continuité diégétique vidéoludique d'un nouveau scénario encore plus jouable. *« Sur ce dernier aspect, c'est la cinématique (cut-scène) qui est le point d'intersection le plus évident et le plus discuté dans la relation du jeu vidéo au cinéma alors qu'elle donne une forme narrative à l'expérience du jeu. »*, (Martin Picard, 2009, op.cit., p53).

Cette étape immersive est une préparation psychique pour introduire le joueur dans les missions du jeu et créer une motivation immersive, afin de lui procurer du plaisir lié à la pratique du jeu. En outre, le jeu fascine le récepteur à travers la reproduction exécutive technique, esthétique et réaliste des images filmiques, pour une expérience immersive plus crédible, de sorte que le joueur baignera entre le réel et l'irréel des images. *« En effet, lorsque je joue, je suis deux corps en un même instant et en un même lieu, situés dans l'entre-deux de la fiction et de la réalité. La distance n'est pas nulle mais tend vers zéro. »*, (Bérénice Bonhomme, 2013, p81). Ainsi le joueur s'approche de plus en plus de son avatar et dépasse les limites de l'écran en vivant l'expérience du pouvoir en changeant le monde et en sentant une accapitation de la puissance héroïque de « Spiderman ».

Les pouvoirs imaginaires enchantent les joueurs et deviennent parmi les forces motivantes capables de changer le déroulement du scénario. Pour cette raison, le scénario filmique se transforme vers un scénario plus ludique, tentant de procurer au joueur une expérience pleine de plaisir à travers des missions énigmatiques. Cette notion du plaisir est un élément commun entre le cinéma et les jeux-vidéo, qui est une émotion se dégageant de la réception de l'image filmique et de la pratique et l'interactivité vidéoludique.

Néanmoins, la réception est différente de l'interactivité, car dans le cinéma, le récepteur est plus sensible aux émotions diégétiques provoquées par les expressions des visages des acteurs et des situations scénaristiques tragiques ou humoristiques. Contrairement au joueur, il se concentre pour les immersions vidéoludiques pour accroître ses motivations interactives afin de réussir ses missions.

Titre: Les adaptations vidéoludiques des films « Spiderman 2 » et « The amazing Spiderman 2 »

L'interactivité ludique du joueur produit d'autres émotions différentes de celles du récepteur devant le film. En effet, le joueur aime la sensation du pouvoir actionnel et héroïque, car en premier temps, il acquiert la force et l'efficacité de détruire l'ennemie maléfique via son intrusion dans l'image virtuelle. En deuxième temps, il se réjouit de ses capacités pour accomplir sa mission qui va modifier des faits de l'histoire du film. En troisième temps, il entre dans la phase de satisfaction en découvrant ses nouvelles récompenses virtuelles tels que les costumes et les nouveaux pouvoirs.

Cependant, les jeux-vidéo inventent de nouveaux scénarios et gardent le suspense. C'est-à-dire, le joueur ne connaît pas toujours les missions car elles ne sont pas toutes attachées à la diégèse cinématographique. Ses motivations et son attachement au jeu restent constant ou peuvent évoluer grâce à la diversification scénaristique. Son envie de connaître une nouvelle énigme réduit la probabilité de la baisse de motivation ludique.

La spatialité dans les jeux-vidéo se caractérise par sa diversité et sa grandeur interminable. La notion de la liberté est visible via la caméra chez Edgar Morin à travers l'ubiquité spatiale. *« Elle peut se poster en chaque angle d'un même lieu, en n'importe quel point de l'espace. Elle fend même l'océan infini de l'interstellaire, comme dans les premières et inoubliables images de Superman. Tout l'agencement des studios de tournage est destiné à permettre l'ubiquité. »*, (Edgar Morin, 1956, p69). Cette ubiquité produit chez le joueur la sensation de liberté de choisir un espace parmi une infinité d'autres espaces inconnus, surtout si nous parlons des espaces extérieurs ouverts. La jouabilité procure au joueur plus de plaisir lors du déplacement de l'avatar « Spiderman » dans la ville de New York avec des balancements fluides qui augmentent la sensation de liberté de voler et des émotions productrice d'adrénaline virtuelle.

La liberté est un concept lié à la diégèse, à la jouabilité. Ainsi, la liberté spatiale est une conception qui s'intègre aussi dans le développement et la création des règles du jeu. Le joueur possède la liberté de choisir quelle mission il doit achever en premier. Car dans le jeu il y a des missions principales et des missions annexes pour gagner des pouvoirs supplémentaires. Citons par exemples la mission du photographe qui doit prendre les clichés de tous les monuments de la ville. La notion du ludique s'attache principalement au gain. L'achèvement des missions principales et des missions annexes permet au joueur de gagner des pouvoirs virtuels supplémentaires, comme nous venons de le voir dans l'analyse des costumes de « Spiderman ». La notion du *fun*, produite par l'obtention de ces costumes, est reliée directement à l'esthétique de conception. La métamorphose des costumes change l'aspect graphique initial de l'avatar, changeant l'identité visuelle du personnage diégétique « Spiderman ». En effet, la transformation a touché à la charte graphique via la modification des couleurs, des formes et de la texture. Donc, le personnage « Spiderman » n'est plus reconnaissable par ses toiles imprimées sur le costume, ses yeux d'araignée et le mariage entre le rouge et le bleu.

Les nouvelles versions vidéoludiques de « Spiderman », utilisent l'évolution technique et technologique de l'image de synthèse dans la conception, afin de se rapprocher le plus possible de l'image réaliste cinématographique. Cette évolution affecte l'esthétique de l'image perfectionniste dans la représentation de la ville de New York et dans le figinage des personnages et leurs expressions émotionnelles du visage. Ainsi, la reproduction des personnages devient plus réaliste et tend vers la perfection. Ainsi, le rapprochement des deux médias ne se limite plus au processus de conception.

Conclusion

Notre recherche comparative entre le cinéma et les jeux-vidéo a dégagé divers concepts et langages communicationnels en commun. Les industries cinématographiques et vidéoludiques se basent sur une articulation entre la conception esthétique, technique, ludique et diégétique, afin d'assurer la satisfaction des utilisateurs de ces deux secteurs.

L'union de ces quatre concepts s'est avérée essentielle et primordiale, vu qu'ils ont une relation directe avec la pratique du jeu et la réception du film, entre accrochage, ambivalence et immersion. Cette satisfaction se définira, soit à travers le plaisir de la réception des images cinématographiques, soit à travers le plaisir de jouabilité.

Le langage vidéoludique de l'image continue de plus en plus, grâce à l'évolution technologique, d'imiter la technicité des images cinématographiques. En effet, ce rapprochement a touché non seulement le découpage des plans, les mouvements de la caméra et les angles de prises de vues, mais aussi la conception diégétique et les diversifications des réalisations scénaristiques vidéoludiques.

Cependant le joueur a besoin de jouer, mais aussi il a besoin d'être submerger, à travers de nouvelles histoires fictives pleines d'action, pour une motivation ludique dans le monde virtuel et imaginaire, afin de se divertir, de se distraire, de s'éloigner du monde réel et d'accomplir ses désirs et ses fantasmes refoulés.

L'objet design vidéoludique tend dans ses conceptions, à travers la technologie, vers les valeurs esthétiques, ludiques, diégétiques et artistiques, afin d'assurer des expériences innovantes plus émotionnelles pour ses utilisateurs. Néanmoins, ce domaine n'est pas encore universellement admis comme une filière artistique malgré ses diverses tentatives de recherches dans les problématiques sérieuses centré sur l'humain.

Livres

Aumont Jacques, 2008, *L'image*, Edition Armand Colin Cinéma, Paris, 254 pages.

Aumont Jacques et Marie Michel, 2002, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Nathan, Paris, 247 pages.

Aumont Jacques et Marie Michel, 2002, *L'analyse des films*, Collection Nathan, Paris, 234 pages.

Journot Marie-Thérèse, 2006, *Le vocabulaire du cinéma*, Armand Colin, Paris, 125 pages.

Le Robert, 1976, *Le dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, Société du nouveau Littré.

Metz Christian, 2013, *Essais sur la signification au cinéma*, Klincksieck, Paris, 448 pages.

Morin Edgar, 1956, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Les éditions de minuit, Paris, 251 pages.

Perron Yollande, 2012, *Vocabulaire du jeu vidéo*, Office québécois de la langue française, Montréal, 235 pages.

Thèses

Desrochers-Trahan Charles, 2016, *Le jeu vidéo, l'art et la condition humaine : Une approche existentialiste de la conception de jeu*, Université du Québec, Chicoutimi.

Perron Bernard, 2002, « *L'approche ludique du cinéma de fiction : un jeu à motif mixte* », Université de Montréal, Québec.

Titre: Les adaptations vidéoludiques des films « Spiderman 2 » et « The amazing Spiderman 2 »

Articles

Bonhomme Bérénice, 2013, « Comment le cinéma cite les jeux vidéo », *Nouvelle revue d'esthétique*, 2013/1 (n° 11), PUF, France.

Bonhomme Stello et Talon-Hugon Carole, 2013, « Esthétique des jeux vidéo », *Nouvelle Revue d'esthétique*, n°11, PUF, France.

Georges Fanny, 2013, « L'immersion fictionnelle dans le jeu vidéo. Le cas de Silent hill », *Nouvelle Revue d'esthétique*, n°11, PUF, France.

Picard Martin, 2016, « Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique et interactivité », *Open Edition Journal, Sciences du jeu*, n°6. Paris.

Picard, Martin et Dominic Arsenault, 2007, « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique », Actes de colloque, Homo Ludens : Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué, ACFAS, France.

Sutter Widmer Denise et Szilas Nicolas, 2017, « Comportement dans le jeu et expérience de jeu : une relation aux multiples facettes » *Sticef*, vol. 24, numéro 1, Genève.

Vial Stéphane, 2012, « Qu'appelle-t-on « design numérique » ? », *Interfaces numériques, Editions design numérique*, Paris.

Sites web

Bernard Perron, « L'approche ludique du cinéma de fiction : un jeu à motif mixte », <http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron%20-%20Comparaison%20-%202002.pdf>, (Consulté le 23/01/2019).

Plateau Nicolas, « Le thaumatrope Deux images en une », http://planmercredi.education.gouv.fr/sites/default/files/a_la_decouverte_du_precinema_ok.pdf, (Consulté le 22/04/2021).

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/conceptualiser/17884>, (Consulté le 12/01/2019).

<http://www.granddictionnaire.com/Resultat.aspx> · (Consulté le 12/01/2019).