

FIRST-PERSON TETRIS, ANONYME, 2010

Gabriel Tremblay-Gaudette

Le jeu vidéo *Tetris*, inventé par le mathématicien Alexander Pajitnov en 1984, est une sorte de casse-tête interactif dont l'objectif est de disposer des tetronimos¹ dans un champ de jeu de manière à former des lignes horizontales. Même si son invention remonte à plus d'un quart de siècle, *Tetris* demeure l'un des jeux vidéo les plus populaires de l'histoire.² D'innombrables versions en ont été conçues, mais ne proposent pour la plupart que des variations de l'interface de jeu.³ Au début de 2010, une version de Tetris, apparue sur le Web, a considérablement relevé la difficulté du jeu. En effet, dans First-Person Tetris,⁴ c'est l'interface au complet qui effectue une rotation et non pas le tetronimo à l'intérieur du champ du jeu. À cette nuance originale s'ajoute une présentation visuelle particulière, laquelle fera l'objet de notre analyse.

First-Person Tetris, apparu sur le Web, est une version originale et diabolique du célèbre jeu vidéo développé par Alexander Pajitnov en 1984. Au-delà du défi considérable proposé au joueur, ce qui frappe aussi avec First-Person Tetris est l'interface du jeu, qui propose un retour vers le futur réflexif.

Accessible par l'emploi d'un navigateur Web, *First-Person Tetris* propose une image qui, au plan plastique, se divise en deux zones. La zone centrale est formée de couleurs vives qui changent d'un niveau de jeu à l'autre et de formes très sommaires, que l'on qualifie de pixélisées⁵ en graphisme informatique. La zone périphérique propose des couleurs ternes et des traits horizontaux qui permettent, dans une perspective monoculaire, de former une ligne d'horizon. Au plan iconique, nous pouvons reconnaître dans la zone centrale de l'image l'interface de jeu de *Tetris* dans sa version NES (Nintendo Entertainment system, sorti en 1985 aux États-Unis). Cet emploi d'une vieille version de *Tetris* explique la pixellisation de l'interface. Dans la zone périphérique, un téléviseur sert de cadre à l'interface de jeu, au sommet duquel se trouvent une plante verte ainsi qu'un lecteur et quelques cassettes VHS et, en dessous duquel se trouve une console NES. Plus en périphérie, on identifie un tapis qui permet de localiser le sol dans le plan spatial, de même qu'un mur que l'on peut apercevoir derrière le téléviseur.

L'inclusion de l'interface du jeu au sein d'un téléviseur, lui-même entouré d'un lecteur VHS et d'une console NES, entraîne une contextualisation, que Catherine Saouter définit ainsi : « La contextualisation consiste à proposer un espace tridimensionnel suffisamment défini pour comprendre, par exemple, l'immersion d'un sujet dans un milieu. ⁶» Ici cependant, la contextualisation est double. Elle est *spatiale*, puisqu'elle permet d'identifier l'espace dépeint comme une pièce d'intérieur contenant des appareils électroniques — on peut supposer que c'est un salon — et *temporelle*, puisque la console NES, le lecteur VHS et la version NES du jeu *Tetris* sont des technologies remontant à la fin des années 1980. Cette contextualisation entraîne une *mise en abyme*, qui « désigne l'enchâssement d'un récit dans un autre récit, d'une scène de théâtre dans une autre scène de théâtre [...], ou encore d'un tableau dans un tableau, etc. ⁷» Or, il y a ici mise en abyme parce que l'interface du jeu *Tetris* pour NES est incluse au sein même de l'interface du jeu *First-Person Tetris*.

© anonyme, *First-Person Tetris*,
source: www.firstpersontetris.com
<<http://www.firstpersontetris.com>>, 2010.

Ceci entraîne par la même occasion un phénomène de *remédiatisation*, tel que défini par David Bolter et Richard Gurstin : « importing earlier media into a digital space in order to critique and refashion them ⁸ ». En effet, la *remédiatisation* permet de laisser apercevoir, de manière opaque, la présence d'une technologie plus ancienne — soit la console de jeu vidéo passant par un téléviseur — à l'intérieur d'une technologie actuelle, soit le micro-ordinateur permettant d'accéder à Internet et de jouer à un jeu vidéo. Mise en abyme et *remédiatisation* s'effectuent par insertion (« un cadre est entièrement entouré par l'espace composé d'un autre cadre ⁹ ») et permettent ainsi la rencontre de deux technologies au sein d'un même champ visuel. L'insertion explicite le décalage entre deux technologies informatiques, pourtant séparées d'une vingtaine d'années seulement. En effet, à la fin des années 1980, il fallait connecter deux appareils afin d'accéder à un jeu à l'interactivité et au graphisme rudimentaires. Actuellement, il est possible, en quelques secondes seulement, de jouer à d'innombrables versions de Tetris sur son ordinateur, dont First-Person Tetris n'est qu'une seule des variantes disponibles sur le Web.

Par ailleurs, nous pouvons également considérer que nous avons affaire à une double mise en abyme. Comme First-Person Tetris est accessible sur un ordinateur, il en découle que le hors-champ de chaque joueur sera l'espace physique où celui-ci utilise son ordinateur. Le salon des années 1980, présenté dans l'interface de First-Person Tetris, sera forcément encadré par l'espace réel entourant le joueur, que cet espace soit un bureau de travail, un salon, un autobus, un avion ou tout autre endroit où le joueur aura apporté son ordinateur. Cette seconde mise en abyme révèle, quant à elle, une omniprésence des jeux vidéo dans la vie quotidienne. Il y a quelques années, l'expérience de jeu se déroulait presque exclusivement à l'intérieur et devant un écran de télévision¹⁰. De nos jours, ces contraintes techniques et matérielles sont résorbées pour autant que l'on possède un ordinateur portable.

Le contraste entre deux époques — les premiers temps du jeu vidéo et le monde contemporain — reflète également une certaine nostalgie des premiers jeux vidéo. Il existe de nombreux logiciels d'émulation permettant de jouer à des jeux (remontant à une vingtaine d'années) qui sont populaires auprès de *gamers* autour de la trentaine. L'emploi d'une technologie aussi puissante pour exécuter un programme très simple peut paraître aussi aberrante que d'utiliser un hélicoptère pour se rendre au café du coin. Toutefois, la réinvention de Tetris par une nouvelle jouabilité (qu'occasionne First-Person Tetris) permet de démontrer comment d'anciens jeux peuvent être aussi captivants et difficiles que les jeux les plus récents. Ce constat est d'ailleurs admirablement souligné par l'interface de jeu de First-Person Tetris, laquelle combine contextualisation, insertion, mise en abyme et *remédiatisation* afin d'accentuer l'écart entre le jeu et son dispositif d'utilisation, de ses origines jusqu'à nos jours.

PARGABRIEL TREMBLAY-GAUDETTE, DOCTORAT EN SÉMIOLOGIE, UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL, 2010.

¹ Ce terme est un mot-valise formé de la contraction des mots *tennis et domino*.

² Pour plus d'informations et de statistiques à propos de *Tetris*, se référer au site Web www.tetris.com (consulté le 17 avril 2010).

- ³ Il est important de distinguer entre le *champ de jeu*, soit l'espace dans lequel le joueur peut faire déplacer les *tetronimos*, et l'*interface de jeu*, qui est la totalité de ce qui est présenté au joueur à l'écran.
- ⁴ First-Person Tetris, www.firstpersontetris.com (consulté le 17 avril 2010). Les concepteurs du jeu ont préféré garder l'anonymat et offrent comme seule information la déclaration « FIRST-PERSON TETRIS IS A NON-COMMERCIAL PROJECT », sans doute afin d'éviter les poursuites en justice pour bris de droit d'auteur.
- ⁵ Source: Grand dictionnaire terminologique, http://www.granddictionnaire.com/BTML/FRA/r_Motclef/index800_1.asp (consulté le 17 avril 2010).
- ⁶ Catherine Saouter, *Le langage visuel*, Montréal, XYZ, collection « documents », 1998, p. 48.
- ⁷ Source: *Études littéraires*, <http://www.etudes-litteraires.com/figures-de-style/mise-en-abyme.php> (consulté le 17 avril 2010).
- ⁸ David Jay Bolter et Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge & London, MIT Press, 1999, p. 53. Il est important, par ailleurs de distinguer la *remédiatisation*, spécifique au support, de la *transmédiatisation*, propre au contenu.
- ⁹ Catherine Saouter, op.cit., p. 36.
- ¹⁰ Il faut cependant nuancer cette affirmation en indiquant que la console portable de jeu vidéo *Gameboy* est disponible sur le marché américain depuis 1989, mais cette dernière n'atteint pas le degré de sophistication que les ordinateurs de notre époque déploient aisément.