

## **Abstract : Le langage dans *Oddworld***

Cette émission s'intéresse à la capacité langagière d'Abe dans les jeux *Oddworld : Abe's Oddysee* et *Abe's Exoddus* sur *Playstation*. Nous analyserons notamment comment ce point de gameplay permet de prolonger la narration et l'histoire du jeu indépendamment de ses cinématiques. La problématique posée est la suivante : Quelles sont les conséquences, pour la création de l'univers d'*Oddworld*, d'une capacité langagière à la fois asymétrique en structure et symétrique en fonction ?

En effet, il y a un paradoxe intéressant entre le schéma de communication, certaines espèces ne communiquant qu'avec certaines autres, et sa fonction pragmatique, car provoquant toujours une réaction. Ce problème sera résolu en ramenant le langage des jeux aux théories linguistiques les plus récentes.

### **1 – Introduction et problématique 0:28 => 8:07**

Où l'on présente les jeux de l'émission et la spécificité du langage dans ceux-ci.

### **2 – Définitions 8:15 => 14:15**

Où l'on définit les concepts de *langage*, de *langue*, d'*expression*, de *communication* et de *parole*.

### **3 – Dire et ne pas dire 14:17 => 21:08**

Où l'on présente les théories d'Oswald Ducrot et leur application concernant les jeux du corpus.

### **4 – Quand jouer, c'est faire 21:11 => 34:02**

Où l'on montre que l'auto-suffisance du signe vidéoludique concernant le langage d'Abe s'applique tant dans la part ludique que dans la part scénaristique des jeux.

### **5 – Conclusions et ouvertures 34:08 => 37:57**

Où l'on montre que le langage d'Abe n'est pas une astuce inutile ou un pis-aller mais qu'il est parfaitement intégré à l'économie des jeux, tout en regrettant qu'il ne soit pas davantage représenté dans le média.

## **Bibliographie sélective :**

Arnaud, A. et Nicole, P. (1662). *Logique de Port-Royal*.

Arnaud, A. et Lancelot, C. (1667). *Grammaire générale et raisonnée*.

Ducrot, Oswald (1972). *Dire et ne pas dire. Principes de sémantique linguistique*. Paris : Hermann.

Mathieu « MTF » Goux (2012). *Oddworld: Abe's Oddysee/Exoddus* (article sur *Grospixels.com*). <http://www.grospixels.com/site/abe.php>

## **Ludographie :**

### **I – Corpus primaire :**

*Oddworld: Abe's Oddysee* (1997, Oddworld Inhabitants/*Playstation*)

*Oddworld: Abe's Exoddus* (1998, Oddworld Inhabitants/*Playstation*)

### **II – Jeux cités :**

*Another World* (1991, Éric Chahi/*Amiga*)  
*Flashback* (1992, Delphine Software/*Amiga*)  
*Oddworld : Munch's Oddysee* (2001, Oddworld Inhabitants/*Xbox*)  
*Prince of Persia* (1989, Jordan Mechner/*Apple II*)  
*Sinistar* (1982, Williams/*arcade*)  
*Super Mario Bros.* (1985, Nintendo/*NES*)  
*Sonic the Hedgehog* (1991, Sega/*Megadrive*)  
*The Walking Dead* (2012, TellTale Games/*Windows, Mac OSX, XBLA, PSN*)

**Annexe : tableau récapitulatif du schéma de communication**

	<b>Mudokon</b>	<b>Slig</b>	<b>Slog</b>	<b>Glukkon</b>	<b>Scrab</b>	<b>Paramite</b>
<b>Mudokon</b>	V	X	X	X	X	X
<b>Slig</b>	X	V	V	V	X	X
<b>Slog</b>	X	V	V	X	X	X
<b>Glukkon</b>	X	V	X	V	X	X
<b>Scrab</b>	X	X	X	X	V	X
<b>Paramite</b>	X	X	X	X	X	V

*Note :* Je n'ai pas inclus les Elums (bêtes de somme montées par les Mudokons) car ils apparaissent, d'une part, uniquement dans le premier jeu et, d'autre part, ce sont des créatures domestiquées, et donc à part du message global des jeux étudiés.