

Abstract : L'allégorie du jeu vidéo dans *The Legend of Zelda: Link's Awakening*

Cette émission s'intéressera à la façon dont le jeu *The Legend of Zelda: Link's Awakening* et son arrière-plan onirique peut être interprété comme une réflexion globale sur le jeu vidéo, ses codes, ses objectifs et sa construction interne. Nous partirons pour cela des nombreuses références faites aux autres jeux Nintendo, et poseront la problématique comme suit : « Qu'impliquent les signes "référence aux autres jeux Nintendo" du jeu *Link's Awakening* ? »

1. Présentation et problématique 0:44 => 8:30

Où l'on présente l'histoire du jeu et la problématique de l'émission.

2. La tension représentative 8:30 => 15:25

Où l'on introduit et définit la notion de *tension représentative* et la façon dont elle s'applique au jeu vidéo.

3. Rêve, fiction et réalité 15:25 => 24:15

Où l'on définit la notion de *rêve* et ses relations avec celles de *fiction* et de *réalité*.

4. La clé des songes 24:25 => 30:05

Où l'on explique qu'un rêve doit s'expliquer sous l'angle de l'*analogie*.

5. Une théorie des jeux vidéo 30:05 => 41:06

Où l'on tente de définir structurellement un jeu vidéo par l'intermédiaire des concepts de *règles*, d'*objectif* et d'*espace* et la façon dont *Link's Awakening* distord ces notions.

6. La croisée des fleuves 41:10 => 46:13

Où l'on évoque la fin du jeu *Link's Awakening* et son interprétation.

Ludographie :

I – Corpus primaire

The Legend of Zelda: Link's Awakening (1993, Nintendo/Game Boy)

II – Jeux cités

Metal Gear Solid (1998, Konami/Sony Playstation)

Populous (1989, Bullfrog/Amiga)

Tetris (1984, Alexey Pajitnov/Micro)

The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991, Nintendo/Super Nintendo)

The Legend of Zelda: Majora's Mask (2000, Nintendo/N64)

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998, Nintendo/N64)

The Legend of Zelda II: The Adventure of Link (1987, Nintendo/Nintendo)

Sim City (1991, Maxis/Super Nintendo)

Bibliographie sélective :

– Un article de Simbabbad sur *Grospixels* qui évoque la notion de *tension représentative* appliquée au jeu vidéo et qui m'a inspiré les réflexions de cette émission : <<http://www.grospixels.com/site/fdt2017pv.php>>. Consulté le 28 septembre 2013.

BARTHES, R. (1953). *Le Degré zéro de l'écriture*. Paris : Seuil.

CARROLL, L. (1871). *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There (De l'autre côté du miroir, et ce qu'Alice y trouva)*.

GENETTE, G. (1969). *Figures II*. Paris : Seuil.

ROSTAND, E. (1897). *Cyrano de Bergerac*.