



HAL
open science

Les univers vidéoludiques : des fictions mobiles et jouables

Fanny Barnabé

► **To cite this version:**

Fanny Barnabé. Les univers vidéoludiques : des fictions mobiles et jouables. Publije, 2017, De la pluralité des mondes : le paradigme de l'immersion dans les fictions contemporaines. hal-04767528

HAL Id: hal-04767528

<https://univ-lemans.hal.science/hal-04767528v1>

Submitted on 5 Nov 2024

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License



2017-n°1

Anne Besson, Nathalie Prince, Laurent Bazin (dir.), *De la Pluralité des mondes : le paradigme de l'immersion dans les fictions contemporaines*

« Les univers vidéoludiques : des fictions mobiles et jouables »

Fanny Barnabé



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International

Résumé

Ce travail vient synthétiser l'ouvrage *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels* (Liège, Bebooks, 2014), lui-même dédié à l'étude des différentes modalités via lesquelles le médium vidéoludique peut représenter une histoire. En se basant sur l'analyse de deux oppositions épistémologiques qui ont agité le champ des sciences du jeu au début des années 2000 (celle entre ludologues et narratologues, d'une part, et celle entre game studies et play studies, d'autre part), cet article défend l'idée que les outils narratologiques traditionnels ne sont pas aptes à rendre compte de la narrativité du jeu vidéo sous tous ses aspects, car celle-ci ne se limite pas à un récit strictement linéaire et unidimensionnel : les informations narratives peuvent être portées par des éléments proprement ludiques (les décors, l'interface, le gameplay...) qui, en outre, peuvent être actualisés de différentes manières par les joueurs. Fonder l'analyse narratologique du jeu vidéo sur la notion de récit semble dès lors réducteur puisque celle-ci ne permet pas de décrire la narrativité latente propre au médium ni l'influence qu'exerce le joueur sur son activation. En réponse à ces problèmes théoriques, cette étude propose donc de substituer au concept de récit celui, plus opératoire, d'*univers fictionnel*.

Mots-clés

réalité virtuelle, intermédialité, médias et jeunesse, mondes virtuels, fictions contemporaines, jeu vidéo

Abstract

This paper offers a synthesis of the book *Storytelling and videogame. An exploration of fictional universes*, dedicated to the study of the different modes through which the videogame medium can represent a story. Based on the analysis of two epistemological oppositions that have shaken the field of game studies in the early 2000s (the conflict between ludologists and narratologists, on the one hand, and the division between "game studies" and "play studies", on the other), this article argues that traditional narratological tools are not able to bring to light every aspects of videogame storytelling, because the latter is not limited to a strictly linear and one-dimensional narrative. The narrative information can indeed be supported by elements proper to games (the environments, the interface, the gameplay...) and these elements can moreover be activated in different ways by players. It seems therefore reductive to base the narratological analysis of videogames on the notion of narrative since it does not enable to describe the latent narrativity specific to the medium nor the player's influence on its activation. In response to these theoretical issues, this study proposes to replace the concept of narrative with the more operative notion of fictional universe.

Le présent article constitue une synthèse du premier chapitre de notre ouvrage *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*¹ qui – comme son titre l’indique – prend pour objet la narration vidéoludique et les différentes questions théoriques qu’elle soulève. Le jeu vidéo est-il capable de raconter une histoire ? La narration représente-t-elle un axe d’analyse opportun pour étudier ce médium ? Et, si c’est le cas, les outils conceptuels de la narratologie sont-ils suffisants pour rendre compte de ses spécificités ?

Etat des lieux : les deux grandes oppositions épistémologiques

Pour répondre à ces questions, il importe, dans un premier temps, de dresser l’état du champ dans lequel s’inscrit notre réflexion. Celle-ci se fonde, en effet, sur une série de problèmes soulevés par deux grandes oppositions épistémologiques.

Narratologues contre ludologues

La question de la narration se révèle être, depuis le début des années 2000, une clef d’entrée privilégiée pour étudier le médium vidéoludique : les travaux sur le sujet prolifèrent depuis cette date², au point que la problématique a même participé à structurer le champ des *game studies*. En effet, la capacité du jeu vidéo à prendre en charge la représentation d’une histoire par ses propres moyens a été tantôt posée comme acquise (par une série de chercheurs appelés par la suite les « narratologues »), tantôt contestée (par ceux qui se feront appeler les « ludologues »). Si ce conflit épistémologique a en partie été dicté par un conflit institutionnel (dont l’objectif était de susciter l’émergence d’une nouvelle discipline, la ludologie, qui serait émancipée des champs plus institués tels que les études littéraires ou cinématographiques), l’opposition qu’il présuppose a néanmoins permis de soulever des questionnements féconds.

Synthétiquement : les ludologues sont une série de chercheurs (Gonzalo Frasca – l’inventeur de la désignation³, Markku Eskelinen⁴, Jesper Juul⁵, etc.) qui ont, pendant un temps, reproché à la recherche en jeu vidéo de surévaluer l’importance du récit dans ce médium. Cette

¹ BARNABÉ F., *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège, Bebooks, 2014.

² Pour n’en citer que quelques exemples – hors ceux que nous mobiliserons dans la suite de cet article : JENKINS H., « Game Design as Narrative Architecture », WARDRIP-FRUIIN N. et HARRIGAN P. (dirs.), *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 118-130 ; THERRIEN C., « Le jeu vidéo : point de vue sur la narratologie », sur *Artifice*.

URL : <http://www.webbynerd.com/artifice/dossierarchives/148.html>, consulté le 11/09/2015

RYAN M.-L., « Computer Games as Narrative », in *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, p. 181-203 ; MURRAY J., « From Game-story to cyberdrama », WARDRIP-FRUIIN N. et HARRIGAN P. (dir.), *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 2-11 ; etc.

³ Dans FRASCA G., « Ludology meets narratology : Similitude and differences between (video)games and narrative », *Parnasso*, n° 3, 1999 [en ligne]. URL : <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>, consulté le 11/09/2015.

⁴ Voir notamment : ESKELINEN M., « The gaming situation », *Game Studies*, vol. I, n° 1, 2001 [en ligne]. URL : <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>, consulté le 11/09/2015.

⁵ Voir, entre autres, JUUL J., « Games Telling stories ? – A brief note on games and narratives », *Game Studies*, vol. I, n° 1, 2001 [en ligne]. URL : <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, consulté le 11/09/2015.

focalisation sur la question narrative aurait eu pour but, selon ces ludologues, de légitimer le jeu vidéo en le rapprochant de médias narratifs tels que la littérature et le cinéma, au risque parfois de faire passer les œuvres ludiques pour des formes dérivées de ces arts⁶. Elle aurait, en conséquence, poussé les chercheurs (appelés pour l'occasion les « narratologues⁷ ») à négliger les aspects qui font l'essence même du jeu vidéo : l'interactivité, le *gameplay*, les règles, etc. Ainsi, comme le résume Gonzalo Frasca :

Some authors see cybertexts and videogames as a new form of or as an expansion of traditional narrative or drama. The fact is that these computer programs share many elements with stories : characters, chained actions, endings, settings.

However, there is another dimension that has been usually almost ignored when studying this kind of computer software : to analyze them as games⁸.

Par opposition à cette première approche, les ludologues ont alors défendu l'idée que la narrativité ne constitue pas une caractéristique intrinsèque du jeu vidéo :

[...] computer games are not narratives. Obviously many computer games do include narration or narrative elements in some form. But first of all, the narrative part is not what makes them computer games, rather the narrative tends to be isolated from or even work against the computer-game-ness of the game⁹.

Non seulement tous les jeux ne contiendraient pas nécessairement de récit (l'exemple privilégié pour servir cet argument n'est autre que le jeu de puzzle Tetris¹⁰), mais ils ne pourraient, en outre, transmettre un récit par des moyens proprement ludiques. En effet, selon les ludologues, pour raconter une histoire, le jeu recourrait nécessairement à des techniques empruntées à d'autres médias, telles que les textes ou les cinématiques : il ne serait donc narratif que lors de passages non interactifs et qu'à condition de cesser temporairement d'être un jeu. Cette « incompatibilité » entre narration et interactivité est notamment soulevée par Juul dans son analyse du jeu *Myst* (Cyan Worlds, Brøderbund Software, 1993) :

⁶ C'est ce que déplore Markku Eskelinen en ces lignes : « [...] si et quand les jeux, et spécialement les jeux vidéo, sont étudiés et théorisés, ils sont presque sans exception colonisés par les champs des études littéraires, théâtrales, d'art dramatique et cinématographiques. Les jeux sont vus comme des récits interactifs, des histoires procédurales ou du cinéma remédiatisé » (traduction personnelle de l'extrait suivant : « [...] if and when games and especially computer games are studied and theorized they are almost without exception colonized from the fields of literary, theater, drama and film studies. Games are seen as interactive narratives, procedural stories or remediated cinema »); ESKELINEN M., *art. cit.*

⁷ Sont parfois identifiées comme telles (généralement sans s'en revendiquer elles-mêmes) : Brenda Laurel, Janet Murray ou encore Marie-Laure Ryan.

⁸ FRASCA G., *art. cit.* : « Certains auteurs voient les cybertextes et les jeux vidéo comme une nouvelle forme ou comme une extension du récit ou du drame traditionnel. Le fait est que ces programmes informatiques partagent beaucoup d'éléments avec les histoires : des personnages, des actions qui s'enchaînent, des fins, des cadres. Cependant, il y a une autre dimension qui a été, en général, presque ignorée dans l'étude de cette sorte de logiciel informatique : le fait de les analyser en tant que jeux » (notre traduction).

⁹ JUUL J., « A Clash Between Games and Narratives », Communication à la *Digital Arts & Culture Conference*, Bergen, 1998 [en ligne]. URL : http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html, consulté le 11/09/2015 : « [...] les jeux vidéo ne sont pas des récits. Bien sûr, beaucoup de jeux vidéo comprennent une certaine forme de narration ou d'éléments narratifs. Mais, avant tout, la part narrative n'est pas ce qui fait d'eux des jeux vidéo : le récit a plutôt tendance à être isolé ou même à desservir la vidéoludicité du jeu » (traduction personnelle de l'extrait).

¹⁰ Développé par Alekseï Pajitnov en 1984.

The way *Myst* works is that you pick up various artifacts: A diary, you see a video clip you can't interact with. A story is told by these artifacts within the real-time of the game, but it is a story of something that happened before you entered the world of *Myst*. *Myst* is then actually not an interactive narrative, but it shows a fairly good way of adding narrative material to a game without killing the game¹¹.

Aujourd'hui, le débat entre narratologues et ludologues s'est globalement apaisé et la plupart des chercheurs adoptent des positions plus nuancées : Jesper Juul – autrefois d'obédience plutôt ludologique – affirme ainsi en 2005, dans son ouvrage *Half-real*¹², que la fiction et les règles sont les deux facettes constitutives du jeu. La radicalité des deux conceptions rendait, en vérité, les arguments intenable : différents travaux ont ainsi montré, depuis, que les éléments ludiques ont la capacité de prendre en charge une certaine forme de narration et qu'on ne peut réduire le récit vidéoludique aux seules séquences non interactives. C'est notamment le cas de l'analyse que propose Sébastien Genvo¹³ du jeu *Passage* (Jason Rohrer, 2007). En effet, bien qu'il ne contienne aucune indication textuelle ni aucune cinématique, ce jeu met en place une évolution narrative en représentant le passage d'une vie humaine. Les éléments de narration y sont donc pris en charge par le *gameplay* : le fait que l'espace de jeu ait la forme d'un bandeau horizontal et que la marche du protagoniste vers la droite entraîne la croissance d'un score incite le joueur à interpréter le mouvement comme une progression rémunératrice ; s'il choisit d'avancer tout droit, il se retrouve face à un personnage féminin qui, après avoir été surmonté d'un cœur, se positionne à côté du protagoniste et se lie à ses mouvements (ce qui empêche le joueur d'atteindre certains endroits plus exigus) ; au fur et à mesure du temps de jeu, le bord droit de l'écran se rapproche des deux avatars et leur aspect évolue (ils vieillissent) : le fait d'atteindre cette frontière a d'ailleurs pour conséquence de mettre fin au jeu ainsi qu'à la vie des personnages, qui se transforment en tombes.



Figure 1 - Dans *Passage*, le joueur peut choisir de rencontrer un personnage féminin qui se liera définitivement aux mouvements de son avatar

¹¹ JUUL J., « A Clash Between Games and Narratives », *art. Cit.* : « La façon dont *Myst* fonctionne est que vous ramassez différents artefacts : un journal, vous voyez un clip vidéo avec lequel vous ne pouvez pas interagir. Une histoire est racontée par ces artefacts à l'intérieur de la temporalité du jeu, mais c'est l'histoire de quelque chose qui s'est passé avant que vous pénétriez dans le monde de *Myst*. *Myst* n'est donc pas, en réalité, un récit interactif, mais il montre une assez bonne manière d'ajouter de la matière narrative à un jeu sans tuer le jeu » (notre traduction).

¹² JUUL J., *Half-Real - Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press, 2005.

¹³ GENVO S., « L'art du *game design* : caractéristiques de l'expression vidéoludique », Communication au colloque *E-formes 2 : les arts numériques au risque du jeu*, Saint-Étienne, 2008 [en ligne]. URL : <http://www.ludologie.com/wordpress/?p=94>, consulté le 11/09/2015.

Ce type d'exemple permet de réaliser que l'ensemble des paramètres d'une œuvre vidéoludique (la musique, les graphismes, l'interactivité, le texte...) sont potentiellement porteurs d'une certaine forme de narration : interactivité et récit ne sont donc pas nécessairement incompatibles.

En somme, à la suite de cette première opposition théorique, nombre de chercheurs s'accordent prudemment sur le fait que les jeux peuvent être *plus ou moins* narratifs¹⁴. Toutefois, cette concession soulève, précisément, de nouveaux problèmes théoriques : comment différencier les jeux narratifs des jeux non narratifs ? À partir de quand parler de narration dans un jeu vidéo ? Que recouvre précisément la notion de récit dans une œuvre ludique ? Ces différentes questions rendent plus complexe l'appréhension de la narration vidéoludique et – bien que les oppositions à son sujet soient aujourd'hui plus nuancées – celle-ci demeure un objet problématique dont le traitement entraîne bien souvent d'importants détours théoriques.

Game studies contre play studies

Parallèlement à ce premier débat a émergé une autre difficulté théorique – théorisée en particulier par Mathieu Triclot – qui vient, elle aussi, complexifier l'étude du récit. Dans son ouvrage *Philosophie des jeux vidéo*¹⁵, cet auteur reproche en effet aux narratologues comme aux ludologues (c'est-à-dire aux *game studies* en général) de mettre à distance le jeu vidéo et de l'envisager comme un système formel fermé et stable, indépendamment des actions et de l'influence du joueur. Tous ces travaux en viennent à créer un objet théorique idéal (et légitime) mais évacuent ainsi la question des différentes expériences qui peuvent être faites du jeu. Or, selon Triclot :

Décrire ce qui se passe sur l'écran, sans jouer, objectiver le système des règles, sans jouer, cela ne suffit jamais à caractériser l'expérience du jeu. C'est que celle-ci n'est pas déposée une fois pour toutes dans l'objet, la machine, le discours à l'écran, le récit, le système des règles ou le gameplay, mais produite par le joueur à l'aide du jeu¹⁶.

En d'autres termes, l'observation distanciée de la structure d'un jeu vidéo occulte le fait que chaque partie peut prendre une forme très singulière en fonction du joueur qui la dirige, de son état d'esprit ou encore du contexte dans lequel il s'adonne à son activité. L'expérience du jeu

¹⁴ Damien Djaouti observe ainsi, dans le corpus de jeux qu'il mobilise au sein de son mémoire, « plusieurs types de natures structurelles de narration et d'histoire, ainsi que de nombreuses formes hybrides. Pour chacun de ces types, nous avons mis en évidence leur lien avec l'interactivité, certaines formes n'étant pas ou peu interactives à l'inverse d'autres » ; voir DJAOUTI D., *Narration et Interaction. Relations en milieu vidéoludique*, Mémoire en Esthétique, communication audiovisuelle et médias, Université de Toulouse II-Le Mirail, 2007, p. 101 [en ligne]. URL: http://dams.cv.free.fr/files/articles/%5Bmemoire%5D_narration_et_interaction.pdf, consulté le 11/09/2015. Jan Simons défend, lui aussi, une approche plus « intermédiaire », qui serait celle des théories du jeu : « Game theory has been called upon to demonstrate that a more relaxed view on gameness is possible and desirable. For game theory, games and narratives are not categorically distinct entities » ; voir SIMONS J., « Narrative, Games, and Theory », *Game Studies*, vol. VII, n° 1, 2007 [en ligne]. URL : <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>, consulté le 11/09/2015

¹⁵ TRICLOT M., *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Éditions La Découverte, 2011.

¹⁶ TRICLOT M., *op. cit.*, p. 19.

Super Mario Bros (Nintendo, 1985), par exemple, sera très différente si le joueur échoue dix fois avant de vaincre le boss de fin ou s'il y parvient du premier coup. De même, elle sera différente s'il choisit de le faire tomber dans la lave ou s'il le bat en utilisant des boules de feu¹⁷. En se basant sur les sens des mots anglais « *game* » (le dispositif du jeu avec ses règles) et « *play* » (la partie, l'activité de jouer), Triclot propose donc de compléter le vide laissé par les *game studies* en créant des *play studies* qui n'étudieraient plus le jeu vidéo uniquement en tant que forme, mais plutôt en tant qu'« expérience instrumentée¹⁸ ».



Figure 2 - Le jeu *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) peut être le support d'une infinité d'expériences ludiques chaque fois singulières

Or si le joueur représente une variable essentielle dans la constitution du jeu, il a également un impact décisif sur la question plus spécifique du récit. Autrement dit : l'attitude du joueur est non seulement ce qui permet au jeu d'exister (le jeu n'advient que parce qu'un utilisateur adopte une « *attitude ludique*¹⁹ »), mais également ce qui détermine la manière dont l'histoire va ou non s'actualiser. Ainsi, dans un même jeu, la narration se développera très différemment si le joueur explore l'intégralité de l'œuvre dans ses moindres détails, s'adresse à tous les personnages secondaires, déclenche toutes les scènes, ou si, au contraire, il décide de passer tous les dialogues, les scènes cinématiques, d'aller droit au but et de finir le jeu le plus efficacement possible. On retrouve ici deux modèles abstraits d'expériences de jeu définis par Dominic Arsenault²⁰, entre lesquels il existe une infinité d'actualisations possibles : le mode « *fictionnalisant* » et le mode « *performatif* ».

Cette deuxième réflexion soulève donc encore de nouveaux questionnements : comment déterminer ce qu'est un « jeu narratif » puisque la narration vidéoludique est tributaire de

¹⁷ L'exemple est emprunté à ARSENAULT D., *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, Mémoire en Histoire de l'art et études cinématographiques, Université de Montréal, 2006, p. 73 [en ligne]. URL : <http://www.le-ludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20-%20Memoire.pdf>, consulté le 11/09/2015.

¹⁸ TRICLOT M., *op. cit.*, p. 14.

¹⁹ Ou, selon les termes d'Henriot : « Qu'il s'agisse de jeu ou de jouet, ces réalités n'ont de sens et de fonction que parce qu'elles sont l'objet d'un jouer (*play*) qui tient lui-même au jeu que le joueur, par son attitude, introduit et maintient entre son jeu et lui » ; voir HENRIOT J., *Le jeu*, Paris, Presses Universitaires de France, 1969, p. 73.

²⁰ ARSENAULT D., *op. cit.*, p. 81-82.

l'investissement du joueur ? Comment étudier dans l'absolu un récit qui, au final, n'existe pas en dehors de la partie ? Quels concepts utiliser pour rendre compte de l'« expérience narrative » des joueurs, sans gommer le fait qu'elle n'existe que sous forme de potentialité ?

Un récit problématique

Ces divers problèmes théoriques nous ont encouragée à mettre en doute la validité de la notion même de « récit » pour décrire la narration vidéoludique (ou, du moins, sa « centralité » au sein des études narratologiques) : le fait de concevoir la représentation d'une histoire comme une suite linéaire, organisée et finie d'événements semble, en effet, peu opératoire pour rendre compte de toute la narrativité qui est présente de manière *latente* dans le jeu vidéo²¹. Bien que les jeux puissent contenir des formes classiques de récits, l'histoire racontée semble souvent « déborder » de ces dernières. Pour exemple, un résumé basé sur les rares scènes non jouables du jeu *LIMBO*²² tiendrait en une ligne : « un jeune garçon part à la recherche d'une jeune fille dans un monde cauchemardesque ». Toutefois, cette représentation écraserait considérablement la richesse de l'univers fictionnel mis en place par le jeu. La notion de récit, en d'autres termes, ne permet pas d'épuiser les possibilités dont le médium vidéoludique dispose pour organiser et représenter la fiction.

Pour illustrer davantage ce phénomène, nous emprunterons à Sébastien Genvo²³ un exemple qu'il tire du jeu vidéo *Star Wars Episode I : Racer* (LucasArts Entertainment, 1999), dont l'univers est calqué sur celui du film de Georges Lucas *Star Wars Épisode I : La menace fantôme*. Il s'agit d'un jeu de course de vaisseaux qui contient peu de récit à proprement parler (il ne représente pas une suite d'événements qui progressent d'un début vers une fin)²⁴. Pourtant, ponctuellement, vont apparaître une série d'éléments (« la forme du tracé des courses, les obstacles proposés, les interventions ponctuelles de concurrents à certains passages du niveau, etc.²⁵ ») qui, par renvoi intertextuel (ou plutôt intermédiateur), vont être porteurs d'informations narratives et vont ainsi produire, non un récit construit, mais un « sentiment de

²¹ L'expression provient d'un article de Matthieu Letourneux : celui-ci y parle de la narrativité « latente » du jeu *Spacewar* (Steve Russell, John Graetz, Wayne Wiitanen et al., 1962), dans lequel la narration se construit principalement par des références à l'univers global de la science-fiction ; voir LETOURNEUX M., « Les univers de fiction des jeux vidéo », in GENVO S. (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 195.

²² Jeu d'énigmes développé par Playdead en 2010 et mettant en scène un univers apocalyptique dans des dégradés de noir et de blanc.

²³ GENVO S., « Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ? », *Compar(a)ison*, n° 2, 2002, p. 103-112 [en ligne]. URL : http://www.ludologique.com/publis/types_de_narration.html, consulté le 11/09/2015.

²⁴ Il s'agit d'ailleurs d'un des exemples mobilisés par Juul pour défendre la position ludologique : « La même chose vaut pour le deuxième lot de jeux *Star Wars*. *Star Wars: Racer* (Lucasarts, 1999) représente la scène de course de *Star Wars: Episode I* (Lucas 1999), mais seulement ça » (traduction personnelle de l'extrait : « The same thing goes for the second batch of *Star Wars* games. *Star Wars: Racer* (Lucasarts 1999) features the race sequence of *Star Wars: Episode I* (Lucas 1999), but only that ») ; JUUL J., « Games Telling stories ? – A brief note on games and narratives », *art. cit.*

²⁵ GENVO S., « Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ? », *art. cit.*

narrativité²⁶ ». Dans ce cas précis, c'est principalement la connaissance préalable d'une histoire (celle de *Star Wars*) qui va « charger » de narrativité des composants relevant plus de l'interactivité que de la narration traditionnelle, comme les décors, les véhicules, les adversaires, etc. Ces éléments ludiques pouvant éventuellement prendre en charge une part de la narration – qui font donc la jonction entre narrativité et interactivité – sont nommés par Genvo des « éléments de narrativisation²⁷ ».

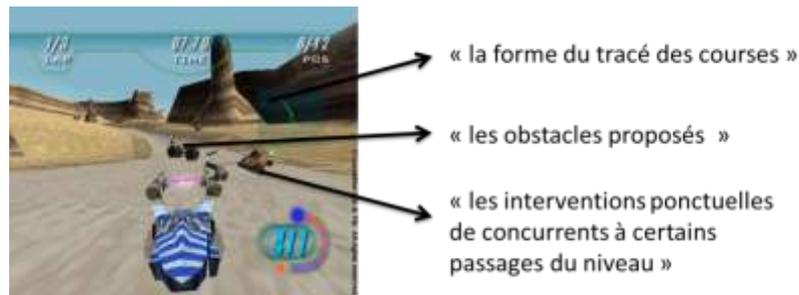


Figure 3 - Quelques « éléments de narrativisation » du jeu *Star Wars Episode I : Racer*

Il semble, dès lors, difficile d'affirmer qu'un jeu tel que *Star Wars Episode I : Racer* soit dépourvu de toute narration : dans cette œuvre comme dans nombre de jeux vidéo, une grande part de l'histoire ne semble présente que de manière sous-jacente, potentielle, dans une série d'éléments hétérogènes (le texte, l'interface, les décors, les sons, les objets...), situés à différents niveaux de l'œuvre et dont le sens narratif peut ou non être activé par le joueur (Guardiola parle, à ce titre, de la dimension « permissive » du jeu vidéo²⁸). Selon cette perspective, la narration vidéoludique apparaît donc comme l'actualisation puis la mise en ordre, par le joueur, d'éléments de narrativisation hétéroclites mais ayant pour caractéristique commune de construire un même univers fictionnel.

Si l'on souhaite prendre en considération toutes les facettes de la narration dans une œuvre vidéoludique, c'est-à-dire toutes les formes que peuvent prendre les éléments de narrativisation, la notion traditionnelle de récit linéaire et unidimensionnel paraît, en somme, relativement réductrice. Pour ne pas occulter cette pluridimensionnalité de la narration vidéoludique, il nous a, en conséquence, semblé opportun de baser l'analyse narratologique non plus sur la notion de *récit* mais sur celle d'*univers fictionnel*, qui se définirait alors comme un conglomérat d'éléments non hiérarchisés et éventuellement porteurs d'une narrativité latente.

²⁶ ODIN R., *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Université, 2000, p. 32.

²⁷ GENVO S., « Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ? », *art. cit.*

²⁸ « Le jeu n'impose pas une histoire au sens strict, il *permet* au joueur de s'en construire une [...] » (nous soulignons) ; dans GUARDIOLA E., « L'histoire que nous faisons vivre au joueur : la structure ludo-narrative », in GENVO S. (dir.), *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*, *op. cit.*, p. 163.

Univers : cosmos, diégèse, ludiégèse

Afin de contrer l'importante ouverture de la notion d'univers, nous avons toutefois choisi de diviser cette dernière en trois concepts clefs empruntés à Étienne Armand Amato²⁹ : le cosmos, la diégèse et la ludiégèse.

Le « *cosmos* », tout d'abord, est « [...] l'univers en tant que tel, censé exister par lui-même, indépendamment de la participation du joueur, de l'intrigue et de l'objectif de jeu [...] »³⁰. À force d'y être immergé, le joueur va peu à peu en intégrer le fonctionnement, la logique, les règles internes (comme, par exemple, les « lois de la physique » qui y président : dans l'univers des *Grand Theft Auto*³¹, un saut fait depuis une hauteur trop importante tuera l'avatar, ce qui ne sera jamais le cas dans la série des *Kirby*³²). Le cosmos est donc le monde autonome qui accueillera éventuellement une histoire.

La « diégèse », ensuite, est « un cosmos orienté par une histoire qui le construit comme arrière-plan nécessaire³³ ». Il s'agit, en d'autres termes, d'une portion de l'univers découpée par le récit : celui-ci convoque certaines composantes du cosmos et départage ainsi les éléments essentiels à la narration et ceux purement anecdotiques. La série des jeux de rôle *The Elder Scrolls* constitue une illustration explicite de ce phénomène : celle-ci contient différents titres (*The Elder Scrolls : Arena*, *The Elder Scrolls II : Daggerfall*, *The Elder Scrolls III : Morrowind*, *The Elder Scrolls IV : Oblivion*, *The Elder Scrolls V : Skyrim*³⁴, pour ne citer que les principaux opus) qui tous prennent place au sein du même cosmos, mais le réorientent à chaque fois en une nouvelle diégèse.



Figure 4 - Captures d'écran de *The Elder Scrolls III : Morrowind* (Bethesda Softworks, Ubisoft, 2002), à gauche, et de *The Elder Scrolls V : Skyrim* (Bethesda Softworks, Ubisoft, 2011), à droite

²⁹ AMATO É. A., « Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : la posture vidéoludique », in GENVO S. (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, op. cit., p. 299-323.

³⁰ *Ibid.*, p. 301.

³¹ Rockstar North, Rockstar Games, 1997-2015.

³² HAL Laboratory, Nintendo, 1992-2015.

³³ *Ibid.*

³⁴ Bethesda Softworks, Ubisoft, 1994-2011.

Enfin, la « ludiégèse » n'est autre que la diégèse en tant qu'elle est régie par le jeu. Ce concept rassemble les structures qui se situent à l'intersection entre le récit et le jeu : les objectifs, les conditions de la réussite ou de l'échec, mais aussi les règles régissant l'interaction du joueur avec les éléments de l'univers fictionnel (est-il possible ou non de blesser ou d'attaquer ses propres alliés ? Dans quelle mesure peut-on influencer sur la perspective qui nous est donnée de l'histoire en déplaçant la caméra ? La manipulation de l'interface a-t-elle une influence sur l'agencement de l'univers ? etc.).

L'articulation de ces trois notions a comporté un intérêt certain au sein de notre démarche : celui de reposer la question de la narration en des termes plus simples et plus concrets (quel est l'univers représenté ? comment et dans quel sens est-il orienté par le récit ? dans quelle mesure le joueur peut-il interagir avec cette diégèse ?). Nous nous sommes donc basée sur ce cadrage théorique pour ensuite recenser quatorze éléments du jeu vidéo susceptibles d'être chargés de narrativité (quatorze « éléments de narrativisation ») et les analyser à l'aune de ces différents concepts. Les modes d'activation et d'agencement de ces éléments par le joueur ont également été envisagés, dans le but de déterminer comment ce récepteur peut faire émerger une histoire.

Ces éléments sont : les scènes cinématiques, le texte, l'avatar, les personnages, les renvois intertextuels, le paratexte, l'interface, la caméra, les objets, les environnements, les objectifs, les sons, le *gameplay* et les « variations induites par la présence du joueur » (à savoir les choix et la manipulation des règles). Par exemple, l'interface – qu'elle soit graphique ou matérielle – peut-être plus ou moins « diégétisée », incluse dans la diégèse : le phénomène peut aller de la simple thématisation d'un périphérique d'interaction, comme le *NES Zapper* (développé par Nintendo pour la NES), à la création de tout un univers à partir de périphériques, comme dans le cas du jeu *Skylanders : Spyro's Adventure* (Toys for Bob, Activision, 2011), auquel il faut jouer à l'aide de figurines représentant les avatars. À l'inverse, la diégèse peut aussi mobiliser l'interface pour se projeter hors de l'espace du jeu, comme lorsque le personnage « Psycho Mantis » de *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) demande au joueur de poser sa manette sur le sol pour la « déplacer par la pensée » (c'est-à-dire la faire vibrer), ou encore quand le menu de sauvegarde du jeu d'horreur *Eternal Darkness : Sanity's Requiem* (Silicon Knights, Nintendo, 2002) fait croire au joueur qu'il a formaté sa carte mémoire car son avatar avait perdu trop de points de « santé mentale ».



Figure 5 - À gauche, le NES Zapper de Nintendo et, à droite, les figurines de Skylanders : Spyro's Adventure



Figure 6 - Le personnage Psycho Mantis de Metal Gear Solid en train de s'adresser au joueur (à gauche) et le menu d'Eternal Darkness : Sanity's Requiem (à droite) affirmant à l'utilisateur qui tente de sauvegarder sa partie : « You have successfully Deleted all of your Saved Games »

Ce type d'exemples illustre la manière dont des éléments ludiques peuvent venir supporter une part de la narration et démontre, de ce fait, l'importance de prendre en compte dans l'analyse l'influence qu'ils opèrent sur la représentation de l'histoire.

Prolongements : univers, transmédiabilité et interactivité

En conclusion, la notion d'univers présente une forte opérationnalité qui est principalement due à deux de ses caractéristiques : sa nature modulable et son ouverture.

Sa malléabilité, tout d'abord, car le concept d'univers, contrairement à celui de récit, admet l'interactivité : c'est le joueur qui actualise l'« histoire » (il participe à son énonciation) et qui, par la continuité de sa présence, organise les « éléments de narrativisation » en un agencement cohérent. Envisager la narration en termes d'univers permet donc de concevoir cette dernière non plus comme un tout fini à recevoir mais comme une expérience réorganisatrice, comme un espace à explorer. Cette prise en compte du rôle actif du joueur dans la configuration narrative invite, en outre, à interroger l'influence transformatrice que ce dernier peut – seul ou en communauté – exercer sur l'univers. En effet, de la réception active à la création, il y a un pas que les joueurs n'hésitent pas à franchir : nous en voulons pour preuve la multiplication des pratiques de réappropriation du jeu vidéo par ses récepteurs, telles que l'écriture de textes amateurs basés sur les univers ludiques (les *fanfictions*), la réalisation de films d'animation à partir de séquences enregistrées au sein des jeux (les *machinimas*), la modification du code de certaines œuvres par les utilisateurs (le *modding*), etc. Il serait donc intéressant, voire essentiel, d'étudier les constantes évolutions que les joueurs, par leurs pratiques, font subir aux univers fictionnels : ceux-ci, en confrontant leurs représentations, développent notamment des modèles

collectifs « non officiels » (parfois appelés « *fanons*³⁵ ») qui ont un impact certain sur la vie des fictions et qui peuvent même, à l'occasion, être récupérés par les producteurs originaux. La célèbre vidéo humoristique « Leeroy Jenkins³⁶ » (dans laquelle un joueur de *World of Warcraft*³⁷ ruine la stratégie laborieusement établie par son groupe en se précipitant seul dans une salle remplie d'adversaires tout en hurlant son propre nom, ce qui entraîne la mort de tous ses coéquipiers), par exemple, a connu un tel succès populaire que Leeroy Jenkins est devenu un personnage fictionnel à part entière, faisant des apparitions dans l'univers de *World of Warcraft*³⁸ mais aussi dans d'autres productions telles que *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, Rockstar Games, 2013) ou encore *Duke Nukem Forever* (Gearbox Software, 2K Games, 2011)³⁹.

Son ouverture, ensuite, car la notion d'univers permet non seulement de prendre en compte l'ensemble des composantes de la fiction qui sont internes à l'œuvre vidéoludique, mais aussi celles qui lui sont externes. Il peut s'agir – dans ce deuxième cas – soit d'éléments de narrativisation appartenant au paratexte (ou plutôt, dans notre cas, au « paraludique »), comme les informations véhiculées par les livrets des jeux, les bandes-annonces, les « soluces », etc. ; soit de véritables développements narratifs autonomes, réalisés sur plusieurs médias : les adaptations de jeu vidéo en film, livre ou bande dessinée, les renvois interfictionnels, etc.

L'univers fictionnel constitue, en somme, un outil théorique porteur qui rend possible la description des points de passage entre jeu et fiction et l'évaluation des contraintes que l'un exerce sur l'autre. Bien qu'il ait initialement été élaboré pour correspondre au domaine spécifique du jeu vidéo, le concept semble déborder de ces premiers questionnements et s'adapter, plus généralement, à l'étude des modes actuels de production et de consommation de la fiction. En effet, son ouverture invite, d'une part, à élargir la conception traditionnelle de la narration et à l'envisager comme un ensemble transmédiateur. D'autre part, sa nature d'agencement n'est pas sans rappeler les théories d'Azuma⁴⁰, selon lesquelles les fictions postmodernes ne sont plus considérées comme des unités finies et fermées, mais comme des agencements qui puisent dans un fonds commun, une « base de données » perpétuellement renouvelée. Chaque élément investi par la fiction intègre ce fonds et devient alors susceptible de

³⁵ Par opposition au « canon », à l'univers « officiel » d'une œuvre, « le *fanon*, la connaissance non canonique à propos d'un texte source, est la somme des actes interprétatifs partagés par la communauté » (traduction personnelle de : « [the] *fanon*, the noncanonical knowledge about a source text, is the sum of the community's shared interpretive acts ») ; voir KAPLAN D., « Construction of Fan Fiction character through narrative », HELLEKSON K. et BUSSE K. (dirs.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, 2006, p. 136.

³⁶ « Leeroy Jenkins (High Quality) », sur *YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=hooKVstzbz0>, consulté le 16/09/2015.

³⁷ Blizzard Entertainment, 2005.

³⁸ Pour illustration, dans le jeu de cartes en ligne *Hearthstone : Heroes of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2014), qui prend place dans le même cosmos, il existe une carte « Leeroy Jenkins » proférant les mêmes répliques que le joueur éponyme.

³⁹ La page *Wikipédia* consacrée au phénomène recense un certain nombre de récupérations du personnage ; voir « Leeroy Jenkins », sur *Wikipédia, l'encyclopédie libre*. URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Leeroy_Jenkins, consulté le 16/09/2015.

⁴⁰ AZUMA H., *Génération Otaku. Les enfants de la postmodernité*, Paris, Hachette Littératures, 2008.

connaître des continuations, des réappropriations, des réagencements. Les histoires conçues sur ce mode ne sont pas lues, mais vécues et explorées : la lecture devient une expérience et une expérimentation. Étudier la vie des éléments de narrativisation de manière plus transversale, envisager leurs variations et évolutions au fil de leur voyage entre les différents médias permettrait non seulement de rendre compte de ce nouveau type de narration, mais aussi d'observer concrètement les contraintes et possibilités imposées aux univers par chaque médium en particulier.

Bibliographie

- « Leeroy Jenkins (High Quality) », sur *YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=hooKVstzbz0>, consulté le 16/09/2015.
- « Leeroy Jenkins », sur *Wikipédia, l'encyclopédie libre*. URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Leeroy_Jenkins, consulté le 16/09/2015.
- AMATO É. A., « Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : la posture vidéoludique », GENVO S. (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 299-323.
- ARSENAULT D., *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, Mémoire en Histoire de l'art et études cinématographiques, Université de Montréal, 2006 [en ligne]. URL : <http://www.le-ludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20-%20Memoire.pdf>, consulté le 11/09/2015.
- AZUMA H., *Génération Otaku. Les enfants de la postmodernité*, Paris, Hachette Littératures, 2008.
- BARNABE F., *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège, Bebooks, 2014.
- DJAOUTI D., *Narration et Interaction. Relations en milieu vidéoludique*, Mémoire en Esthétique, communication audiovisuelle et médias, Université de Toulouse II-Le Mirail, 2007 [en ligne]. URL : http://dams.cv.free.fr/files/articles/%5Bmemoire%5D_narration_et_interaction.pdf, consulté le 11/09/2015.
- ESKELINEN M., « The gaming situation », *Game Studies*, vol. I, n° 1, 2001 [en ligne]. URL : <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>, consulté le 11/09/2015.
- FRASCA G., « Ludology meets narratology : Similitude and differences between (video)games and narrative », *Parnasso*, n° 3, 1999 [en ligne]. URL : <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>, consulté le 11/09/2015
- GENVO S., « Transmédiabilité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ? », *Compar(a)ison*, n° 2, 2002, p. 103-112 [en ligne]. URL : http://www.ludologique.com/publis/types_de_narration.html, consulté le 11/09/2015.
- GENVO S., « L'art du *game design* : caractéristiques de l'expression vidéoludique », Communication au colloque *E-formes 2 : les arts numériques au risque du jeu*, Saint-Étienne, 2008 [en ligne]. URL : <http://www.ludologique.com/wordpress/?p=94>, consulté le 11/09/2015
- GUARDIOLA E., « L'histoire que nous faisons vivre au joueur : la structure ludo-narrative », GENVO S. (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 161-174.
- HENRIOT J., *Le Jeu*, Paris, Presses Universitaires de France, 1969.
- JENKINS H., « Game Design as Narrative Architecture », WARDRIP-FRUIJN N. et HARRIGAN P. (dirs.), *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 118-130.
- JUUL J., « A Clash Between Games and Narratives », Communication à la *Digital Arts & Culture Conference*, Bergen, 1998 [en ligne]. URL : http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html, consulté le 11/09/2015.
- JUUL J., « Games Telling stories ? – A brief note on games and narratives », *Game Studies*, vol. I, n° 1, 2001 [en ligne]. URL : <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, consulté le 11/09/2015.
- JUUL J., *Half-Real - Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press, 2005.
- KAPLAN D., « Construction of Fan Fiction character through narrative », HELLEKSON K. et BUSSE K. (dir.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, 2006, p. 134-152.
- LETOURNEUX M., « Les univers de fiction des jeux vidéo », GENVO S. (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 195-207.
- MURRAY J., « From Game-story to cyberdrama », WARDRIP-FRUIJN N. et HARRIGAN P. (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 2-11.

ODIN R., *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Université, 2000.

RYAN M.-L., « Computer Games as Narrative », in *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, p. 181-203.

SIMONS J., « Narrative, Games, and Theory », *Game Studies*, vol. VII, n° 1, 2007 [en ligne]. URL : <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>, consulté le 11/09/2015.

TERRIEN C., « Le jeu vidéo : point de vue sur la narratologie », sur *Artifice*. URL : <http://www.webbynerd.com/artifice/dossierarchives/148.html>, consulté le 11/09/2015.

TRICLOT M., *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Éditions La Découverte, 2011.