



Université de Montréal

Jeux et enjeux du récit vidéoludique: la narration dans le jeu vidéo

par  
Dominic Arsenault

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques  
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures  
en vue de l'obtention du grade de M.A.  
en études cinématographiques

Août 2006

© Dominic Arsenault, 2006

Université de Montréal  
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé:  
Jeux et enjeux du récit vidéoludique: la narration dans le jeu vidéo

présenté par:  
Dominic Arsenault

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes:

Olivier Asselin  
président-rapporteur

Bernard Perron  
directeur de recherche

Bertrand Gervais  
membre du jury

## **Résumé**

S’inscrivant dans la suite du débat entre narratologie et ludologie qui a animé les études du jeu vidéo au tournant du XXI<sup>ème</sup> siècle, ce mémoire érige les bases d’une conception narratologique du phénomène vidéoludique. L’auteur cherche à déterminer si la narrativité est intrinsèque au jeu vidéo, de quelle façon elle s’y retrouve, et quel est son rôle général au sein du jeu. Pour ce faire, il présente et amende des définitions de plusieurs concepts problématiques comme l’interactivité, l’histoire, la narration, et le récit. En s’inspirant du travail effectué dans la discipline des études cinématographiques, l’auteur adapte les théories de la narratologie filmique pour tenir compte de la nature interactive du jeu vidéo.

## **Mots-clé**

Narration, narratologie, narrativité, études du jeu vidéo, ludologie, jeux vidéo, jeu, récit, interactivité, récit interactif.

**Abstract**

Situated in the aftermath of the ludology versus narratology debate that shaped the early years of video game studies at the start of the XXI<sup>st</sup> century, this thesis erects the foundations of a narratological conception of video games. The author attempts to determine whether narrativity is intrinsic to the video game medium, in what ways it appears, and what its use is in gaming terms. To this end, he presents and amends the definitions of many problematic concepts, such as interactivity, story, narration, and narrative. Inspired by the works of film studies, the author adapts the theories of narratology to take into account the interactive nature of video games.

**Keywords**

Narration, narratology, narrativity, video game studies, ludology, video games, game, narrative, interactivity, interactive narrative.



**Liste des figures**

Figure 1: <i>Grand Theft Auto: Vice City, Pong et Adventure.</i>	2
Figure 2: Cinématique dans <i>The Simpsons: Hit &amp; Run.</i>	4
Figure 3: Action d'une balle dans <i>Breakout.</i>	25
Figure 4: Catégorisation des histoires.	28
Figure 5: <i>Astérix et Obélix contre César, Super Star Wars : The Empire Strikes Back et The Matrix : Path of Neo.</i>	31
Figure 6: Les deux niveaux d'un jeu : matériel et contenu.	33
Figure 7: Une nuit à l'auberge dans <i>Final Fantasy.</i>	45
Figure 8: Base de données, monstration et narration dans <i>Super Mario Bros.</i>	55
Figure 9: Évolution de la représentation graphique dans le jeu d'aventure.	62
Figure 10: Cinématique dans <i>Ninja Gaiden.</i>	68
Figures 11: Trois parties de <i>Diablo.</i>	75
Figure 12: Le double récit du jeu vidéo	79

## **Lexique des termes spécialisés**

Puisque l'étude des jeux vidéo est une discipline encore jeune et méconnue, j'ai cru bon d'inclure un lexique des termes spécialisés auquel le lecteur étranger au *joystick* pourra se référer au besoin durant la lecture.

### ***Boss***

« Littéralement patron. Terme utilisé pour désigner un adversaire en fin de niveau souvent imposant par la taille et plus difficile à affronter. » (*Gamekult* : <http://www.gamekult.com/lexique/96/>). L'expression *Boss Fight* désigne justement cet affrontement.

### ***Bug*** (français: *bogue*)

« Un *bug* est une erreur de programmation dans un logiciel. Cela peut avoir beaucoup de conséquences durant le jeu tels que des anomalies graphiques, des plantages sévères ou simplement des soucis de *gameplay*. » (*Gamekult*: <http://www.gamekult.com/lexique/60/>). C'est à partir de ce mot qu'on peut former aussi déboguage (*debugging*), soit la pratique de tester un jeu systématiquement pour chasser et anéantir les bogues.

### ***Gameplay***

« A game's *gameplay* is the degree and nature of the interactivity that the game includes, i.e., how the player is able to interact with the game-world and how that game-world reacts to the choices the player makes. » (Jesper Juul, *Dictionary of Video Game Theory*: <http://www.half-real.net/dictionary/>. Citation de Rouse, Richard. 2001. *Game Design: Theory & Practice*, Wordware, Plano, p. xviii)

### ***Level design***

« Littéralement *design* des niveaux. Conception des niveaux d'un jeu, terme qui englobe la disposition des ennemis, des bonus et les possibilités d'évolution d'un niveau à l'autre » (*Gamekult* : <http://www.gamekult.com/lexique/77/>).

### **Niveau** (anglais: *level*)

Dans un jeu vidéo en général, un segment de jeu autonome, délimité par le concepteur. La plupart des jeux peuvent se résumer en un enchaînement de niveaux.

Dans un jeu de rôles, un indice de la puissance d'un personnage, qui monte en niveau de puissance tout au long de ses aventures.

### ***RPG***

Acronyme pour *Role-Playing Game*, ou en français, jeu de rôles.

\*

De plus, j'aimerais préciser qu'à moins d'indication contraire, toutes les images de jeux vidéo présentes dans ce mémoire proviennent des sites Web *GameSpot* et *Mobygames*.



## **Remerciements**

D'abord à Bernard Perron, pour l'encouragement à aller de l'avant, la confiance manifestée en mes idées et en moi, et les exigences de rigueur intellectuelle;

à Carl Therrien, Cédric Dussault et Martin Picard, pour les discussions spécialement enrichissantes et les bons moments plus généraux;

à tous les *gamers* avec qui j'ai conversé, que ce soit virtuellement ou en personne, pour leurs points de vue honnêtes et leurs réactions instinctives;

finalement à Andréanne, pour l'écoute, l'encouragement et les discussions, mais surtout, pour la patience et la compréhension.

## Introduction

\*

### Entrer dans le jeu

*« To me [...] the computer looks more each day like the movie camera of the 1890s: a truly revolutionary invention humankind is just on the verge of putting to use as a spellbinding storyteller. »*

- Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck*

#### 1. La pochette: préambule

*L'on retrouve sur la pochette d'un jeu vidéo, comme sur celle d'un film ou sur la quatrième de couverture d'un roman, le synopsis. Ce bref résumé du contenu qui nous attend, souvent organisé de façon à rendre le produit attrayant, a pour fonction première d'explicitier l'enjeu principal des actions qui devront être accomplies.*

L'arrivée de l'ordinateur dans notre société durant le dernier quart du vingtième siècle a engendré une véritable révolution numérique qui a profondément transformé toutes les activités humaines. Le jeu, ce phénomène multimillénaire que l'on retrouve parmi tous les peuples de l'humanité<sup>1</sup>, a lui aussi connu un renouvellement au contact de l'ordinateur, ajoutant au rang de ses manifestations les

---

<sup>1</sup> Cf. Huizinga, 1951.

jeux vidéo. Ceux-ci sont marqués par une opposition inhérente à leur double filiation: d'une part, à l'image de *Pong* (Nolan Bushnell/Atari, 1972), ils sont une transposition sur un écran des jeux d'adresse, de hasard, de stratégie ou de plateau traditionnels<sup>2</sup>; d'autre part, en tant qu'héritiers des jeux de rôles comme *Donjons & Dragons* (Gary Gygax & Dave Arneson, 1974) ou des « livres dont vous êtes le héros »<sup>3</sup>, ils donnent au joueur la possibilité de vivre sa propre histoire, dans la tradition de *Adventure* (Will Crowther & Don Woods, 1977<sup>4</sup>).

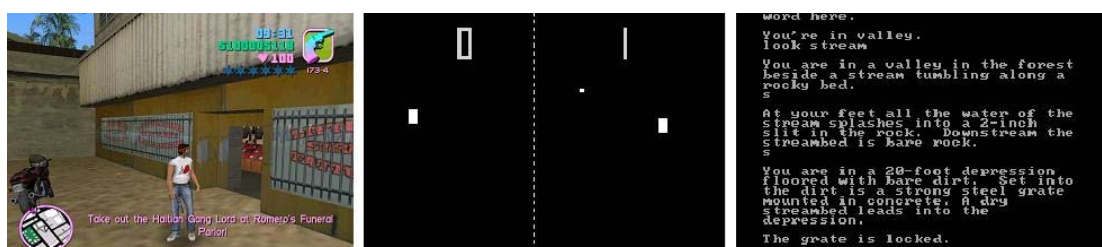


Figure 1: *Grand Theft Auto: Vice City* (Rockstar North, 2003), descendant moderne des premiers jeux vidéo *Pong* (Nolan Bushnell/Atari, 1972) et *Adventure* (Will Crowther & Don Woods, 1977).

Ces deux incarnations du nouvel objet ludique, au départ nettement séparées en deux camps, ont progressivement cheminé vers une fusion. L'objectif étant d'amasser le plus de points possible, les premiers jeux vidéo d'action étaient des « jeux sans fin » qui jetaient à la figure du joueur des vagues d'obstacles infinies jusqu'à ce qu'il meure. Puis leurs concepteurs ont commencé à créer des « jeux avec fin » où le joueur pouvait atteindre un objectif et gagner plutôt qu'atteindre un haut

<sup>2</sup> Ainsi, par exemple, les jeux vidéo *Chessmaster 9000* (Ubisoft, 2002) ou le *Solitaire* (Wes Cherry, 1989) – que l'on retrouve sur tout ordinateur fonctionnant sous Windows – sont des reproductions de jeux déjà existants, soit les échecs et le jeu de cartes de patience klondike.

<sup>3</sup> Typiquement, ces livres sont segmentés en « paragraphes » numérotés. Le joueur, qui incarne le héros de l'histoire, doit faire des choix à la fin de chaque paragraphe (par exemple: « pour aller à gauche, rendez-vous au paragraphe 17; pour emprunter plutôt le corridor de droite, allez au 23 »). Dans la plupart des livres, un système de jeu rudimentaire gouverne le combat ou les autres situations dangereuses: le joueur se voit assigner des scores d'habileté et d'endurance, a la possibilité d'acheter de l'équipement, etc.

<sup>4</sup> Un arbre généalogique détaillant les différentes versions du jeu *Adventure* (intitulé au départ *Colossal Cave Adventure*) est disponible en ligne au <http://www.io.com/~ged/www/advent.html> (consulté le 28 août 2006).

pointage avant de mourir. Des histoires ont alors été incorporées graduellement dans les jeux, au point où, selon François Graffard (concepteur du jeu *La planète des singes*, Visiware 2000), « la tendance lourde est à la scénarisation des jeux. Il faut impliquer le joueur dans une histoire. Aujourd'hui, le moindre jeu d'action est scénarisé. » [in Bas, 2000: 45]

Si l'on observe la production actuelle, on est tenté de croire que le ping-pong virtuel et le récit interactif sont enfin réunis en un harmonieux mariage. Des jeux comme *Max Payne* (Remedy Entertainment/Gathering of Developers, 2001) s'inscrivent parfaitement à la fois dans la logique actancielle du récit (ils mettent en scène un protagoniste à la psychologie développée qui doit lutter contre d'autres personnages pour atteindre un objectif) et dans la tradition des jeux (puisque c'est le joueur qui doit faire avancer Max à travers les niveaux, tirer sur les ennemis, et ainsi de suite). Mais un examen plus approfondi des rapports entre jeu et récit révèle une ambiguïté. En effet, dans la plupart des jeux, l'information narrative est livrée au joueur par des « séquences cinématiques » non-interactives, ce qui ne constituerait donc pas une « narration interactive ». De plus, ces séquences peuvent souvent être sautées en appuyant sur un bouton. Serait-ce alors qu'elles ne sont pas importantes?

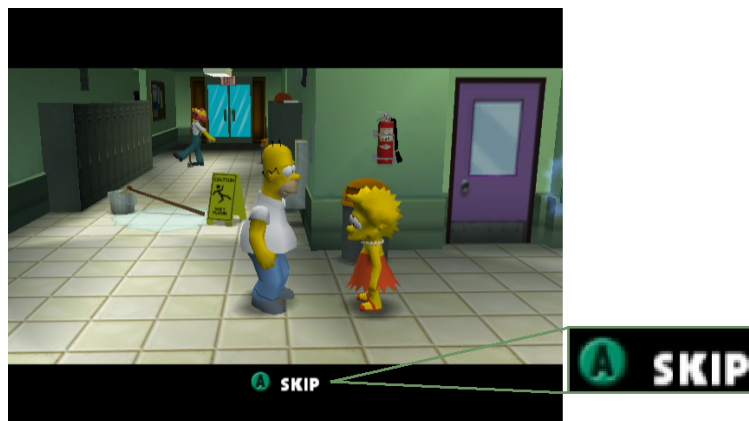


Figure 2: Cinématique dans *The Simpsons: Hit & Run* (Radical Entertainment, 2003). Le joueur est invité à appuyer sur un bouton pour sauter ce segment non-interactif.

La presse spécialisée semble être de cet avis. Les sites web IGN ([www.ign.com](http://www.ign.com)) et GameSpot ([www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)), références en matière de critiques de jeux vidéo, ne tiennent pas compte de l'histoire dans le pointage qu'ils accordent aux jeux, leurs évaluations se faisant plutôt à partir des graphismes, de la présentation, du *gameplay*, de la musique, de la rejouabilité et de l'originalité.<sup>5</sup> On peut se demander à quel point le scénario joue un rôle dans un jeu lorsque Ivan Sulic, critique de jeux vidéo pour IGN, commence sa critique de *God of War* (Sony Computer Entertainment America, 2005) avec une longue exposition de l'histoire du jeu suivie de: « That's the basic synopsis, but *God of War* could have just as easily been summed up with one quick line, "If you like to kill freaky things with your giant serrated knives, you'll love the s\*\*\* out of this" » [Sulic, 2005].

<sup>5</sup> GameSpot utilise un facteur « Tilt » pour l'évaluation des jeux, lequel représente « l'intérêt » ou « le coup de cœur » du critique. Ce facteur est utilisé pour ajuster légèrement la note d'un jeu, par exemple pour rehausser la note d'un jeu avec une histoire vraiment remarquable mais une présentation quelconque ». C'est la seule mention faite par rapport à l'histoire d'un jeu dans la page « About GameSpot's Reviews and Ratings », ce qui confirme le très peu d'importance que jouerait apparemment le scénario d'un jeu dans sa qualité globale. On peut voir cette page au <http://www.gamespot.com/misc/reviewguidelines.html> (consulté le 28 août 2006).

Ajoutons à cela une observation de Jeff Gertsmann dans sa critique de *Metal Gear Solid* (Hideo Kojima/Konami Computer Entertainment Japan, 1998), un jeu reconnu pour la qualité de son scénario et complimenté en ce sens par l'auteur, qui se termine néanmoins par: « [...] do we really want games that are more like movies? If Hideo Kojima, the game's producer, was so set on this type of cinematic experience, he should really be making movies instead of games » [Gerstmann, 1998], et l'on commence à voir se dessiner un problème majeur dans la réconciliation promise entre jeu et récit au sein du médium vidéoludique. Les scénarios très complexes peuvent souvent être résumés en quelques lignes, comme si leur seule utilité était de fournir un contexte attrayant pour la mise en valeur du jeu en tant que tel; d'un autre côté, l'opinion qu'a énoncée Gerstmann nous indique que les joueurs apprécient les histoires bien ficelées, mais qu'ils sont tout de même là en premier lieu pour jouer à un jeu, et non pour se faire raconter une histoire.

Le médium vidéoludique se retrouve ainsi à cheval entre jeu et récit. Cette opposition très vive dans les études du jeu vidéo distingue deux écoles de pensée. La première, qui est la position narratologique, consiste à voir le jeu vidéo comme un nouveau moyen d'exprimer le « désir de fiction »<sup>6</sup> qui anime l'être humain. Tout comme le cinéma à la fin du XIX<sup>ième</sup> siècle, le jeu vidéo serait une nouvelle forme d'expression dont le potentiel narratif n'a pas encore été développé<sup>7</sup>. Par conséquent, les théories narratologiques développées dans les études littéraires et cinématographiques servent d'outils analytiques de base pour étudier ce nouveau

---

<sup>6</sup> J'emprunte l'expression à Roger Odin [2000: 11].

<sup>7</sup> Cette idée est à la base des textes fondateurs de Brenda Laurel [1991], Janet Murray [1997] et Marie-Laure Ryan [2001].

médium: jouer à un jeu vidéo, essentiellement, c'est jouer le rôle du personnage principal d'une histoire et prendre part à une « narration interactive ». La seconde est l'approche ludologique, qui est basée sur le constat que les jeux ne sont pas des récits, puisque des jeux comme *Pong* et *Tetris* (Alexey Pazhitnov, 1985) n'en portent aucune trace. Pour les ludologues, il faut développer des concepts analytiques propres au jeu en général et au jeu vidéo en particulier<sup>8</sup>, car les théories développées pour d'autres médiums ne peuvent en rendre compte; selon eux, la narration et le jeu se trouvent à être des concepts ou bien incompatibles, ou alors carrément en opposition.

Cette conception de la ludologie est partagée par plusieurs théoriciens et concepteurs de jeux, comme Jesper Juul [1999] ou Greg Costikyan. Ce dernier l'a exprimée ainsi:

Story is the antithesis of game. The best way to tell a story is in linear form. The best way to create a game is to provide a structure within which the player has freedom of action. Creating a "storytelling game" (or a story with game elements) is attempting to square the circle, trying to invent a synthesis between the antitheses of game and story. [2000]

Costikyan ne rejette pas l'importance ni l'intérêt d'avoir une histoire dans un jeu vidéo, mais soutient plutôt que les jeux ne sont pas intrinsèquement narratifs; son point de vue, et celui des ludologues en général, peut être résumé par deux grands arguments:

- 1) Le *jeu vidéo* n'est pas essentiellement *narratif*, parce qu'il est essentiellement *interactif*: tous les jeux sont interactifs, mais plusieurs ne tentent pas de communiquer des histoires.

---

<sup>8</sup> C'est le propos de Gonzalo Frasca dans son article « Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative » [1999].

- 2) Lorsqu'un jeu vidéo veut raconter, il a recours à des techniques cinématographiques ou littéraires. Ceci démontre qu'il ne possède pas les outils nécessaires pour mener à terme une narration par ses propres moyens.

Pour évaluer la justesse de ces propos, il faut réfléchir à deux questions: le jeu vidéo est-il un médium intrinsèquement narratif ? Comment peut-il communiquer des histoires ?

Je ne pourrai pas répondre simplement à ces questions complexes. Je me livrerai plutôt à un examen approfondi des concepts d'histoire, de narration et de récit en prenant appui sur nombre de textes des études cinématographiques et de la narratologie que je tenterai d'adapter à la spécificité du médium vidéoludique. Mon travail se situera dans une lignée parallèle à celui de Marie-Laure Ryan qui, dans un chapitre de son livre *Avatars of Story* [2006] dédié au débat entre narratologie et ludologie, confronte les principaux arguments que les ludologues invoquent pour refuser le statut narratif au jeu vidéo. Bien que ce combat soit pratiquement terminé (ou du moins semble beaucoup moins virulent que dans le passé), je crois que l'affrontement de deux points de vue radicalement opposés peut être très fructueux. C'est pourquoi ma réflexion se fera sous la forme d'un débat. J'utiliserai les termes « ludologues », « ludologie », et « narratologues » dans un sens large. Lorsque je ferai référence à « un argument ludologique », il ne s'agira pas nécessairement d'un argument que je prêterai à un théoricien en particulier, mais plutôt d'un argument qui découle de la conception ludologique et que l'on *pourrait* invoquer. De la même façon, lorsque j'emploierai le mot « ludologues », il s'agira d'un ensemble d'êtres



fictifs (idéalisés) qui pousseraient inconditionnellement l'idée que « les jeux vidéo n'ont rien à voir avec les récits ».

Le but de cet exercice d'argumentation n'est pas de faire abandonner aux ludologues réels leur approche théorique (car je crois qu'une théorie des mécaniques de jeu faisant abstraction complète des contenus narratifs a certainement son utilité), mais de m'aider à articuler et définir ma conception narratologique du jeu vidéo. Mon hypothèse de départ est simple : loin d'être inutile à l'expérience de jeu ou même d'entrer en conflit avec celle-ci, la narrativité du jeu vidéo serait intrinsèque à la nature du médium. Pour un joueur qui cherche à satisfaire un désir de fiction, elle s'avérerait à la fois indispensable et indissociable de son expérience et fournirait tous les éléments nécessaires à l'élaboration d'un « récit interactif ». Commençons donc la réflexion sans plus tarder en définissant trois concepts préalables à la discussion et qui figuraient dans le premier argument ludologique: le jeu, le jeu vidéo, et l'interactivité.

## Chapitre un

\*

### *Power-up*<sup>9</sup>: interactivité, jeu, et jeu vidéo

*« Interactivity is the sum and substance of the entire revolution that has been shaking our society for the last few decades. »*

- Chris Crawford, « Interactive Storytelling »

#### 2. Le manuel d'instructions : définition de concepts

*Le manuel d'instructions est un document à l'intérieur du boîtier qui détaille les notions préalables nécessaires au joueur pour comprendre le fonctionnement du jeu.*

##### 2.a) L'interactivité

La notion au cœur de la révolution numérique, « l'interactivité », peut être interprétée de différentes façons. Chris Crawford en donne une définition très simple et métaphorique: « I define interactivity to be 'a cyclical process in which two actors alternately listen, think, and speak to each other.' A good conversation provides the ideal example of rich interactivity » [2003: 262]. Lev Manovich dans *The Language of New Media* utilise le terme dans un sens très large qui inclut l'activité mentale et cognitive de réception d'un lecteur:

---

<sup>9</sup> Dans un jeu vidéo, un *power-up* est un objet qui augmente la puissance de l'avatar du joueur ou lui donne de nouveaux pouvoirs. Les premiers jeux vidéo étaient presque tous basés sur un modèle général: le joueur devait trouver des *power-ups* pour acquérir les moyens nécessaires pour vaincre les obstacles du jeu.

All classical, and even more modern art, was already “interactive” in a number of ways. Ellipses in literary narration, missing details of objects in visual art and other representational “shortcuts” required the user to fill-in the missing information [2001: 56].<sup>10</sup>

Si l’on comprend ainsi le phénomène, l’ordinateur n’a effectivement rien de révolutionnaire – il nous fournit de la matière à interpréter et sollicite notre activité de réception, comme tous les autres médiums. Mais ceci ne permet pas de rendre compte de la spécificité de « l’interaction » propre à l’ordinateur, car celui-ci offre des possibilités que la lecture d’un livre ou le visionnement d’un film ne peuvent reproduire.

Pour bien comprendre la distinction, on se référera à la classification quadripartite proposée par Eric Zimmerman [2004]:

- l’interactivité *cognitive* correspond aux « effets de lecture » qu’évoquaient Lev Manovich plus haut: c’est le niveau de l’interprétation. Un livre ou un film est ainsi « interactif » puisqu’il donne à son lecteur/spectateur des informations dont celui-ci se servira pour fabriquer du sens et « boucher les trous ».
- l’interactivité *fonctionnelle* regroupe toutes les actions qu’un utilisateur peut effectuer sur le support matériel du texte sans altérer directement ce dernier. Tourner les pages d’un roman, se référer à la table des matières d’un ouvrage, augmenter le volume de l’amplificateur sonore ou arrêter la projection d’un film sont tous des exemples d’interactivité fonctionnelle, puisque dans tous

---

<sup>10</sup> Marie-Laure Ryan mentionne également cette conception [2001: 16-17].

les cas le texte (en tant que séquence de signifiants) n'est pas affecté par les actions de l'interacteur.

- l'interactivité *explicite* est prévue par le créateur de l'objet. Ce dernier exige d'être manipulé par l'interacteur et les signes qui constituent le texte s'en trouvent affectés.
- la *méta-interactivité* consiste à agir sur le texte en dehors de celui-ci. On la retrouve par exemple lorsqu'un lecteur s'approprie un texte et en crée une variation (comme c'est le cas pour les *fan fictions*).

Des quatre types d'interactivité énumérés ci-dessus, c'est l'interactivité explicite qui nous intéresse dans le cadre de cette discussion puisque c'est sur cette base que l'ordinateur peut être séparé des supports traditionnels. La définition qu'offre Zimmerman étant assez floue (expliquer l'interactivité n'est pas le but premier de son article), j'aurai recours pour la préciser aux concepts de cybertexte et d'ergodicité énoncés par Espen Aarseth dans son incontournable *Cybertext:*

*Perspectives on Ergodic Literature:*

The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure than even reader-response theorists would claim. The performance of their reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in an extranoematic sense. During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of "reading" do not account for. This phenomenon I call "ergodic" [1997: 1].

Un cybertexte se définit comme un texte (toujours au sens large d'une « séquence de signifiants ») qui, pour être lu, nécessite une intervention active de la part du lecteur.

En parcourant le texte, celui-ci effectue des choix et détermine une séquence

sémiotique, ce qui signifie que d'une lecture à l'autre, il n'aura pas accès aux mêmes signes. Autrement dit, le texte peut se manifester de plusieurs façons: il est *variable*. Mentionnons aussi que le cybertexte existait bien avant l'arrivée de l'ordinateur (il suffit de penser aux « livres dont vous êtes le héros » que j'ai mentionné plus tôt, ou au *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau), et qu'il n'est *de facto* pas l'apanage des nouveaux médias.

Si l'interactivité peut être comprise de manière générale comme une « activité ergodique effectuée sur un cybertexte », il convient d'en détailler plus précisément le fonctionnement. Pour ce faire, j'utiliserai la définition avancée par Jeffrey Allan Ward dans son mémoire *Interactive Narrative: Theory and Practice*: « Interactivity is a process in which participants take turns (cyclically) presenting tailored responses to tailored actions. » [2004: 15]. Celle-ci présente deux avantages.

Tout d'abord, elle exclut la simple « réactivité »: pour qu'il y ait interaction, les deux participants doivent présenter des réponses. Quand on visionne un film, on réagit à son contenu en formulant des hypothèses et en construisant du sens, mais celui-ci progresse inexorablement vers l'avant, inaltéré par les réponses du spectateur. Pour qu'il y ait véritablement *inter-activité* (et non simplement *réactivité*, ou pour reprendre la classification de Zimmerman évoquée plus tôt, « interactivité cognitive »), il faut que, dans les mots de Chris Crawford: « two actors alternately listen, think, and speak to each other » [2003: 262]. Les films et les romans ne sont pas interactifs puisqu'ils « n'écoutent » jamais, ne « pensent » pas (ils n'ont pas à interpréter les « réponses » de leurs lecteurs/spectateurs), et « parlent » sans arrêt. Je

synthétiserai donc en affirmant que l'activité doit être réciproque: nulle interactivité sans l'« inter »!

Ensuite, la formulation de Ward utilise le concept de « tailored responses to tailored actions », que je traduirai ici par « réponses sur mesure à des actions sur mesure ». Il ne suffit pas de pouvoir agir sur le texte et d'obtenir une réponse de celui-ci pour considérer qu'il y a eu interactivité; encore faut-il que sa réponse ne soit pas complètement aléatoire, et qu'elle engendre une réponse (ou une autre action) cohérente en retour (celle-ci peut toutefois être très différente de celle attendue par l'interacteur, en autant que la « surprise » soit un tant soit peu à la mesure de l'action). On peut de la sorte dire que l'interactivité est un *échange*.

En définitive, c'est l'interactivité explicite entre un acteur humain et un système qui nous intéresse dans le cadre de cette discussion sur le jeu vidéo. À moins d'avis contraire, quand j'utiliserai les mots *interactivité* et *interactif*, ce sera pour parler du *processus ergodique d'échange réciproque entre un interacteur et un cybertexte*.

## 2.b) Le jeu

Le deuxième terme sur lequel il faut se pencher est celui de jeu, concept plus difficile à définir qu'il peut paraître. Wittgenstein disait qu'on ne peut identifier les jeux comme tels parce qu'ils partagent un certain nombre de caractéristiques communes, mais plutôt parce qu'ils présentent des similitudes, ou un « air de famille » [1995: 147-148]. Toutefois, cet argument est invoqué par l'auteur pour

démontrer sa philosophie du langage plutôt que pour sa véracité. Johan Huizinga [1951], Roger Caillois [1958], Elliot Avedon et Brian Sutton-Smith [1971], Bernard Suits [1978], Chris Crawford [1984] et Greg Costikyan [1994] ont tous offert leur propre définition de ce qu'est un « jeu ».

Plutôt que de présenter et analyser les propositions de chacun de ces auteurs – ceci a déjà été fait à la fois par Katie Salen et Eric Zimmerman dans *Rules of Play* [2004: 71-83] et Jesper Juul dans *Half-Real* [2005: 23-54] – je sauterai d'un bond au modèle du jeu classique avancé par ce dernier:

A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable [Juul, 2005: 36-54].

Cette définition regroupe six éléments-clé que Juul énumère:

1. Règles: les jeux sont basés sur des règles.
2. Résultat variable et quantifiable: une partie peut se terminer de plusieurs façons, et chacun des résultats possibles se voit assigner une valeur claire et sans ambiguïtés (par l'entremise d'un pointage, par exemple).
3. Valorisation des résultats: certains résultats sont positifs, d'autres négatifs (gagner ou perdre).
4. Effort du joueur: pour qu'il y ait jeu, il faut que le joueur ait à travailler, à faire des efforts, pour tenter de gagner.
5. Le joueur est attaché au résultat: le joueur désire gagner.

6. Conséquences négociables: on peut jouer à un jeu pour le simple plaisir, ou y assigner des conséquences en dehors du jeu (en pariant de l'argent, par exemple).

L'un des avantages de ce modèle est qu'en raison du sixième élément, toutes les pratiques que l'on appelle couramment « jeu » par analogie, comme le jeu de la séduction ou le jeu de la politique, sont exclues des jeux puisque dans ces deux cas, les conséquences débordent du cadre du jeu sans possibilité de négociation (à moins, bien sûr, d'être modalisées dans un cadre secondaire).

Reste cependant à préciser la nature des relations qu'entretiennent les joueurs avec différents types de jeux. Pour ce faire, je résumerai les propositions qu'a faites Roger Caillois en 1958 dans son ouvrage *Les jeux et les hommes*. Selon lui, les jeux sont construits selon quatre désirs de joueurs. L'*âgon* est une pulsion de compétitivité qui invite à lutter pour gagner; l'*alea*, à l'inverse, représente l'acceptation passive devant le hasard ou toute situation incontrôlable; la *mimicry* est le désir d'imitation, de faire-semblant; finalement, l'*ilynx* est la recherche d'un sentiment de vertige, de sensations physiques fortes où, à tout le moins, inusitées. Ces différentes pulsions se combinent pour former l'ensemble des activités ludiques, que l'on peut également ordonner selon deux pôles. D'une part, il y a la *paidia* (« l'amusement »), l'activité plaisante et quelque peu chaotique où seul importe le plaisir ludique. D'autre part, il y a le *ludus*, qui consiste en une structuration rigide des actions en un système de règles de jeu. On peut de la sorte utiliser la typologie de Caillois pour mieux nuancer l'ensemble des pratiques auxquelles on réfère couramment par les appellations « jouer » et « jeu ». Ainsi, les échecs sont un jeu fortement structuré selon des règles



précises (*ludus*) et fondé sur un conflit entre deux joueurs (*âgon*), tandis que les enfants qui « jouent à la poupée » tirent leur plaisir du « faire-semblant » (*mimicry*) sans s'entraver de règles, selon leur bon plaisir (*paidia*).

### 2.c) Le jeu vidéo

Le dernier concept qui doit être défini avant de démarrer la réflexion sur la narrativité est justement celui de « jeu vidéo ». L'usage populaire du terme n'est pas encore uniforme: par exemple, certains le réserve pour parler des jeux sur console (comme la Xbox de Microsoft ou la Playstation de Sony, que l'on branche sur un téléviseur) par opposition aux « computer games » qui se jouent sur un ordinateur, alors que d'autres emploient le terme « computer game » pour parler de tout jeu géré par un processeur informatique.

La classification que j'emploierai sera basée sur la définition de « jeu vidéo » que Juul donne dans *Half-Real*: « games played using computer power, where the computer upholds the rules of the game and where the game is played using a video display. » [2005: viii] On peut subdiviser l'ensemble des « jeux vidéo » de plusieurs façons:

- selon leur support matériel ou leur contexte de réception: comme je l'ai déjà mentionné, il y a les jeux sur console (*console games*) et les jeux sur ordinateur ou PC<sup>11</sup> (*computer games*), mais aussi les jeux d'arcade (*arcade games*), ou les jeux « à périphériques » (*peripherals*) qui requièrent

---

<sup>11</sup> Il ne s'agit pas ici de distinguer entre les ordinateurs de Microsoft, appelés – et c'est justement de là que peut provenir la confusion – PC, et les ordinateurs d'Apple, appelés Macintosh. PC doit être compris ici au sens large de « Personal Computer », peu importe le fabricant ou le modèle.

l'utilisation de fusils, tapis de danse, planches de skateboard, volants de voiture, manettes de pilotage, etc.

- selon leur nombre de joueurs. Historiquement, il y a toujours eu des jeux à un joueur (*single-player games*) et des jeux à plusieurs joueurs, ou *multi-joueurs* (*multi-player games*). Les jeux « massivement multijoueurs » sont apparus tout récemment, grâce à l'internet. Il s'agit de jeux se déroulant dans un environnement gigantesque et auxquels jouent des milliers de joueurs ayant chacun leur personnage (leur *avatar*) qu'ils développent de session de jeu en session de jeu. On réfère le plus souvent à ces jeux par l'acronyme anglais *MMOG* (*Massive Multiplayer Online Game*), que l'on peut adapter à plusieurs genres de jeux plus spécifiques (*MMORPG* pour *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*, *MMOFPS* pour *Massive Multiplayer Online First-Person Shooter*, etc.).

Plusieurs notions ont dû être abordées dans la définition des trois concepts-clé que sont l'interactivité, le jeu, et le jeu vidéo. Cette présentation aura permis de montrer la vaste étendue des domaines qui sont regroupés sous chacun de ces termes. Dans ce contexte, il m'apparaît clair qu'espérer discourir de narration en couvrant tous ces aspects relève d'une inconscience au mieux farfelue. Je limiterai mon objet d'étude ici aux jeux vidéo à un joueur (donc à l'interactivité entre un humain et une machine, ce qui exclut les jeux multi-joueurs ou les *MMOG*) dans un contexte domestique (ce qui exclut les jeux d'arcade), indépendamment du support matériel nécessaire (ce qui inclut à la fois les jeux sur console, les jeux sur PC, et les jeux utilisant des périphériques spéciaux). C'est en commençant par travailler uniquement

sur un corpus ciblé (au demeurant tout de même très vaste!) que je pourrai articuler une théorie de la narrativité du jeu vidéo qui pourra par la suite être adaptée aux autres types de jeux.

\*

### 3. Cinématique d'ouverture: narratologie et jeu vidéo

*Une fois que le joueur a démarré le jeu, il visionne généralement la cinématique d'introduction. Celle-ci, en plus de lui fournir un contexte dramatique, l'informe sur les lois du jeu, lui dicte quelles actions sont envisageables, et délimite ainsi son espace de possibilités et ses attentes.*

La narratologie est la discipline qui étudie le récit. Depuis son apparition dans les années 1970, elle a connu d'importantes mutations, comme le signalait David Herman en 1999 dans l'introduction de *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*:

Ne désignant plus tout juste un sous-ensemble de la théorie littéraire structuraliste, *narratologie* peut maintenant s'employer pour désigner toute approche raisonnée de l'étude du discours narrativement organisé, qu'il soit littéraire, historiographique, conversationnel, filmique ou autre [p.27].<sup>12</sup>

Trois termes sont centraux à la narratologie: histoire, récit et narration. Cependant, tous trois sont employés dans une panoplie de sens qui varient selon l'angle d'approche: pour certains, le récit désigne à la fois le texte racontant et les événements qu'il raconte, et l'on utilise parfois le mot « narration » pour référer à un récit communiqué, justement, par voie narrative. Quelles relations ces trois notions

---

<sup>12</sup> La traduction est celle de Gerald Prince, qui l'utilise dans « Narratologie classique et narratologie post-classique » [2006].

fondamentales de la théorie entretiennent-elles ? Dans le cadre de cette discussion, c'est la tripartition classique que Gérard Genette a fournie dans *Figures III* [1972] que j'utiliserai. Ainsi, l'*histoire* est une série d'événements qui touchent un ou plusieurs personnages et qui se déroulent dans un monde donné, le *récit* est l'organisation de cette histoire en un texte et le style dans lequel il est produit, et la *narration*, quant à elle, est le mode de communication du récit: comme le résume Vincent Jouve [1999: 24], elle regroupe « l'ordre dans lequel les événements sont évoqués, le point de vue à partir duquel ils sont rapportés, ou encore le degré d'implication du narrateur ». Voilà qui clarifie la position de ces concepts, mais comment les définit-on exactement?

Dans les études du jeu vidéo, le débat narratologie/ludologie est en grande partie imputable à la pluralité de définitions utilisées par les différents chercheurs. Comme le souligne Marie-Laure Ryan [2006: 184], les ludologues vont privilégier la narratologie classique puisque celle-ci refuse l'existence de récits au théâtre ou au cinéma. Cette logique convient ainsi parfaitement pour exclure le jeu vidéo du rang des médiums narratifs. Markku Eskelinen [2001], par exemple, base son propos sur la définition du récit qu'a donnée Gerald Prince en 1987:

Narrative: the recounting (as product and process, object and act, structure and structuration) of one or more real or fictitious events communicated by one, two or several (more or less overt) narrators to one, two or several (more or less overt) narratees [p.58].

Il est évident qu'une personne qui adopte ces exigences pour qualifier quelque chose de récit aura beaucoup de difficulté à argumenter avec une autre qui, suivant Tzvetan Todorov [1978: 66], l'entend au sens beaucoup plus libéral d'une succession entre

des unités en transformation. Sans toujours recourir à cette définition d'un extrême minimalisme, les narratologues des études du jeu vidéo conçoivent néanmoins le récit sous une forme beaucoup plus ouverte. Ryan [2006: 185], par exemple, dit suivre le théoricien cognitiviste du cinéma David Bordwell, qui écrivait en 1999 dans *L'art du film: une introduction*: « Nous pouvons considérer qu'un récit est *une chaîne d'événements liés par des relations causales, se déroulant dans le temps et dans l'espace* » [118]. Il sera donc important de bien définir ce qu'on entend par histoire, récit et narration avant de plonger dans ces eaux troubles. Mais poursuivons d'abord notre examen et faisons un survol des arguments que les ludologues emploient en nous basant sur le travail de Marie-Laure Ryan, qui en fait l'inventaire et l'analyse dans un chapitre de son livre *Avatars of Story* [2006]. Certaines de ces objections concernent *le contenu* et relèvent l'absence d'éléments jugés essentiels à une histoire: « in abstract games like *Tetris* there are settings, objects and events but definitely no characters » [Eskelinen, 2001]. La plupart, cependant, concernent *l'expression*:

1) *L'argument de la distanciation temporelle*. Le récit se définit par une double temporalité: il y a toujours le temps du narrateur, ou du signifiant, et le temps de ce qui est raconté, ou du signifié. Sans cette distance temporelle, on ne peut pas « raconter », mais « montrer » ou « décrire ». Ces deux façons de présenter une histoire ne fonctionnent pas sur le même principe que la narration. Or, dans un jeu, toutes les actions du joueur se déroulent au présent. Le jeu n'est donc pas narratif, mais plutôt monstratif.

2) *L'argument de l'énonciation.* Pour qu'il y ait récit, il faut qu'il y ait une instance qui l'énonce. Si personne ne raconte, les événements relatés ne sont pas racontés, mais montrés.

3) *L'argument de l'interpénétration.* Les jeux vidéo modernes présentent des séquences interactives et des séquences narratives en alternance, sans qu'il y ait jamais de véritable enchevêtrement entre les deux. On n'obtient ainsi pas de « narration interactive », mais une simple alternance entre narrativité et interactivité.

4) *L'argument de la linéarité.* Puisque les jeux vidéo sont interactifs, les événements qui se déroulent durant une partie ne sont pas prédéterminés, alors qu'un récit est invariable.

Outre l'absence d'une définition commune des termes centraux, c'est aussi parce que les arguments qu'invoquent les ludologues pour rejeter la narrativité du jeu vidéo sont polarisés autour de deux axes différents que le débat avec les narratologues tourne en rond. La narratologie s'intéresse principalement à deux questions. La première concerne le contenu, ou le « quoi »: qu'est-ce qu'une histoire, et de quoi est-ce fait? La deuxième s'attarde à percer le « comment »: comment une histoire doit-elle être présentée pour qu'on puisse la qualifier de récit? Lorsque l'on s'interroge sur cette notion en jeu vidéo, on tente de répondre à ces deux mêmes questions qui se mêlent parfois. On peut les formuler de la sorte:

- a) Le jeu vidéo est-il narratif au sens général de « raconter ou communiquer une histoire » (de l'anglais *storytelling*)? En somme, il s'agit de voir si le jeu vidéo est apte à livrer un contenu qui répond aux conditions minimales pour être qualifié d'« histoire ».

- b) Le jeu vidéo est-il narratif au sens de l'opposition entre narration et description en littérature, ou narration et monstration au cinéma? Cette question est donc essentiellement: « Comment le jeu vidéo communique-t-il ses histoires ? ».

Ces deux axes de réflexion correspondent aux deux écoles théoriques en études littéraires que sont la sémiotique narrative (« discipline qui se penche sur les structures de l'histoire (du contenu) » [Jouve, 1999: 185]) et la narratologie (« discipline qui s'intéresse aux structures du récit (du contenant) » [Jouve, 1999: 184]). André Gaudreault voit ces mêmes avenues comme deux sous-types de narratologie: la *narratologie du contenu* « privilégie l'étude des contenus narratifs (c'est-à-dire de l'histoire racontée), *tout à fait indépendamment* du médium qui les prend en charge », tandis que la *narratologie de l'expression*, elle, considère « l'expression narrative (c'est-à-dire le discours racontant) [...] plus importante que le contenu » [1988: 42]. Ces deux types de narrativité sont d'une importance très inégale aux yeux des ludologues et des narratologues qui débattent du sort du jeu vidéo. La narratologie du contenu dont parle Gaudreault représente en quelque sorte la perméabilité d'un médium, sa capacité à représenter des histoires qui existent en elles-mêmes. Par conséquent, celles-ci ne revêtent qu'une importance secondaire: certaines chansons des Beatles, comme *She's Leaving Home*, racontent des histoires, et d'autres, comme *Within You Without You*, non [1967]. La musique, comme virtuellement tous les médiums, peut ainsi être mobilisée pour véhiculer une histoire *si l'artiste en fait le choix*. Mais il y en a d'autres – comme le cinéma – qui ont du

mal à *ne pas* le faire. Ceux-ci, de par leur fonctionnement, sont *naturellement* empreints de narrativité.

Il y aurait d'une part un type de narrativité que l'on pourrait qualifier d'*extrinsèque* et qui concernerait expressément les seuls *contenus narratifs*, indépendamment de la (ou des) matière(s) de l'expression par laquelle (ou lesquelles) le récit en question est communiqué. D'autre part, la narrativité qu'on dira *intrinsèque* apparaîtra comme une faculté se rattachant directement aux *matières de l'expression* dont certaines [...] peuvent être considérées, précisément, comme intrinsèquement narratives [Gaudreault, 1988: 43].

Le jeu vidéo est-il intrinsèquement narratif ? Telle est la grande question à laquelle ce mémoire aspire de répondre. Les implications sont profondes: si la narrativité que l'on y retrouve est uniquement extrinsèque, il se pourrait que « les histoires ne sont que des ornements inintéressants ou des emballages-cadeaux pour les jeux, et mettre l'accent sur l'étude de ces outils de mise en marché n'est qu'une perte de temps et d'énergie »<sup>13</sup>. D'un autre côté, si la preuve peut être faite que la narration est inscrite au cœur du vidéoludique de par ses mécanismes intrinsèques, cela signifierait que tout jeu serait à la base narratif à moins que ses concepteurs ne travaillent activement à contrer cette narrativité. Dans la mesure où s'interroger sur la manière dont un médium présente une histoire (sur l'expression) implique nécessairement la présence de cette dernière, il convient de traiter ces deux questions séquentiellement. Commençons donc par confronter le contenu des jeux vidéo au concept d'histoire.

---

<sup>13</sup> Ma traduction des propos d'Eskelinen dans « The Gaming Situation » [2001]: « stories are just uninteresting ornaments or gift-wrappings to games, and laying any emphasis on studying these kinds of marketing tools is just a waste of time and energy. »



## Chapitre deux

\*

### La quête de la narrativité

- « 1. Rules are what makes a game a game.
2. Fiction is incidental to whether something is a game.
3. A game can be interesting without fiction.
4. A game with an interesting fictional world can be a terrible game.
5. Therefore, fiction in games is unimportant. »

- Jesper Juul, *Half-Real*<sup>14</sup>

#### 4. Niveau 1: l'histoire

*Le premier niveau de jeu apparaît dans toute sa splendeur pixellisée. Incertain des tactiques à adopter, le joueur a recours à son bagage de connaissances déjà acquises pour survivre.*

Les premiers jeux vidéo étaient abstraits, souvent dénués de personnages et d'intrigue, et ne consistaient qu'en une suite de niveaux semblables à difficulté croissante s'enchaînant à l'infini jusqu'à ce que le joueur soit incapable de continuer (habituellement parce qu'il avait perdu toutes ses « vies »). Dans *Pong*, deux palettes se déplacent verticalement à chaque bout de l'écran en faisant rebondir une balle entre elles, et dans *Breakout* (Steve Jobs/Atari, 1976; voir la figure 3 ci-dessous), une

---

<sup>14</sup> Je dois préciser, pour ne pas qu'on m'accuse de mal citer mes sources, que Juul dénonce justement ce raisonnement.

palette repousse une balle contre des briques qui disparaissent lorsque touchées. Est-il question d'histoire ici? Un ludologue répondrait assurément « non », puisque cela ne correspond pas aux grandes phases communes à toute histoire identifiées par Claude Bremond [1973] ou Paul Larivaille [1974], pour ne citer que ceux-là (situation initiale, complication, action, résolution, situation finale), ou qu'il y a absence de personnages. Un narratologue aurait plutôt recours à une définition de l'histoire du type « suite d'actions prises en charge par des acteurs » [Jouve, 1999: 45] et argumenterait que oui, les allers de la balle constituent des « actions » prises en charge par les palettes, qui sont des « acteurs » ou, à la rigueur, que les joueurs qui contrôlent les palettes sont des acteurs. Mais à ce stade-ci, ce serait ajouter une couche de confusion à la complexité de la question; j'y reviendrai ultérieurement.

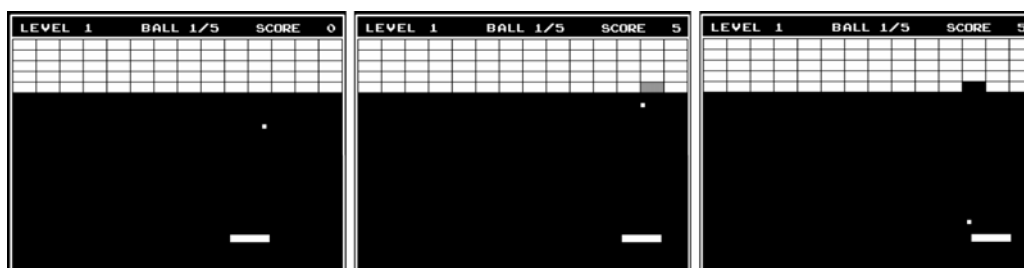


Figure 3: La balle qui percute une brique et vient rebondir sur la palette dans *Breakout*, une histoire? (Captures personnelles d'une partie jouée avec le *remake* Flash de Stef Passigatti sur le site de la 21st Century New Media, en ligne au <http://www.21stcentury.co.uk/games/breakout.asp> (consulté le 28 août 2006).

Les deux ensembles de critères minimaux que j'ai évoqués ci-haut sont tous deux inadéquats parce que respectivement trop restrictifs et trop inclusifs. Déjà en 1988, André Gaudreault s'attaquait aux « problèmes du récit » (dans son chapitre du même nom)<sup>15</sup>. Comme il le remarque, si l'on opte pour des conditions minimalistes

<sup>15</sup> Gaudreault considère, pour les besoins de sa discussion, qu'on peut suivre l'usage populaire du mot *récit* en tant que « ensemble d'événements racontés ». Il l'utilise parfois comme synonyme de *histoire*, comme c'est le cas ici. Je maintiendrai personnellement la distinction entre l'histoire (l'ensemble des événements racontés) et le récit (le texte qui les raconte).

comme « suite d'actions prises en charge par des acteurs », il n'y aurait que bien peu de phénomènes qui échapperaient au régime de l'histoire. Le proverbe « après la pluie vient le beau temps » pourrait être compris comme une suite d'actions (tombée de gouttes d'eau, puis cessation) prises en charge par des acteurs (« la nature »), et serait donc une « histoire ». Il semble pourtant y avoir une énorme marge entre des énoncés comme celui-ci et le type d'histoires que l'on retrouve dans les films, les romans ou les nouvelles, et auxquelles la narratologie s'intéresse. Il faut arrêter notre choix sur une définition de l'histoire qui ne soit ni trop restrictive pour ne pas exclure involontairement des choses qui mériteraient d'être incluses, ni trop large pour perdre toute spécificité de notre objet d'étude. Je propose de prendre comme point de départ la définition de Jouve (« suite d'actions prises en charge par des acteurs ») et la préciser pour atteindre un degré d'exhaustivité acceptable.

#### 4.a) L'action

Il y a deux exigences auxquelles l'action doit satisfaire pour être perçue comme une histoire. Les événements doivent être liés dans un rapport à la fois de temporalité et de causalité. Comme David Bordwell l'illustre dans *L'art du film: une introduction* :

Une suite aléatoire de faits est difficilement recevable comme une histoire. « Un homme s'agite, va et vient, incapable de dormir. Un miroir se brise. Un téléphone sonne. »: cette juxtaposition d'actions, sans relations causales ou temporelles apparentes, ne se présente pas comme une narration. Mais on peut en compléter la description: « Un homme se dispute avec son patron. Dans la nuit, il s'agite, va et vient, incapable de dormir. Le lendemain matin, il est encore en colère et brise le miroir de la salle de bain. Le téléphone se met alors à sonner: son patron l'appelle pour lui faire des excuses » [1999: 119].

On dira que ce sont ces deux liaisons qui permettent l'organisation des actions en une « suite ». Mais si une phrase du type « Pierre marche, s'arrête pour nouer son lacet

défait, et repart. » instaure bien des relations temporelles et causales faisant d'elle une histoire, elle diffère toutefois des contenus qui sont étudiés par la sémiotique narrative. De la même façon, on conçoit difficilement qu'une journée de notre quotidien se déroulant sans anicroche (ne dit-on pas « une journée sans histoire »?) puisse faire l'objet d'un film ou d'un roman. C'est que le mot « histoire » est subtilement polysémique: dans son premier sens très général, il regroupe toute suite d'actions; dans son second sens plus spécifique, on l'emploie pour parler du contenu de romans, de films, de contes, de nouvelles, etc.

Alors que l'approche cognitiviste étudie l'action à son degré le plus simple et vise à expliciter le fonctionnement des « Pierre marche » de ce monde, les théoriciens de la narratologie classique comme Propp, Genette ou Greimas, pour ne nommer que ceux-là, s'intéressent plutôt à la structuration de niveau supérieur de ces actions banales qui peuplent notre quotidien en histoires achevées. Faute d'un meilleur terme, j'appellerai celles-ci des « histoires dramatiques », non pas au sens où elles sont « destinées au théâtre »<sup>16</sup>, sont en opposition au comique, ou qu'elles traitent d'événements « très graves et dangereux ou pénibles », mais parce qu'elles sont « susceptibles d'émouvoir, d'intéresser vivement le spectateur », peu importe le médium à travers lequel elles sont véhiculées. Nos attentes en termes de contenu ne sont pas les mêmes si l'on demande à une ancienne connaissance ce qu'elle est devenue ces dernières années que si l'on va voir un film au cinéma. Dans le premier cas, on s'attend à recevoir une histoire, banale ou intéressante. Dans le second cas,

---

<sup>16</sup> Les citations de cette phrase sont tirées du *Nouveau Petit Robert. Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, publication de juin 1996, entrée pour « dramatique », p.686.

c'est une histoire dramatique que l'on recherche. Pour qu'une suite d'actions puisse entrer dans ce « club sélect » des histoires, elle doit satisfaire à une troisième exigence: être axée autour d'un ou de plusieurs conflit(s). La figure 4 (ci-dessous) montre la catégorisation des histoires que j'établis. Certaines actions ou événements peuvent être organisés en une suite, et devenir ainsi des histoires. Parmi celles-ci, certaines sont basées sur le modèle du conflit, et sont ainsi propres à être communiquées par une variété de médiums.

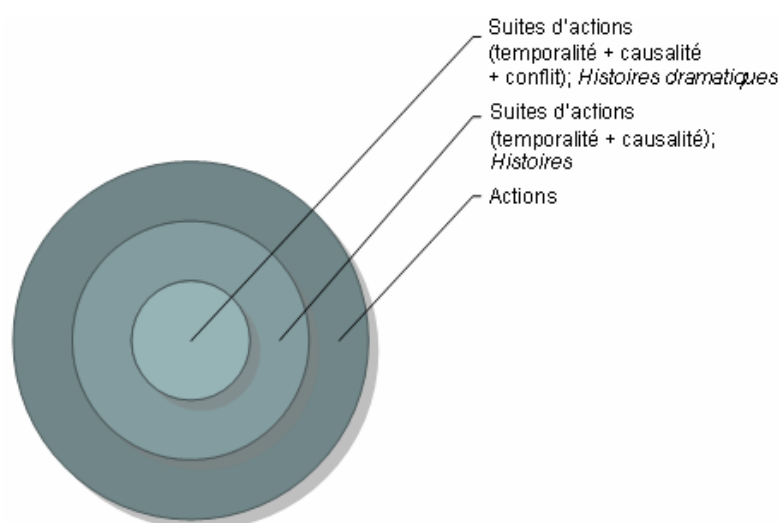


Figure 4: Une première composante de l'histoire, l'action.

Le conflit est un dénominateur commun qui régit des histoires en apparence aussi différentes que les aventures d'Astérix le Gaulois, la quête de Luke Skywalker dans *La guerre des étoiles* (George Lucas, 1977) ou les péripéties de Néo à travers *La Matrice* (Andy et Larry Wachowski, 1999). Il rend également possible l'application des outils analytiques de la sémiotique narrative: schémas quinaire et actanciel, carré de Greimas, etc. En effet, la présence d'un conflit entraîne inévitablement les grandes phases communes à toute histoire et détaillées par les schémas quinaires de Larivaille et Bremond. Pour qu'un conflit soit perçu, il faut nécessairement:

- 1) un monde à son état initial, puis
- 2) la manifestation de ce conflit, qui agit comme élément perturbateur. Ceci implique en retour que
- 3) les personnages vont tenter de redresser la situation ou de retrouver un équilibre dans cette nouvelle réalité (si la perturbation n'a pas d'effet sur les personnages, le principe de causalité n'est pas respecté, et les différentes actions ne peuvent être liées en une suite), culminant en
- 4) une résolution dans un sens ou dans l'autre (succès ou échec) et
- 5) un état final.

On peut ainsi dire que la sémiotique narrative s'intéresse en premier lieu aux histoires dramatiques, et ce peu importe le médium: littérature, théâtre, cinéma, ou tout autre objet culturel narratif. C'est cette homogénéité des structures de contenus, fondée sur les trois pré-requis que sont la causalité, la temporalité et le conflit, qui rend possible les phénomènes de la critique (puisque pour juger de la qualité d'une histoire, il faut pouvoir la comparer à d'autres) et de l'adaptation – preuve, selon Seymour Chatman, que le narratif existe en lui-même, de façon indépendante<sup>17</sup>. La présence de conflits est un premier point de ressemblance avec le jeu, puisque trois de ses six éléments essentiels que j'ai énumérés dans le premier chapitre de ce mémoire sont bâtis autour de cette même notion: les jeux ont des résultats variables, certains qualifiés de bons et d'autres de mauvais, et le joueur doit exercer des efforts pour atteindre un résultat à valeur positive (gagner). La position du joueur au sein de cette

---

17 « This transposability of the story is the strongest reason for arguing that narratives are indeed structures independent of any medium » [1978:20].

structure axée sur un conflit central est un miroir de celle d'un personnage dans une histoire, une idée que déjà en 1966, Roland Barthes avait avancée:

Ainsi, beaucoup de récits mettent aux prises, autour d'un enjeu, deux adversaires [...]. Ce duel est d'autant plus intéressant qu'il apparente le récit à la structure de certains jeux [...]; ce schéma rappelle la matrice actancielle proposée par Greimas, ce qui ne peut étonner si l'on veut bien se persuader que le jeu, étant un langage, relève lui aussi de la même structure symbolique que l'on retrouve dans la langue et dans le récit [1966: 24].

Puisque, d'une part, la « narratologie du contenu » s'intéresse principalement aux histoires traitant d'un conflit, et que, d'autre part, tous les jeux sont basés sur un conflit, il en découle logiquement que tout jeu dont le contenu peut être lié en une suite temporelle et causale peut être étudié d'un point de vue narratologique. Or, l'interactivité est soumise à ces deux mêmes conditions: telle que la définition de Ward l'a explicité, l'interactivité est basée sur une causalité (le système de jeu ne doit pas donner une réponse complètement aléatoire à une action) et une temporalité (nécessairement, l'action doit précéder la réaction). On peut de la sorte conclure qu'en ce qui concerne l'action, le jeu et l'histoire partagent les mêmes conditions et sont ainsi naturellement prompts au métissage: il apparaît difficile, sinon impossible, de concevoir un jeu qui ne soit pas basé sur la causalité, la temporalité et le conflit. C'est pourquoi les actions principales des histoires se transposent aisément dans un système de jeu, comme la figure 5 l'illustre:



Figure 5: *Astérix et Obélix contre César* (Cryo, 2000), *Super Star Wars: The Empire Strikes Back* (Sculptured Software & LucasArts, 1993) et *The Matrix: Path of Neo* (Shiny Entertainment, 2005), trois jeux qui reprennent l'action des films éponymes.

#### 4.b) Les acteurs

« Défini comme 'exécutant', incarnation anthropomorphique des rôles nécessaires au déroulement du récit, l'acteur est le concept qui se rapproche le plus de la notion traditionnelle de 'personnage'. » [Jouve, p.51-52] Cette conception de l'acteur selon la sémiotique narrative gagne à être explicitée. Par exemple, une publicité télévisée de la compagnie de crédit Visa, diffusée sur les petits écrans du Québec en 2005, montrait « l'histoire d'une valise de voyage » égarée qui partait à la recherche de son propriétaire en traversant plusieurs lieux et finissait par le retrouver. C'est là incontestablement une histoire, et cela semble indiquer que l'on peut considérer tout objet comme « acteur » s'il répond aux conditions d'anthropomorphisation. Mais quelles sont-elles? Du côté vidéoludique, s'il est difficile de concevoir la palette de *Pong* de la même façon que Mario dans *Super Mario Bros.* (Shigeru Miyamoto/Nintendo, 1985), c'est parce que Mario apparaît comme une entité douée d'une conscience du monde et de soi. Il en résulte que le joueur peut prêter à Mario une intentionnalité (faisant de lui l'*origine* de l'action) ou une capacité d'interprétation du monde (ce qui en fait la *cible*). Mario est ainsi (comme la valise de la publicité de Visa) un sujet capable de prendre en charge



l'action. Lorsque l'on parle d'un personnage en tant qu'« incarnation anthropomorphique des rôles nécessaires au déroulement du récit », on fait donc référence à toute entité consciente – ce que, de toute évidence, la palette de *Pong* ou de *Breakout* n'est pas. C'est là un premier obstacle pour l'approche narratologique.

Si, en ce qui concerne l'action, jeux vidéo et histoires sont au diapason, il n'en est pas de même avec les acteurs. Parfois, le jeu établit ses relations directement avec le joueur plutôt qu'en passant par un avatar et un monde fictionnel: c'est au joueur qu'il incombe de prendre en charge l'action, sans un intermédiaire représenté à l'écran. Les jeux traditionnels fonctionnent de la même façon: au *Monopoly* (Charles Darrow/Parker Brothers, 1935), le joueur déplace sur des cases un pion qu'il est censé incarner (bien qu'un dé à coudre ou une chaussure soient des choix pour le moins douteux), mais il agit sans intermédiaire dans une partie d'échecs. C'est de cette manière qu'il faut envisager la chose, même si certains peuvent faire des déclarations aussi surprenantes que: « when I play *Tetris*, I am a tetraminoe [*sic*] ».<sup>18</sup> Malgré les impressions des joueurs complètement immergés dans un univers ludique, on ne saurait assimiler le joueur avec une figure d'acteur dans l'histoire, de la même façon qu'on sépare distinctement le lecteur du protagoniste d'un roman, parce que l'un existe au niveau textuel et l'autre dans le réel. Le joueur ne devient pas un bloc de *Tetris* ou Mario, pas plus que le lecteur ne devient Harry Potter, ou le spectateur, Indiana Jones! Ces deux niveaux doivent demeurer séparés dans notre réflexion,

---

<sup>18</sup> James Newman [2002] cite un participant à une étude empirique qu'il a réalisée.

même s'ils sont difficilement dissociables dans l'expérience<sup>19</sup>. La figure 6 montre le niveau matériel du jeu, qui implique un joueur, un processeur informatique, un périphérique d'entrée et un périphérique de sortie, et des algorithmes. Celui-ci est nettement séparé du niveau du contenu, qui comprend les graphismes, le texte, les animations, et ainsi possiblement les éléments de l'histoire: personnages, événements et décors.

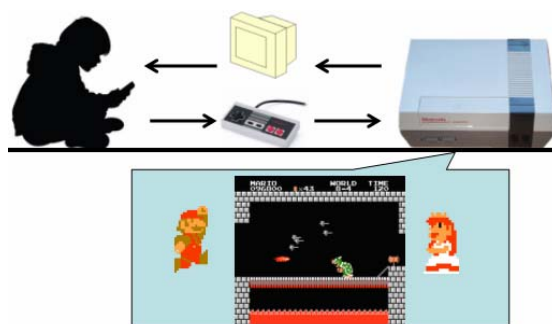


Figure 6: Les deux niveaux du jeu: matériel et contenu.

En cela mon opinion rejoint celle de Jesper Juul, qui propose dans *Half-Real* que les jeux vidéo se passent à moitié dans la réalité et à moitié dans la fiction:

Video games are *real* in that they consist of real rules with which players actually interact, and in that winning or losing a game is a real event. However, when winning a game by slaying a dragon, the dragon is not a real dragon but a fictional one. To play a video game is therefore to interact with real rules while imagining a fictional world, and a video game is a set of rules as well as a fictional world [2005: 1].

Par exemple, dans *Super Mario Bros.*, mobiliser ses réflexes en appuyant sur les bons boutons au bon moment sur la manette de jeu (au niveau du réel) entraîne des conséquences sur le plan fictionnel: Mario court et saute sur un ennemi. En somme, la notion de personnage n'est pas soudée au jeu vidéo comme celle de l'action: à l'image des jeux traditionnels dont il descend, la représentation d'un monde

<sup>19</sup> Ceci en raison du fait que justement, le travail effectué au niveau de l'appareil filmique, du roman ou des mécaniques de jeu, cherche à faire vivre au spectateur/lecteur/joueur les mêmes émotions que celles ressenties par le personnage auquel il doit s'identifier. Nous verrons cela en détail à la toute fin de ce mémoire quand nous traiterons de la *mise en phase*.

fictionnel, et donc l'incarnation par le joueur d'un ou plusieurs personnages, n'est pas automatique, même si elle est présente dans la grande majorité des jeux vidéo [Ryan, 2006: 181-182]. Elle l'est en tout cas suffisamment pour que Juul termine son *Half-Real* en disant: « Though the fictional worlds of games are optional, subjective, and not real, they play a key role in video games. » [2005: 202]

\*

### 5. Niveau caché: pour en finir avec *Tetris*.

*En explorant un recoin en apparence ordinaire, le joueur découvre un portail qui le transporte dans un niveau caché. Il aura là l'occasion de gagner des points boni ou des power-ups qui l'aideront à passer au travers du reste du jeu.*

Dans les études du jeu vidéo, *Tetris* est un titre qui semble véritablement posséder le don d'ubiquité<sup>20</sup>. Quel que soit le sujet du débat – interface lourd versus transparence du médium, simplicité ou complexité du *design*, graphismes photoréalistes ou abstraits –, il finit par apparaître, souvent comme exemple ultime de la part d'un ludologue. Qu'un participant affirme que le réalisme graphique favoriserait l'identification du joueur à son avatar, et éliciterait ainsi plus d'émotions de sa part, et l'autre rétorquerait: « Qu'importe! *Tetris* fonctionnait très bien avec ses simples blocs ». Et si un troisième participant se lançait dans la spéculation en disant que les processeurs de la PlayStation 3 pourront traiter des millions d'opérations à la

---

<sup>20</sup> Sa popularité a même transcendé le médium vidéoludique. On peut voir une version matérielle du jeu électronique sur le blog académique de Gonzalo Frasca au <http://www.ludology.org/article.php?story=20050222004941388>. Plus près de chez nous, Loto-Québec a mis en marché des billets de loterie instantanée « inspirés du génie Russe » en 2006.

seconde, ce qui permettra aux concepteurs de jeux de façonner des expériences plus riches pour le joueur, notre « tetrinaute » lui répondrait assurément qu’il s’agit là de sottises, puisque son jeu préféré a captivé toute une génération de joueurs avec des milliers de fois moins de puissance.

Naturellement, le débat narratologie / ludologie a lui aussi vu ce titre-phare de la culture vidéoludique s’imbriquer en son sein comme un tetrmino savamment dirigé pour combler une brèche dans une pile de blocs. Ainsi Markku Eskelinen tente-t-il d’aplanir les ressemblances entre les jeux vidéo et les récits en disant: « In abstract games like *Tetris* there are settings, objects and events but definitely no characters » [2001]. Mais où sont les descendants de Tetris, vingt ans plus tard? On a beau scruter l’horizon vidéoludique, c’est une loupe qu’il nous faut pour les dénicher. Pour chaque *Puzzle Bobble* (Taito, 1994; parfois traduit sous le nom *Bust-A-Move*) qui débarque, des hordes de *Halo: Combat Evolved* (Bungie Studios/Microsoft Game Studios, 2001) et de *Tomb Raider: Legend* (Crystal Dynamics/Eidos Interactive, 2006) s’emparent du marché et accaparent l’attention des joueurs. Contrairement aux « jeux vidéo des premiers temps », et comme le disait François Graffard, cité en introduction de ce mémoire, la production actuelle regorge d’histoires<sup>21</sup>. Cependant, celles-ci ne sont pas aussi importantes dans tous les jeux. On pourrait diviser l’ensemble des jeux vidéo en trois groupes selon le rapport qu’ils entretiennent avec la narration:

---

<sup>21</sup> Je parle de la production actuelle, mais en vérité les histoires ont commencé à apparaître dans les jeux vidéo de façon systématique déjà à l’époque de la NES (Nintendo Entertainment System). Même si l’on prend une date hypothétique et conservatrice comme 1990 (l’année où commence le déclin de la console), cela représente tout de même 16 ans sur les 34 du médium, depuis *Pong* en 1972. Et puisque le nombre de jeux produits ne cesse d’augmenter d’année en année, ce que j’appelle la « production actuelle » est loin d’être marginale, au contraire!

- une petite minorité de jeux non-narratifs, qui comprennent les puzzles abstraits comme *Puzzle Bobble* et *Tetris*, et les adaptations de sports;
- une autre minorité de jeux « hyper-narratifs »<sup>22</sup> qui présentent un scénario élaboré et des personnages très caractérisés, et dont l'un des attraits principaux réside dans l'histoire qu'ils mettent en scène, comme *Final Fantasy X* (Square, 2001) ou *Fahrenheit* (David Cage/Atari, 2005; traduit sous le nom *Indigo Prophecy* en Amérique du Nord);
- entre ces deux extrêmes, une majorité de titres où une histoire est présente à un degré d'importance ou de nécessité variable, comme *Tomb Raider*, *Halo*, *Grand Theft Auto*, *God of War*, et ainsi de suite.

Dans cette perspective, on est en droit de se demander à quoi il peut servir de recourir aux jeux du passé – *Tetris* en chef de file – pour discuter du médium vidéoludique en général. En fait, il s'agit d'un argument du retour aux sources: si les ludologues pouvaient démontrer que les premiers jeux vidéo ne tentaient pas de communiquer des histoires, ils pourraient conclure logiquement que le récit est étranger à la nature propre du médium, et que les concepteurs de jeux ont commencé à l'introduire pour des raisons artificielles – par exemple, pour capitaliser sur le succès d'un film ou d'un roman populaire en y reliant leur jeu. Jesper Juul donnait, dans son mémoire de maîtrise en 1999, l'exemple du jeu vidéo *Star Wars* (Atari, 1983), qui ne comporte aucun élément de récit, et dont on ne peut vraisemblablement pas inférer l'histoire sans avoir vu le film de Lucas [p.32-33]. Il concédait que des

---

<sup>22</sup> À comprendre ici dans le sens de « très narratif ». Il ne s'agit pas de faire un parallèle avec la notion d'hypertextualité.

jeux d'action classiques comme *Space Invaders* (Taito, 1977) ou *Donkey Kong* (Shigeru Miyamoto/Nintendo, 1981) sont « encadrés » d'un récit (*framing narrative*), mais que celui-ci a une fonction toute accessoire: « unlike narratives, where a part of the reader's incentive is the desire to know the ending, the ending of an action-based game is *known* from the start; it is the goal of the player to actualise this good, well-known ending » [p.3].

Cet argument est irrecevable pour trois raisons. Premièrement, on pourrait citer la popularité du *happy-ending* dans le cinéma hollywoodien pour démontrer que les cinéphiles, tout autant que les *gamers*, peuvent prédire dans une certaine mesure la fin avant d'avoir vu le film: même si l'on sait que le personnage d'Arnold Schwarzenegger va sauver sa fille et vaincre les méchants à la fin de *True Lies* (James Cameron, 1994), connaître le « quoi » n'empêche pas d'apprécier le « comment »<sup>23</sup>. Deuxièmement, on pourrait également remarquer que certains jeux se soustraient à cette logique de la simple actualisation en offrant des fins multiples, comme *Prince of Persia: Warrior Within*<sup>24</sup> (Ubisoft, 2004), ou une finale surprenante qui ne saurait être anticipée, comme *Shadow of the Colossus*<sup>25</sup> (Fumito Ueda/Sony Computer Entertainment, 2005). Troisièmement, et c'est là la grande faiblesse de

---

<sup>23</sup> Je dois cette observation à Bernard Perron. J'ajouterais à cela que si le désir de connaître la fin était une si grande source d'intérêt, personne ne relirait de livres ou ne re-visionnerait de films!

<sup>24</sup> Le joueur incarne le prince, qui cherche à remonter dans le temps pour empêcher l'impératrice de créer les Sables du temps. S'il ne trouve pas tous les *power-ups* au courant de la partie, il doit la tuer pour arriver à ses fins; dans le cas contraire, il acquiert un nouvel objet et réussit à la persuader de quitter l'île avec lui plutôt que de créer les Sables.

<sup>25</sup> En introduction, l'avatar du joueur, un jeune guerrier, traîne une jeune femme morte sur l'autar d'une divinité mystérieuse. En s'entretenant avec elle, il parvient à un accord: s'il peut vaincre seize créatures colossales, sa bien-aimée sera ressuscitée. Après avoir tué le dernier colosse, le joueur apprend qu'il a contribué à libérer un esprit maléfique qui prend possession de son corps, le transformant à son tour en colosse. Un shaman bannit l'esprit et quitte les lieux, laissant le personnage du joueur pour mort. Lorsque sa fiancée se réveille, elle ne trouve pas le corps du héros, mais plutôt un bébé avec des petites cornes de démon, indiquant une possible réincarnation du personnage du joueur.

l'argument du retour aux sources, c'est que les sources sont rarement garantes de quoi que ce soit.

Il y a un peu plus d'un siècle, les frères Lumière ne considéraient pas leur cinématographe comme une invention se prêtant à véhiculer des histoires (*dramatiques*) puisqu'à cette époque, le « cinéma des premiers temps » était constitué majoritairement de films d'attraction, de nouvelles, ou d'autres « vues ». Au vingt-et-unième siècle, on réfère à ces premières années du cinéma en tant que balbutiements, une suite d'expérimentations et de tâtonnements avec le médium qui permirent aux cinéastes de développer divers procédés pour le propulser dans un régime narratif que bien peu de gens tenteraient de remettre en question aujourd'hui. Le cinéma narratif est maintenant dominant, de la même façon que les jeux « non-narratifs » comme *Tetris* ne représentent, vingt ans plus tard, qu'une toute petite minorité de la production vidéoludique. Nick Montfort partage certainement ce sentiment, lui qui écrit: « If we ban all narrativist consideration of computer games and only look at things that apply to *Tetris*, I'm afraid we will get a useless new field that, rather than being called game studies, should probably be called "*Tetris* studies." »<sup>26</sup> Finissons-en une fois pour toutes avec *Tetris*, *Pong* et *Breakout*: ce sont des jeux historiquement importants, mais au vu de la production depuis les années 90, ils sont des figures d'exception. Ce sont plutôt les *Super Mario Bros.* et les *Donkey Kong* qui ont été institutionnalisés pour enfanter l'industrie du jeu vidéo que l'on connaît

---

<sup>26</sup> Montfort a fait cette déclaration dans un compte rendu d'une présentation de Marie-Laure Ryan, sur le blog *Grand Text Auto. A group blog about interactive narrative, games, poetry, and art.*, le 25 avril 2004. Disponible en ligne au <http://grandtextauto.gatech.edu/2004/04/25/computer-games-at-ssnls-narrative-conference> (consulté le 19 juillet 2006).

aujourd'hui, avec des jeux comme *Star Wars: Knights of the Old Republic* (BioWare/LucasArts, 2003) qui, loin d'être incapables de mettre en scène l'histoire de l'épisode IV, parviennent à en communiquer une tout aussi originale et peut-être même plus riche et complexe encore que celle des films de la série.<sup>27</sup>

Comme cette section l'a démontré, la majorité des jeux vidéo mettent en scène une histoire (*dramatique*), c'est-à-dire des actions et des acteurs. L'argument ludologique voulant que les jeux n'offrent pas tous les contenus attendus par une histoire ne s'applique ainsi qu'à une minorité de jeux, qui plus est historiquement en déclin. Maintenant qu'il a été établi que les jeux sont aptes à véhiculer des histoires, il faudra examiner de quelle manière ils le font.

\*

## 6. Niveau 2: l'expression narrative

*Alors qu'il avance dans le deuxième niveau, de multiples nouveaux ennemis surgissent en même temps devant le joueur, acculé dans un coin. Réussira-t-il à s'en sortir ?*

Si les jeux mettent en scène des histoires, rien ne prouve pour autant qu'ils le font au moyen de récits. Cette deuxième question est beaucoup plus complexe que la première. Prenant appui sur l'ancienne distinction entre narration et représentation (*diègèsis* et *mimèsis*) qui remonte à Platon et Aristote, Gérard Genette a pris position

---

<sup>27</sup> Voir à ce sujet un article que j'ai écrit en collaboration avec Bernard Perron, « L'empire vidéoludique: comment les jeux vidéo ont conquis l'univers de Star Wars » [2006].



en prônant une conception restreinte du récit. Il n'y aurait récit que dans le cas de la narration, puisque seul le langage verbal ou écrit serait capable d'effectuer les opérations qui sont nécessaires à la structuration d'une histoire en récit (telles que la dilatation ou la compression du temps, l'ellipse, l'établissement d'une chronologie distincte, et ainsi de suite). Le théâtre et le cinéma, puisqu'ils sont des arts de la représentation, ne pourraient ainsi pas créer de récits, mais uniquement représenter des histoires sur un mode descriptif. De plus, quand un récit verbal ou écrit est communiqué, c'est que nécessairement « quelqu'un parle »: la présence d'un narrateur est assurée. En revanche, au cinéma comme au théâtre, il semble que « personne ne parle ici; les événements semblent se raconter eux-mêmes » [Benveniste, 1966: 241]. C'est parce que les événements auraient lieu là, devant soi, en apparente immédiateté, qu'il y aurait une absence de narrateur. Et puisque sans narrateur il ne saurait y avoir de narration, l'histoire présentée ne serait pas un récit.

Voilà une perspective qui réjouit les ludologues, car elle leur permet d'y aller de l'avant avec tous leurs arguments. S'il est vrai que certains jeux tentent de faire un pas supplémentaire sur le chemin de la narrativité en présentant leur histoire à travers un récit narré, ils sont encore proportionnellement peu nombreux. *Final Fantasy X* et *Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft, 2003) en sont deux exemples. Dans ces deux titres, les personnages que le joueur incarne narrent leur histoire de façon classique: on entend leur voix en introduction, puis de temps à autre à certains moments importants de l'intrigue, exactement comme un narrateur en voix *off* au cinéma. Mais s'il y a indiscutablement un contenu narratif dans ces jeux, c'est l'expression qui pose problème aux ludologues. Selon leurs dires, et toujours suivant

l'étroitesse de la portée du mot « récit » qu'ils adoptent, l'interactivité rendrait ces traces de narrativité encore plus ténues. Puisqu'il est impossible d'agir sur des événements qui sont terminés ou qui ne se sont pas encore déroulés, le jeu se jouerait forcément au présent. De plus, lorsque le joueur joue, s'il y a quelqu'un qui « raconte », ce serait lui! Car c'est sa performance et ses actions qui vont décider de l'avenir de l'histoire. Et cela entraîne une autre différence: comme le joueur peut mourir à tout instant, échouer une partie, ou faire les choses autrement, on ne pourrait dire qu'il y a un récit au cœur du jeu: la séquence d'événements est ouverte, et tout peut arriver, ce qui n'est évidemment pas le cas dans un récit, où un auteur a fixé un seul et unique texte. Échec et mat ?

*Le joueur ne parvient pas à vaincre les ennemis et succombe. Il perd une vie et doit recommencer le niveau avec une nouvelle stratégie.*

## Chapitre trois

\*

### La narratologie déboguée

*« The actions I perform when I play, because they also have meanings within a pre-configured fictional world, are a part of a symbolic action of someone else. I may not pay any attention to it (being too busy playing), but my own actions speak to me in a voice which is not mine. »*

- Rune Klevjer, « In Defense of Cut-Scenes »

#### 7. Reprise du niveau 2: la temporalité

*Le joueur progresse lentement à travers l'espace pour affronter les ennemis un à un plutôt que de foncer tête baissée.*

L'une des hypothèses fondamentales quant à la nature du récit est que tout récit serait constitué de deux temporalités différentes: il y aurait d'une part le temps du racontant (ou du signifiant), qui peut se mesurer en pages pour la littérature ou en minutes au cinéma, et d'autre part le temps des événements racontés (ou du signifié), qui peut durer de quelques secondes à plusieurs années. Comme le notait Christian Metz en suivant Genette, la séparation nette de ces deux trames permettrait d'expliquer les opérations temporelles sur l'ordre, la durée ou la fréquence, par exemple, qu'effectue le narrateur sur les événements et qui sont le propre du récit:

Cette dualité n'est pas seulement ce qui rend possibles toutes les distorsions temporelles qu'il est banal de relever dans les récits (trois ans de la vie du héros résumés en deux phrases d'un roman, ou en quelques plans d'un montage « fréquentatif » du cinéma, etc.); plus fondamentalement, elle nous invite à constater que l'une des fonctions du récit est de monnayer un temps dans un autre temps. [1968: 27]

L'opinion des narratologues à cette époque était que le théâtre et le septième art, parce qu'ils utilisaient des images en mouvement ou des comédiens sur une scène, étaient inéluctablement soumis au continuum espace-temps. Rigoureusement synchrones avec la réalité, ces médiums étaient incapables de signifier le passé, la répétition, ou toute autre variation temporelle. En conséquence, leur action se déroulait toujours au présent, et ne pouvait donc pas être qualifiée de « récit » puisqu'il manquait cette double temporalité.

Metz a invité à examiner une unité (un plan, une séquence) dans son contexte global plutôt qu'en elle-même. En appliquant cette méthodologie, il a démontré que le cinéma est apte à véhiculer des récits: bien qu'il ne dispose pas d'un équivalent aux temps de verbes de la littérature portant le sens du « passé » ou du « futur » en soi, un flou sur l'image ou un fondu enchaîné peut dans certains cas signifier un saut dans le passé ou un moment ultérieur [1968 : 111-137]. De la même façon, le montage peut étirer le temps de l'action afin de créer du suspense, montrant tour à tour Indiana Jones aux prises avec un escogriffe sur un tapis roulant et le menaçant rouleau compresseur qui concasse les pierres à son extrémité durant plus de temps qu'il n'en faudrait pour qu'Indy se retrouve broyé (*Indiana Jones and the Temple of Doom*, Steven Spielberg, 1984). Le cinéma a ainsi prouvé sa capacité à « monnayer un temps dans un autre temps », non pas parce qu'on a découvert de nouveaux procédés narratifs, mais parce que l'on a, en quelque sorte, levé le nez du photogramme pour

observer la pellicule. Prises une à une, les images sont prisonnières d'un indicatif-présent, mais elles s'en affranchissent lorsque le film est considéré dans son entier.

C'est le même mouvement de recul qui fait défaut à la perspective ludologique, tel qu'exemplifié par cette citation:

In a game where the user watches video clips and occasionally makes choices, the three times will move apart, but when the user can act, they must necessarily implode: it is impossible to influence something that has already happened. This means that *you cannot have interactivity and narrativity at the same time*. And this means in practice that games almost never perform basic narrative operations like flashback and flash forward [Juul 1999].

L'argument de Juul est fondé sur le fait que lorsqu'il est temps pour le joueur d'agir, toutes les temporalités doivent nécessairement converger. Bien sûr, à la lumière de cette analyse, il ne saurait y avoir de récit dans un jeu: mais ce serait aussi refuser l'existence de récits au cinéma, puisque chaque image « est au présent ». On a déjà fort justement répliqué à cela dans le passé que bien qu'un roman puisse être écrit au passé, les événements qui s'y déroulent sont tout de même perçus par le lecteur depuis le point de vue des personnages qui les vivent, dans un présent qui avance (ils sont « re-présentifiés », en quelque sorte). Pour se livrer à un examen de la temporalité dans le jeu vidéo, je crois qu'il faut suivre les traces de Metz et dépasser l'examen microscopique pour prendre une perspective un peu plus globale; en un mot, il faut « lever le nez de la manette ». L'interactivité, telle que je l'ai définie au chapitre un, est un échange, une suite d'actions et de réactions. On ne peut pas considérer uniquement les actions du joueur sans leurs effets: la plus petite unité de l'interactivité n'est pas la pression d'un bouton par un joueur (une action), mais cette action *et* la réaction du système qu'elle engendre. De cette façon, bien que les temps

de l’histoire, du récit et de l’expérience (utilisons ce terme pour englober les temps de la lecture, de la spectature, etc.) doivent être synchrones lorsque le joueur a à appuyer sur un bouton<sup>28</sup>, ils peuvent exploser dans tous les sens durant la réponse du système à cette pression de bouton.

Tel que l’illustre la figure 7 de *Final Fantasy* (Square, 1987), lorsque le joueur se trouve dans un village, il peut diriger son groupe de personnages vers une auberge.



Figure 7: Une nuit à l’auberge dans *Final Fantasy* (captures personnelles; le haut-parleur projetant des notes de musique a été ajouté par-dessus la deuxième image pour représenter la courte musique que le joueur entend à ce moment).

À l’intérieur, la tenancière leur parle: « Bienvenue...dormez ici pour sauvegarder votre partie. » (« Welcome...Stay, to save your data. ») Le joueur peut choisir « Oui » ou « Non » et appuyer sur un bouton. Un deuxième message apparaît pour l’informer du prix d’une chambre, auquel cas il peut à nouveau décider « Oui » ou « Non ». S’il choisit de dormir, la somme d’argent correspondante est retranchée de ses fonds, les personnages disparaissent de l’écran et une courte musique joue. Ils réapparaissent ensuite et la musique de l’auberge reprend, un autre texte donnant au

<sup>28</sup> Et encore, il peut arriver que le joueur ait à agir durant une scène se déroulant au ralenti, comme lorsque le joueur déclenche le *bullet-time effect* dans *Max Payne* et tire sur des ennemis. Dans un moment comme celui-là, le temps de l’histoire est plus court que celui de l’expérience.

joueur des instructions sur la façon de manipuler sa console de jeu pour préserver les données. Puis après avoir appuyé sur un bouton à nouveau, les personnages du joueur réapparaissent dans le village, à l'extérieur de l'auberge. Si le joueur ouvre le menu à ce moment, il constatera qu'ils sont tous complètement revigorés, résultat d'une bonne nuit de sommeil que les concepteurs ont jugé inutile de montrer dans son entier. (On en comprend aisément les motifs, tant d'un point de vue narratif qu'interactif!)

Ainsi, en répondant « Oui » à l'invitation de l'aubergiste, le joueur déclenche à la fois un *sommaire* (le séjour à l'auberge est résumé par une musique de quelques secondes à peine) et une *ellipse* (la transaction monétaire n'est pas du tout représentée, bien qu'elle ait eu lieu puisque les personnages possèdent moins d'argent qu'au départ)<sup>29</sup>. Lorsqu'il appuie sur un bouton pour quitter l'auberge, il engendre une deuxième ellipse, le groupe de personnages se retrouvant instantanément hors de l'endroit sans que le jeu ne montre les quatre personnages passer à travers le cadre de la porte. Enfin, s'il ouvre le menu pour consulter son inventaire ou examiner les caractéristiques de ses personnages, il crée une pause dans les temps de l'histoire et du récit tandis que le temps de l'expérience poursuit invariablement son cours.

De toute évidence, la temporalité dans le jeu vidéo est plus complexe qu'on pourrait le croire à prime abord. Mais si les diverses variations temporelles sur la

---

<sup>29</sup> Le sommaire et l'ellipse sont des variations temporelles sur la durée. Dans le premier cas, le temps de l'histoire est plus grand que le temps du récit; autrement dit, le texte prend moins de temps à décrire les événements que ceux-ci ne durent (TR < TH, où TR signifie « Temps du Récit » et TH « Temps de l'Histoire »). Pour l'ellipse, le texte passe sous silence des événements qui se sont logiquement produits dans l'histoire (TR=0, TH = n).

durée sont monnaie courante au royaume du *joystick*, il n'en est pas ainsi pour celles sur l'ordre ou la fréquence. Dans *Prince of Persia: The Sands of Time*, le joueur doit guider le prince à travers différentes pièces d'un palais. Chacune de ces pièces fait office de casse-tête à résoudre, car le joueur doit trouver la façon correcte d'utiliser les éléments architecturaux pour atteindre la sortie, se balançant entre des poutres horizontales, courant sur les murs pour franchir certains trous, et ainsi de suite. De temps à autre, le joueur découvre des fontaines de sable qui, s'il les touche, lui transmettront des visions du futur, montrant le prince en train d'effectuer quelques manœuvres précises dans une pièce à venir. Ces indices sont de véritables *flash-forwards* (ou prolepses, selon la terminologie de Genette: des anachronies par anticipation): ils présentent des événements qui vont se produire dans un avenir plus ou moins rapproché, selon la vitesse à laquelle le joueur avance dans le palais. (Bien sûr, ces distorsions temporelles ne sont possibles uniquement parce que, dans chaque pièce, plusieurs manœuvres sont inévitables pour progresser, et ce sont celles-là qui apparaissent sous forme de vision.)

Les *flash-forwards* de *Prince of Persia* restent cependant des exceptions. La plupart des jeux vidéo, même s'ils donnent allègrement dans les ellipses et les sommaires, mélangent rarement la chronologie des événements de l'histoire. Mais si de tels procédés ne peuvent apparaître que dans un récit, ils ne constituent pas pour autant un barème dont l'absence empêche quelque chose d'être un récit, comme les ludologues le croient. Leurs analyses comparatives peuvent être schématisées de cette façon:



- 1) La littérature et le cinéma sont des médiums aptes à communiquer des récits;
- 2) Les récits sont basés sur une double temporalité;
- 3) Le jeu vidéo n'instaure pas une double temporalité;
- 4) Le jeu vidéo n'est donc pas apte à communiquer des récits.

Mais ce raisonnement connaît son lot de problèmes. Au premier chef, il est basé sur une définition du récit qui est apparue avant la popularisation du jeu vidéo « moderne » (incarnation par le joueur de personnage(s), quête, exploration spatiale, etc.). On ne s'étonnera pas que celle-ci ne soit pas très accommodante vis-à-vis une réalité qui n'existait pas au moment de sa conceptualisation! Tout comme au départ on refusait de reconnaître le récit filmique parce qu'il différait de la littérature mais que l'on a révisé les exigences régulant le domaine du récit pour l'y inclure, il nous faut aujourd'hui considérer que si le jeu vidéo n'instaure pas une double temporalité comme la littérature et le cinéma, il est possible que ce soit simplement parce que cette façon de faire, que l'on croyait jusque-là indispensable pour qu'il y ait récit, ne soit en fin de compte qu'une *méthode*, un *moyen* utilisé parmi d'autres pour « raconter ». Peut-on trouver, en dehors du domaine du jeu vidéo, un exemple de récit sans « monnayage d'un temps dans un autre temps » pour prouver cette idée?

Prenons comme exemple la télésérie américaine *24* (Joel Surnow & Robert Cochran, 2001; *24 heures chrono* en français). Chaque saison est articulée autour d'une période de 24 heures durant laquelle l'agent Jack Bauer tente de contrer une attaque terroriste, présentée en 24 épisodes d'une heure chacun. Toute l'action se déroule en temps réel (une horloge affichant les heures, minutes et secondes apparaît d'ailleurs parfois à l'écran pour renforcer ce principe), la réalisation s'attardant tour à

tour sur les divers groupes de personnages et employant régulièrement la technique de l'incrustation pour montrer plusieurs actions se déroulant au même moment tout en conservant un absolu synchronisme entre les temps de l'histoire, du récit et du visionnement.<sup>30</sup> Cela rend-il les épisodes de *24* moins des récits que, disons, ceux de la série animée *The Simpsons* (Matt Groening, 1989), dans laquelle *flash-backs* abondent? Le seraient-ils autant si l'on instaurait une seule variation temporelle pour échapper au présent continu, si petite soit-elle? Si l'on répond par l'affirmative à cette dernière question, il faut noter que chaque épisode de *24* ne dure en réalité que 44 minutes en raison des pauses publicitaires. Lorsque l'action reprend après chaque pause, le temps s'étant écoulé durant les publicités est considéré comme s'étant passé dans la fiction, un épisode d'une heure relatant de la sorte une heure d'événements fictionnels avec quelques trous à l'intérieur. Ce serait donc les pauses publicitaires qui, en forçant des ellipses, feraient de *24* un récit ?

En définitive, il importe peu qu'un jeu vidéo, un film ou même un roman effectue des opérations sur la temporalité pour considérer son contenu comme étant un « récit ». La seule chose qui soit absolument nécessaire, c'est qu'un temps avance (ou s'écoule) pour lier les actions représentées en une suite afin d'obtenir une histoire, que ce soit fait en parfait synchronisme avec le temps réel ou non. Il faut ainsi envisager les opérations temporelles comme un moyen utilisé par certains médiums pour véhiculer des récits plutôt que comme des conditions *sine qua non*.

---

<sup>30</sup> On pourrait objecter à mon argumentation que le visionnement simultané de plusieurs scènes séparées constitue une forme d'affranchissement du continuum espace-temps, et donc que mon exemple n'est pas approprié. Mais en vérité, le *split-screen* utilisé dans *24* ne joint que les espaces, sans instaurer de distorsions temporelles, et c'est le temps qui est jugé constitutif du récit, et non l'espace.

Mais n'y aurait-il pas au moins un pré-requis absolument inévitable pour qu'il y ait « récit » ?

\*

### 8. Reprise du niveau 2: la narration et le narrateur

*Le joueur s'aperçoit, en repassant au même endroit, que l'espace dans lequel il évolue a été soigneusement conçu pour former un piège dans lequel il s'était fait prendre la dernière fois. Il imagine les concepteurs du jeu qui ont dû prendre un malin plaisir à organiser le niveau de cette façon...*

S'il est difficile (voire impossible<sup>31</sup>) de définir le récit comme tel, il y a néanmoins une solution: passer directement par la narration, puisque tous les chercheurs s'entendent pour dire qu'indépendamment du contenu, un récit est toujours communiqué par « quelqu'un ». J'entendrai ici, par « narration », le processus par lequel une instance (le narrateur) transmet à une autre instance (le narrataire) un message particulier (une histoire « dramatique », telle que définie au chapitre deux) d'une manière spécifique: il « raconte », ce qui consiste à « dire ce qu'il advient d'une personne ou d'une chose, énoncer la succession des prédicats que son devenir lui confère. » [Bremond, 1973: 132-133]. La conception narratologique traditionnelle traçait une distinction fondamentale entre deux modes de communication: narration et description, *diègèsis* et *mimèsis*. Ainsi, dans une phrase comme « Pierre lui indiqua la sortie », les propos et l'action du personnage étaient

---

<sup>31</sup> C'est l'opinion notamment d'Espen Aarseth, qui me l'a communiquée au cours d'une conversation personnelle entretenue au colloque *5th Symposium on Art and Multimedia: Metanarrative(s)?*, Barcelone (Espagne), 28 janvier 2005.

narrés, tandis que pour un énoncé du type « Pierre lui dit: ‘La sortie est par là’ », ses dires étaient représentés directement, sans l’intervention d’un narrateur. Le premier énoncé serait de la sorte un récit, mais le deuxième seulement à moitié: une fois que Pierre « ouvre la bouche », nous sortirions du mode de la narration pour entrer dans celui de la représentation.

Il est de cette façon facile de voir de la narrativité dans des jeux comme *Prince of Persia: The Sands of Time* ou *Final Fantasy X*. En effet, ces deux titres commencent par la voix *off* des protagonistes (que le joueur incarne) racontant leur histoire et qui s’interrompent rapidement pour laisser le joueur interagir avec l’environnement. Leur voix revient ponctuellement au cours de la partie<sup>32</sup> pour commenter les événements auxquels le joueur prend part, comme pour lui rappeler que ses actions s’inscrivent dans un récit raconté. *Prince of Persia* pousse d’ailleurs l’enchevêtrement à son paroxysme: si le joueur meurt après avoir fait un faux pas dans un piège ou à la suite de blessures subies lors d’un combat ayant tourné au vinaigre, un écran apparaît avec les options « Réessayer » et « Quitter », et la voix du prince-racontant se fait entendre: « Non...attendez, ça ne s’est pas passé comme ça! » Mais ceci ne concerne qu’une minorité (ou du moins, une certaine partie seulement) des jeux produits. La question qui nous intéresse ici est de voir si le jeu vidéo est intrinsèquement narratif. Où serait le narrateur de *Pong* ou de *Super Mario Bros.* ? Ces jeux seraient-ils « représentatifs » plutôt que narratifs ?

---

<sup>32</sup> En jeu vidéo, une « partie » doit être comprise comme « une traversée complète du jeu », et non pas comme une « session de jeu ». Un jeu qui prend de 30 à 40 heures à compléter engendre une partie de 30 à 40 heures, que j’ai (fort probablement) jouée sur plusieurs sessions de quelques heures.

### 8.a) Au cinéma et en littérature

La frontière entre narration et représentation n'est peut-être pas aussi absolue qu'on pourrait le croire. André Gaudreault, dans *Du littéraire au filmique. Système du récit* [1988], s'est livré à une relecture d'Aristote et Platon pour argumenter que leurs notions de *diègèsis* et *mimèsis* ont été mal comprises. Les textes originaux sembleraient plutôt placer le « simple récit » uniquement verbal (*haplè diègèsis*) et la « représentation dramatique », ou « récit avec imitation » (*diègèsis dia mimèseôs*) comme deux catégories appartenant au grand domaine du récit (*diègèsis*). Ainsi, dans l'exemple utilisé précédemment, la voix de Pierre a beau être présentée comme autonome dans la deuxième phrase, elle demeure néanmoins soumise à la voix de l'instance narrative qui choisit dans quelles circonstances elle lui cède la parole. Indépendamment des impressions de Benveniste, Pierre ne sort pas des pages du livre pour apparaître devant nous et faire sa déclaration avec son appareil vocal: le narrateur *cite* ses propos, exactement comme un conteur prend un ton plus grave pour nous rapporter les paroles du grand méchant loup sans le faire apparaître là, devant nous. Dans les deux cas, le narrateur ne cesse pas de raconter: il ne suffit pas, pour paraphraser Gaudreault, qu'un narrateur scriptural ouvre les guillemets pour que le texte quitte le régime de la narration. Il est un filtre par lequel passent tous les éléments:

Sa transativité et sa transparence ont beau être maximales, il n'en demeure pas moins que le narrateur reste présent, comme une fine pellicule de plastique aux effets de flou, comme une vitre translucide ou encore comme un verre grossissant, c'est selon, situé par nécessité scripturale entre le narrataire et le monde narré. Et c'est sur cette pellicule, cette vitre ou ce verre, véritable plan focal, que viennent s'inscrire et se réfracter les éléments du monde narré pour y être filtrés par celui qui est nécessairement acculé à un processus de transsémiotisation (il traduit en verbal, en scriptural pour être plus précis, les faits non verbaux: événements, gestes, attitudes, actes, etc.) ou, à tout le moins, à un processus de transcription (il transfère en scriptural ce qui, dans le monde narré, est supposé être de l'oral). L'*histoire* racontée

a beau être plus proéminente que le discours qui me la fait tenir, il s'agit d'une histoire qui, précisément, est avant tout *racontée* [Gaudreault, 1988: 75].

Comme l'auteur le remarque, c'est le narrateur qui serait le plus petit dénominateur commun du récit. C'est en raison de lui que la plupart des théoriciens qui se sont penchés sur la question ont fini par conclure que le film ressemble davantage à un roman (diégèse non-mimétique) qu'à une pièce de théâtre (diégèse mimétique), et qu'il y aurait donc un récit filmique mais pas de récit théâtral. Car si tous les films ne sont pas ponctués de l'intervention d'un narrateur s'exprimant en voix *off* par le biais du langage, tous sont néanmoins le produit d'une instance qui en organise le contenu, déterminant l'angle, la durée et l'ordre des plans, l'action pertinente à être présentée, etc. Cette intervention active qui impose une directivité à la lecture d'un texte (au sens large) serait bien plus la marque de sa présence que l'acte énonciatif relié à l'usage de la langue. Peu importe les *matières de l'expression* (langage, images, son...) qu'elle utilise, il suffirait que l'instance se livre à un processus de transsémiotisation pour qu'elle laisse suffisamment de traces de son activité organisatrice (de son « tirage de ficelles », si on veut) pour ressembler davantage à un *narrateur* scriptural qu'à un « monstrateur » scénique.

Je terminerai ce bref retour sur le travail d'André Gaudreault en présentant ses précisions sur les diverses incarnations que peut prendre l'instance responsable de la transmission du récit. Puisqu'on ne saurait placer l'auteur (réel, physique) d'un texte à l'intérieur d'une conception narratologique, il faut envisager la présence d'un *narrateur fondamental*, véritable « maître de cérémonies » et « tireur de ficelles » ayant à sa disposition un certain nombre de matières de l'expression (selon le

médium qu'il emploie pour « raconter »). Celui-ci peut se présenter sous deux formes différentes : comme instance de narration ou de monstration. Le narrateur raconte des événements, ce qui se fait en traduisant quelque chose (des événements, des personnages, etc.) dans un système signifiant donné, que ce soit le langage, verbal ou scriptural, ou des images<sup>33</sup>. Le fruit de son travail est de la sorte un regard intermédiaire, un point de vue sur une histoire, une « traduction » de celle-ci. Le monstrateur, lui, montre des événements en immédiateté, sans les transposer dans un système signifiant. Comme le metteur en scène du théâtre, il dispose les objets du décor et planifie les actions qui vont se dérouler sans toutefois imposer un parcours de lecture. Ce sera au spectateur de faire ce travail, comme aux débuts du cinéma (ou du « théâtre filmé ») où, devant un plan-tableau jugé autonome présentant un foisonnement de personnages et d'actions, il doit diriger son regard sur l'un ou l'autre des éléments présentés sur un même pied d'égalité. Le travail du monstrateur ne reflète ainsi pas une subjectivité en lui-même, mais il n'est qu'une première étape dans le processus de production d'un film :

Pour produire un récit filmique pluriponctuel, il faut d'abord faire appel à un monstrateur qui, lors du tournage, « met en boîte » une multitude de micro-récits (les plans) qui ont tous et chacun, en définitive, une certaine autonomie narrative. [...] Il faut ensuite faire appel à une autre instance narrative, le narrateur, qui, se saisissant de ces micro-récits, pourra, s'il est « narrativement » euphorique, en travailler la substance narrative pour annuler l'autonomie des plans produits par le monstrateur et y inscrire le parcours d'une lecture continue, consécutive au regard qu'il aura posé sur cette substance et qu'il y aura transposé. [Gaudreault 1988: 115]

### 8.b) Dans le jeu de rôles et le jeu vidéo

Les acquis théoriques que je viens de présenter – soient la distinction entre narration et monstration et le processus de transsémiotisation qui est à l'origine de

<sup>33</sup> Comme le disait Christian Metz, l'image est un signifiant, pas seulement son contenu: « Un gros plan de revolver ne signifie pas 'revolver' (unité lexicale purement virtuelle), mais signifie *au moins*, et sans parler des connotations, 'Voici un revolver !' » [1968: 72]

l'activité narrative – sont essentiels pour expliciter ma conception de la narrativité dans le jeu vidéo, mais ils sont insuffisants sans une théorie spécifique au médium. Heureusement, Lev Manovich a proposé dans *The Language of New Media* [2001] une structure pour envisager les nouveaux médias. Ceux-ci sont composés, d'une part, d'une base de données, soit le contenu comme tel (images, texte, etc.), et, d'autre part, d'un algorithme, c'est-à-dire une série d'instructions et de procédures exécutées par le processeur informatique et chargées de mettre en relation les divers éléments de la base de données. Dans le cas de *Super Mario Bros.*, par exemple, si on pouvait ouvrir la cartouche de jeu et en extraire le contenu, on verrait différentes images de Mario (une pour chaque mouvement qu'il est possible de faire), les ennemis, les objets, et ainsi de suite (voir la figure 8 ci-dessous).

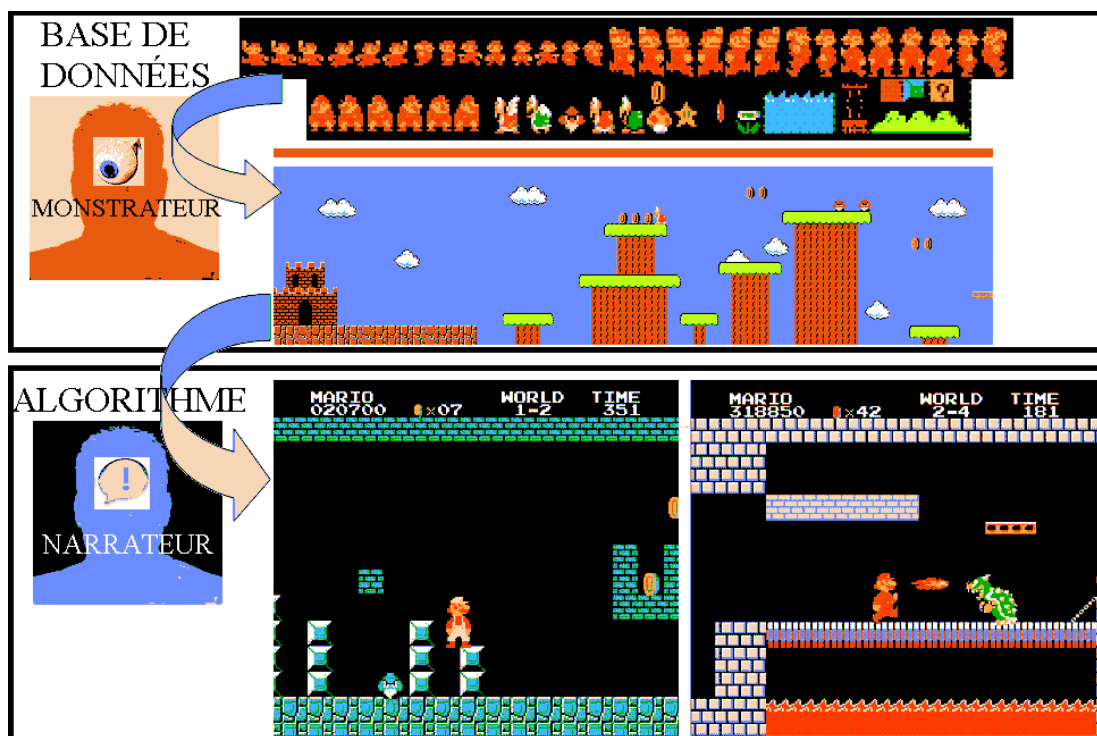


Figure 8: Double structuration des éléments de la base de données (tout en haut), d'abord en niveaux de jeu (au centre) par le monstreteur, puis en une partie (en bas) par le narrateur. (Collage de plusieurs sources en ligne: *Super Mario Bros. Headquarters* (<http://www.smbhq.com/users/sprite/>) et *Gamespot.com* (<http://www.gamespot.com/nes/action/supermariobros/screenindex.html>), consultées le 28 août 2006).



Le contenu de la base de données correspond à la matière que le monstreur filmique décide de mettre en scène. On pourrait croire qu'une différence importante sépare les deux médiums, puisqu'au cinéma, le monstreur opère sur de « vraies » choses, et non sur des signes: les acteurs sont des êtres de chair, et les objets du décor existent réellement. Il est vrai que dans un jeu vidéo, toute la matière doit être créée par des artistes et des animateurs, et donc qu'elle serait déjà symbolique (un ensemble de polygones devant représenter un personnage, par exemple). Mais au cinéma, bien que la matière à filmer soit composée d'objets au lieu de signes, une fois que le monstreur accomplit son travail, ils deviennent des taches sur une pellicule qui représentent ce qu'ils étaient dans le monde réel au moment du tournage, peu importe à quel point l'image tente de s'effacer pour montrer son contenu sans médiation détectable. Il n'y a ainsi pas lieu de tracer une distinction: l'activité du monstreur filmique comme celle du monstreur vidéoludique vise à organiser les éléments du contenu en une première couche signifiante.

L'ensemble des éléments de la base de données est structuré de façon à créer des niveaux de jeu (les mondes 1-1, 1-2, etc.) par une instance que nous nommerons le monstreur vidéoludique, qui lui-même doit son existence (conceptuelle) au travail (réel) des *level designers*, des *game designers*, des testeurs, etc. Ce travail pourrait être comparé à la manipulation du profilmique au cinéma<sup>34</sup>. Une deuxième structuration de niveau supérieur est par la suite réalisée grâce à l'algorithme, en vertu duquel les niveaux s'enchaînent dans une suite cohérente, les ennemis se

---

<sup>34</sup> Le profilmique est l'ensemble des choses qui précèdent le filmage, qui font une impression sur la pellicule (acteurs, décors, éclairage, etc.). Le filmographique comprend toutes les modifications apportées à la pellicule après le tournage, comme le montage, l'ajout de musique, etc.

déplacent, et le joueur peut « entrer dans la fiction » et jouer une partie. Cette deuxième organisation est le fruit d'une deuxième instance – que j'estime devoir appeler « narrateur vidéoludique » – et est comparable aux opérations effectuées sur le filmographique.

On me demandera sans nul doute d'expliquer mon hypothèse. Pourquoi, en effet, devrait-on percevoir le travail de cette deuxième instance comme une narration? Pour ce faire, il nous faudra revenir en arrière de plusieurs années et considérer les origines du jeu vidéo, que l'on peut retracer, comme je l'ai dit au tout début de ce mémoire, aux jeux de rôles comme *Donjons & Dragons*. Dans un jeu de rôles, un groupe de joueurs incarnent chacun un personnage et prennent part à diverses aventures créées par un Maître de Jeu (MJ). Les premiers décident des actions et réactions de leurs personnages, tandis que ce dernier « préside l'assemblée » en quelque sorte. Comme le précise Laurent Franchomme dans la définition du jeu de rôle qu'il donne dans son mémoire de DESS *Qu'est-ce qui fait courir le rôliste ? Analyse d'un jeu: le Jeu de Rôle*, le MJ est chargé d'une double fonction:

[Le Maître de Jeu] est à la fois l'arbitre et le conteur de l'histoire. C'est lui qui propose une "mission" aux joueurs, par l'intermédiaire de leurs personnages. Il décrit la situation dans laquelle ils se trouvent, décide de la réussite ou non de leurs actions (intervient alors l'usage des dés ainsi que les caractéristiques des personnages) et leur décrit la situation nouvelle qui en résulte. Il gère ainsi le cadre de l'aventure [1998: 9].

Arbitre et narrateur: voilà deux « rôles » – sans faire de jeux de mots – que doit remplir le Maître de Jeu pour mener à bien sa partie. Ci-dessous, on trouvera la transcription d'une partie typique de jeu de rôles, telle que fournie dans la rubrique « Un exemple de jeu » de l'introduction du *Manuel des Joueurs* de la deuxième

édition de *Donjons & Dragons Avancé*. Je souligne les répliques du MD (Maître de Donjons, synonyme de Maître de Jeu) lorsque celui-ci agit en tant qu'arbitre, et j'utilise les caractères gras lorsqu'il fait office de narrateur. Les joueurs, qui incarnent deux guerriers (G1 et G2) et un clerc (C), avancent dans un tunnel sombre et froid qu'ils savent peuplé de créatures hostiles:

MD: **Après 30 ou 35m, vous trouvez un bloc de pierre sur le sol.**

G1: Un bloc? J'inspecte de plus près.

MD: **Environ 30 par 40cms [sic] et faisant 45cms de haut, le bloc semble d'une roche différente de celle du tunnel.**

G2: Où est ce bloc par rapport au tunnel? À droite? Au centre? À gauche?

MD: **Il est complètement à droite contre le mur.**

G1: Puis-je le déplacer?

MD (vérifiant la Force du personnage): Oui, sans trop d'efforts.

G1: Hum. Ceci doit être un repère quelconque. (Aux autres joueurs) Dispersons-nous et cherchons pour une porte secrète. Examinez bien les murs!

MD (jetant plusieurs dés derrière son livre de règles, à l'insu des joueurs): **Vous ne trouvez rien de bien différent le long des murs.**

G1: Pourtant, il doit y avoir quelque chose. Pourquoi pas le plafond?

MD: Vous ne pouvez le rejoindre. Il est hors de portée par environ 30cms.

C: Bien sûr! Le bloc n'est pas un repère, mais un marche-pied. Je grimpe sur le bloc et inspecte le plafond.

MD (jetant quelques dés): **Après quelques instants, poussant ici et là, une partie du plafond se déplace soudainement. Tu as découvert un panneau qui se soulève. [etc.] [TSR 1994: 9]**

Comme on le voit, le MD de cet exemple chevauche les deux niveaux du réel et du fictionnel que Jesper Juul a évoqués.<sup>35</sup> Lorsqu'il agit en tant que narrateur, il raconte le monde fictionnel et décrit le résultat des actions effectuées par les personnages des joueurs (il « dit ce qu'il advient d'une personne ou d'une chose »,

---

<sup>35</sup> Évoqués, il faut le rappeler, pour rendre compte de la spécificité du jeu vidéo par rapport aux autres jeux, puisque celui-ci serait naturellement apte à produire des univers fictionnels. Voilà qui confirme le lien de parenté que je tente d'établir ici avec le jeu de rôles: tous deux donnent naturellement lieu à des univers fictionnels.

dans la formulation de Bremond); lorsqu'il doit approuver ou rejeter une proposition des joueurs, il agit en tant qu'arbitre. De la sorte, lorsque le MD jette des dés pour vérifier si le clerc réussit à découvrir le panneau coulissant, le jet de dé – un événement réel: un dé touche la table de jeu et tombe sur la face « 5 », par exemple – entraîne une conséquence au niveau fictionnel (le personnage parvient à trouver quelque chose), exactement comme la pression d'un bouton sur la manette de jeu entraîne un saut de Mario dans l'univers fictionnel. Le résultat est ensuite communiqué par voie de narration: le MD transforme une donnée d'un système signifiant (les mathématiques et les probabilités, les règles de D&D) dans un autre (les personnages et l'action, l'histoire). Pour reprendre la classification que j'ai faite précédemment, l'instance d'arbitre agit sur le niveau matériel du jeu alors que l'instance de narrateur traduit ces données au niveau du contenu. Bien que dans un jeu de rôle, ces deux fonctions soient assumées, au niveau purement physique, par la même personne et la même voix (le même appareil phonatoire, pourrait-on dire), elles demeurent tout de même deux entités distinctes, exactement comme deux rôles joués par un même comédien. La preuve, c'est qu'il arrive fréquemment que l'arbitre et le narrateur entrent en conflit. Ainsi, dans l'exemple ci-haut, si le MD a prévu un certain développement narratif qui dépend de la découverte par les joueurs de la trappe au plafond, il peut décider d'ignorer le résultat du dé lancé pour voir si le clerc réussit à la trouver, et lui accorder le succès automatiquement. Dans ce cas, la partie du MD chargée de produire un récit prend le dessus, et sa fonction d'arbitre est temporairement ignorée.

Cette multiplicité des « voix » de l'instance responsable de la communication a été soulevée par Espen Aarseth lorsqu'il s'est penché sur les jeux vidéo d'aventure<sup>36</sup>, en utilisant l'exemple du jeu *Deadline* (Marc Blank/Infocom, 1982): « the voice's curious mixture of styles is noticeable, to the extent that we might want to describe it as two different voices; the curt, minimalist, camera eye style (or nonnarration) in 'Cup: taken,' and the direct, covert narration in 'Sergeant Duffy walks up to you as quietly as a mouse' » [1997: 119]. Aarseth conclut, après examen de quelques passages du jeu, que ce n'est pas une seule « voix » qui communique avec le joueur, mais un « chœur » de voix différentes, et qu'il est impossible de les caractériser à l'aide des distinctions narratologiques traditionnelles (narrateur, auteur implicite, etc.). Je crois, pour ma part, que la différenciation de deux instances – narrateur et arbitre – permet de rendre compte adéquatement des « voix » qui « parlent », exactement de la même façon que dans les jeux de rôles. Pour s'en convaincre, il suffit de consulter le manuel d'instructions du jeu *Mean Streets* (Access Software, 1989) qui se décrit comme étant un « film interactif » dans lequel le joueur incarne le détective privé Tex Murphy. Dans une section intitulée « Who's talking », on peut lire:

In this interactive movie there are two basic levels of narration. The first level uses the pronoun "I", as if Tex Murphy is narrating his own story. Imagine your favorite "Magnum" type movie with the hero's voice being played over the "drive to the beach" scene. The second level uses the pronoun "you", and is reserved for the room search sequences. This gives more of a feel that "you're actually there" and the usual "Adventure Game Ghost" is talking to you and executing your requests [Access, 1989:14].

---

<sup>36</sup> Comme la plupart des genres en jeux vidéo, le jeu d'aventure peut se définir de façon différente d'un groupe ou d'une époque à l'autre. Aarseth l'emploie pour référer aux jeux de « fiction interactive » comme ceux de la compagnie Infocom. Un « jeu d'aventure » sera donc un jeu basé sur du texte plutôt que sur des images, dans lequel un joueur tape des commandes qui sont interprétées par un algorithme en utilisant certains verbes et noms. Comme Aarseth le dit, il s'agit là d'une version « numérisée » d'un jeu de rôle: « The *Dungeons and Dragons* genre might be regarded as an oral cybertext, the oral predecessor to computerized, written, adventure games » [1997: 98].

Cette mystérieuse voix fantomatique serait justement notre narrateur-arbitre, puisqu'elle « exécute nos requêtes » et nous décrit ce qu'il advient de nos actions. Mais qu'en est-il des autres séquences qui composent une partie de *Mean Streets*, si le « fantôme du jeu d'aventure » n'est présent que dans les séquences de fouilles? Se pourrait-il que ce « fantôme » ne soit qu'un narrateur délégué temporairement lors de ces séquences par notre instance supérieure, le narrateur fondamental (ou méga-narrateur suivant Gaudreault), et que celui-ci s'exprime autrement lors des autres segments du jeu?

Pour le prouver, observons l'évolution technologique du jeu vidéo d'aventure, genre narratif s'il en est un (Bertrand Gervais écrivait: « L'aventure est donc à la base même du narratif » [1990: 25]. La situation de *Donjons & Dragons* utilisée plus haut en guise d'exemple se transpose naturellement en remplaçant le MD vivant, assis avec les joueurs autour de la table, par un algorithme informatique. Voici ce à quoi cette séquence pourrait ressembler dans le jeu fictif *Donjons et Dragons: un exemple de jeu*. Comme précédemment, je souligne les interventions de l'arbitre et je mets en gras celles du narrateur. Entre parenthèses et en italiques, je note les opérations que l'ordinateur effectue sans les relayer au joueur et les pensées ou constats de celui-ci qu'il ne transforme pas en actions.

JOUEUR: Marcher tunnel

*(L'algorithme-arbitre interprète correctement le texte du joueur; il déplace sa position sur la carte virtuelle qu'il tient à jour et va puiser dans la base de données la description du nouvel endroit.)*

*L'algorithme-narrateur en fait le relais au joueur.)*

**Algorithme-narrateur: Après 30 ou 35m, tu trouves un bloc de pierre sur le sol.**

*(Le joueur se dit: Un bloc? Je devrais l'inspecter de plus près.)*

JOUEUR: Inspecter bloc

(L'algorithm-arbitre interprète et va puiser dans la base de données la description, etc..)

**Algorithme-narrateur: Environ 30 par 40cms et faisant 45cms de haut, le bloc semble d'une roche différente de celle du tunnel.**

*(Le joueur se demande: Où est le bloc par rapport au tunnel? À droite? Au centre? À gauche? Il songe à un moyen de poser la question, mais ne trouve pas de façon de le faire. Il va peut-être faire quelques essais infructueux, que l'algorithm-arbitre n'arrivera pas à interpréter, et finira par laisser tomber cette question pour essayer d'en tirer quelque chose. Il voudrait savoir s'il est possible de le déplacer.)*

JOUEUR: Bouger bloc.

(L'algorithm-arbitre interprète le message et applique la règle: lorsque la commande « Bouger » est utilisée, il va voir dans les détails de l'objet dont il est question pour voir si l'objet peut être déplacé, et si oui, combien de Force il est nécessaire que le personnage du joueur possède pour le faire. Dans ce cas-ci, le personnage est suffisamment fort, il peut déplacer le bloc. Mais la commande est incomplète: l'algorithm-arbitre a besoin de connaître la destination souhaitée par le joueur. L'arbitre signale au narrateur qu'il attend une variable, et l'algorithm-narrateur traduit cela en mots.)

**Algorithme-narrateur: Bouger l'objet à quel endroit?**

*(Le joueur analyse que s'il n'avait pu bouger l'objet, il aurait obtenu un message du genre « C'est trop lourd. ». Il peut donc le déplacer, et ceci répond à sa question.)*

JOUEUR:

*(Il appuie sur la touche de confirmation sans rien écrire, ce qui équivaut à dire « j'annule ce que je faisais ». L'algorithm-narrateur se contente alors de lui rappeler où il se trouve.)*

**Algorithme-narrateur: Près du bloc de pierre dans le tunnel.**

Cet exemple fictif correspond parfaitement aux premiers jeux vidéo d'aventure, comme *Adventure* et *Zork* (représenté ci-dessous dans la figure 9), qui n'utilisaient que du texte.

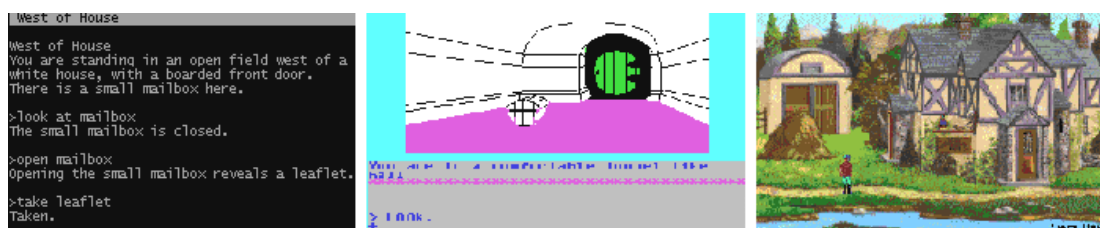


Figure 9: Évolution de la représentation graphique dans le jeu d'aventure. De gauche à droite: *Zork* (Infocom, 1980), *The Hobbit* (Beam Software/Melbourne House, 1982), et *King's Quest V* (Sierra, 1990).

Au fil des progrès technologiques, les graphismes commencèrent à faire leur apparition. Comme on le voit dans la figure 9, *The Hobbit* incorporait des graphismes rudimentaires pour servir de complément au système textuel classique. Le joueur entraînait toujours les commandes en utilisant des verbes et des noms, et les dessins ne pouvaient remplacer complètement le texte. (Dans l'image ci-dessus, le texte se lit: « You are in a comfortable tunnel-like hall ». Je laisse le soin au lecteur de s'interroger sur la faisabilité d'inférer le « confort » du « hall » en se fiant uniquement au portrait de la pièce.) Mais cela permettait tout de même d'éliminer une certaine partie des difficultés d'interaction avec la machine, puisque le joueur pouvait voir sans problème si un objet se situait à gauche, à droite ou au centre d'un corridor, par exemple. C'est en continuant à progresser selon le credo « une image vaut mille mots » que la compagnie Sierra développa des jeux appelés *graphical adventures*, dont la série des *King's Quest* en est certainement l'ambassadrice. Comme on peut voir à travers l'image de *King's Quest V* dans la figure 9 ci-haut, la saisie de texte est entièrement remplacée par une interface graphiquement autonome.

C'est ici qu'entre de nouveau en jeu la révision d'André Gaudreault sur la *mimèsis* et la *diègèsis*. Comme je l'ai expliqué précédemment, ce n'est pas parce que l'instance responsable de la communication du contenu au joueur utilise le langage verbal ou scriptural que l'on peut la qualifier d'instance narratrice, mais parce qu'elle se livre à un processus de transcodage et qu'elle laisse ainsi des traces de son intervention. *King's Quest V* n'est pas « mimétique » ou « représentationnel » parce qu'il utilise des graphismes. Tout simplement – et c'est là l'intérêt de prendre une



perspective historique –, son narrateur s'exprime par une autre matière de l'expression: l'image plutôt que l'écrit. Au lieu de décrire par écrit ou verbalement au joueur le résultat des actions qu'il entreprend, le narrateur peut lui « dire ce qu'il advient » de l'univers par des images, de façon beaucoup plus rapide et efficace. On pourrait réécrire pour une ultime fois le déroulement de la séquence du bloc dans le tunnel, si elle se déroulait dans un jeu vidéo moderne comme *King's Quest V*, ainsi:

*Le joueur veut avancer dans le tunnel. Il pousse donc le joystick analogique sur sa manette de jeu vers l'avant. L'algorithme-arbitre interprète la pression du bouton comme un signal d'avancement, et déplace conséquemment la position du joueur sur les axes x et y de façon correspondante, et va puiser dans la base de données l'animation de marche du personnage. **L'algorithme-narrateur montre le personnage en train de marcher dans le tunnel, le décor changeant, etc. Éventuellement, apparaît un bloc de pierre sur le sol** Le joueur se dit: Un bloc? Je devrais l'inspecter de plus près. Il utilise le deuxième joystick analogique de sa manette pour déplacer la caméra de façon à voir l'objet de plus près. L'algorithme-arbitre interprète et déplace la caméra, ce qui est relayé au joueur visuellement par l'algorithme-narrateur qui représente le monde en transformation. Le joueur estime la taille de la pierre à 30 par 40cms et 45cms de haut, et s'aperçoit qu'il semble d'une roche différente de celle du tunnel. Il voit aussi qu'elle est située complètement à droite contre le mur. Pour savoir si c'est un objet déplaçable, il appuie sur le bouton d'action attribué à cette fonction. L'arbitre reçoit le signal, regarde la description de l'objet dans la base de données pour trouver la variable « Déplaçable », et voit que la valeur est « Vraie ». Il fixe donc la position du joueur par rapport au bloc, et va puiser dans la base de données l'animation du personnage qui tient un objet, prêt à le déplacer. **Le narrateur montre le personnage du joueur saisissant le bloc de pierre pour le déplacer.** Le joueur lâche le bouton parce qu'il n'a pas envie de déplacer le bloc. )*

Comme on le voit, le mode de fonctionnement d'un jeu vidéo a beaucoup à voir avec celui d'un jeu de rôles. Dans les deux cas, une « conversation », pour reprendre l'analogie somme toute assez juste de Crawford, a lieu entre le joueur et

l'instance communicatrice<sup>37</sup>, sous la forme d'une alternance entre « *Je fais ceci* » et « *Voici ce qui se produit.* » Un processeur informatique est capable d'effectuer ces échanges à une vitesse infiniment supérieure, effectuant des dizaines de propositions au même moment et imposant une temporalité rigide au joueur à laquelle il doit souscrire s'il veut endiguer le flot d'événements et ne pas seulement être spectateur de sa propre défaite.<sup>38</sup> Mais dans tous les cas, une instance narrative traduit toujours des données numériques, des variables, et des opérations mathématiques en actions de personnages ou événements qui s'inscrivent à l'intérieur d'un autre système signifiant: celui du récit. Après l'histoire et la narration, c'est le dernier terme qu'il nous reste à examiner, ce à quoi sera consacré le prochain chapitre.

---

<sup>37</sup> Cette instance est véritablement le « foyer de la narration » de Todorov, puisque toutes les actions du joueur doivent passer par elle pour atteindre le monde fictionnel, et tout ce qui se produit dans le monde fictionnel doit de la même façon transiter par elle pour être communiqué au joueur.

<sup>38</sup> On pourrait imaginer le babillage incessant de l'algorithme-narrateur dans un jeu en temps réel où le joueur n'a pas le temps de réagir: « Un goblin approche par la droite, un shaman commence à lancer un sort, la porte derrière toi s'ouvre, tu ne fais rien, le goblin est maintenant à portée de frappe, il te donne un coup d'épée, tu ne fais rien, le shaman lance une boule de feu, le coup d'épée t'a fait une petite blessure, une créature apparaît dans l'embrasure de la porte, tu ne fais rien, la boule de feu te heurte... »

## Chapitre quatre

\*

### Le récit vidéoludique

*« Thanks to beautiful cut-scenes, and a deep, introspective narrative, Square's game [Final Fantasy VII] was also the first RPG to surpass, instead of copy, movielike storytelling. »*

- Electronic Gaming Monthly

#### 9. Niveau 3: anatomie du récit interactif

*Au cours du troisième niveau de jeu, le joueur rencontre deux chemins possibles. Il décide d'en emprunter un, et arrive quelques minutes plus tard dans une pièce avec trois passages. D'après la disposition des lieux, il comprend que s'il avait choisi l'autre chemin plus tôt, il serait arrivé dans la même pièce par l'une des autres entrées. Puisque les deux trajets mènent au même endroit, le joueur est conscient que ce choix n'aura pas eu d'impact sur la suite du récit. Et pourtant, il se demande ce qu'il aurait vu dans l'autre tunnel...*

Jusqu'ici, j'ai répondu à deux des quatre arguments-maîtres des ludologues. Comme on l'a vu, le jeu vidéo est capable d'instaurer une temporalité propre à la communication d'une histoire. Sa structure est basée sur un double niveau, celui de la base de données et de l'algorithme, qui lui-même est composé de deux instances différentes, un arbitre et un narrateur – narrateur parce qu'il raconte l'état du système

de jeu (des différentes variables de la base de données et opérations mathématiques effectuées par l'arbitre) au joueur en utilisant un certain système signifiant, que ce soit l'image ou l'écrit. Dans la mesure où une histoire communiquée par voie de narration est un récit, il semble que l'existence du « récit interactif » soit indéniable. Mais celui-ci cause certains problèmes, qu'on peut réunir en deux derniers arguments de la conception ludologique. Le premier est celui de la linéarité. En effet, de tout temps, on a considéré le récit comme étant une suite fermée et invariable d'événements qui sont racontés. Puisqu'un jeu, étant un cybertexte, est caractérisé justement par le principe inverse – la variabilité –, comment peut-on parler du « récit d'un jeu », si l'issue de celui-ci est incertaine? Ceci nous conduira au dernier argument, selon lequel les séquences narratives présentées dans un jeu et les séquences de jeu elles-mêmes pourraient être nettement séparées et vues comme indépendantes. Le récit n'ayant aucun impact sur le jeu et vice-versa, le jeu vidéo ne présenterait pas de « narration interactive ».

#### 9.a) Double structure du récit

Chris Crawford, dans son article « Interactive Storytelling », mentionne une façon problématique de concevoir le récit dans le jeu vidéo. Plusieurs jeux seraient composés d'une alternance de segments interactifs non-narratifs, et de segments narratifs non-interactifs: « The story itself is noninteractive, and the game itself lacks dramatic content. You interact with the nonnarrative game, then see some non-interactive story, then interact some more with the game, then see more story, and if you alternate between the two fast enough, it becomes an “interactive story” – right? » [2003: 260] Ceci correspond à une réalité très forte dans l'industrie du jeu

vidéo: le modèle de la cinématique, popularisé entre autres par *Ninja Gaiden* (Tecmo, 1988; voir la figure 10 ci-dessous).



Figure 10: *Ninja Gaiden*, figure emblématique de la « cinématique ».

Dans ce modèle, une séquence de récit non-interactive apparaît après chaque niveau ou section de jeu pour faire progresser l'intrigue et motiver en termes narratifs le prochain niveau. Une fois la cinématique terminée, le joueur regagne le contrôle de son personnage et avance dans un niveau d'action standard. C'est donc dire que narration et interaction alternent sans jamais s'entrecroiser. Le ludologue en nous objectera (et avec raison) que ceci prouve que le jeu vidéo est incapable de « raconter », puisque s'il veut communiquer un récit, il doit simuler des techniques cinématographiques ou littéraires pour le faire. En effet, il doit suspendre sa faculté d'interactivité en refusant, le temps de la cinématique, de reconnaître toute participation du joueur. Mais cette observation repose sur un *a priori* qui semble aller de soi, mais qu'il faut remettre en question, à savoir que lorsque l'on parlerait du récit de *Ninja Gaiden*, on entendrait par là l'ensemble des informations livrées et des actions présentées dans les cinématiques, tandis que les séquences de jeu seraient, elles, non-narratives.

Jesper Juul a proposé une classification pour distinguer différents types de jeux selon précisément la variabilité qu'ils offrent [2002]. Il y a d'un côté les *jeux à progression*, qui se déroulent au sein d'une structure assez fermée et où le joueur travaille pour actualiser une séquence d'événements « idéale ». Ceux-ci sont en opposition aux *jeux à émergence*, qui sont basés sur un petit nombre de règles capables d'engendrer une multitude de variantes. On placerait ainsi du côté de la progression des jeux comme *Super Mario Bros.* ou *Adventure*, où le concepteur place une série d'énigmes ou de défis qui exigent de trouver « la » bonne solution. La plupart des jeux classiques, comme les échecs ou les sports, sont des jeux à émergence: seules les règles de base sont précisées, le défi résultant de leur combinatoire. On conçoit aisément l'existence d'un récit nettement séparé du jeu dans le cas des jeux à progression, puisque l'expérience du joueur est contrôlée de près par une structure rigide qui le force à avancer dans un certain ordre, ce qui permet au concepteur de placer des cinématiques pour livrer un récit tout au long de son parcours. Mais comment peut-on prévoir et imbriquer un récit dans un jeu à émergence ?

En vérité, les catégories de Juul ont été créées pour rendre compte de la façon dont le joueur est défié. Et bien qu'au départ, on ait tendance à considérer que les jeux à progression soient narratifs et non les jeux à émergence, tel n'est pas le cas. Par exemple, dans *Prince of Persia: Warrior Within*, un jeu à progression très fermé, la finale du jeu dépend de la performance du joueur. S'il a trouvé tous les *power-ups* au cours de sa partie, le prince (son avatar) acquiert une arme dont il se sert pour vaincre un ennemi final, et parvient à quitter l'île avec une femme; sinon, il se voit

dans l'obligation de tuer cette dernière, puis de se sauver. La conclusion du récit dépend de la sorte des actions performées par le joueur en dehors des séquences cinématiques, ce qui nous fournit un indice que la question serait possiblement plus complexe que la simple association « jeu = non-récit, non-jeu = récit » que le sens commun accepte d'emblée. Le récit ne se résumerait donc pas exclusivement aux cinématiques et indépendamment des moments de jeu, il y aurait un certain enchevêtrement entre les deux. Dans ce cas, pourrait-il y avoir « récit » dans le cas des jeux à émergence ?

Deux problèmes linguistiques font obstacle au chercheur en études du jeu vidéo qui s'intéresse au récit. Le premier tient de la nature polysémique du mot. À ce sujet, Henry Jenkins [2004] a invité à considérer quatre types de récits dans les jeux vidéo:

- les « récits évoqués » (certains décors ou indices d'intertextualité feraient resurgir chez le joueur des histoires déjà connues);
- les « récits actualisés » (« Most often, when we discuss games as stories, we are referring to games that either enable players to perform or witness narrative events – for example, to grab a lightsaber and dispatch Darth Maul in the case of a *Star Wars* game. »);
- les « récits émergents » (qui ne sont pas prédéfinis, qui résultent de l'interaction du joueur avec les règles);
- finalement, les « récits enchâssés » (qui sont prédéfinis et que le joueur découvre petit à petit durant son expérience de jeu).

On peut diviser ces types de récit en deux: les récits *actualisés* et *émergents* dépendent directement des actions du joueur, tandis que les récits *enchâssés* et *évoqués*, eux, sont « déjà écrits » au moment où le joueur entre dans la fiction. Comme le mentionne Jenkins, les histoires de détectives fonctionnent sur ce modèle. Au premier niveau – celui du jeu – Tex Murphy, dans *Mean Streets*, tente de retrouver Carl Linsky en se déplaçant d'un endroit à l'autre, en acquérant des objets, en interrogeant des gens, et ainsi de suite. Ce faisant, il découvre le second niveau narratif, celui du récit prédéfini: Carl Linsky était impliqué dans un projet secret de contrôle des pensées, il a été poussé au suicide contre sa propre volonté, etc. Pas de doute que ce second niveau soit narratif, mais les actions du joueur à l'intérieur du premier niveau ne contribueraient-elles pas à « fabriquer » un second (ou premier!) récit?

On peut effectivement postuler, plutôt qu'une alternance entre récit prédéfini et jeu non-narratif, la présence d'une double structure narrative, et pas seulement dans une poignée de « genres thématiques » (comme l'histoire de détective, par exemple), mais dans tous les jeux qui véhiculent une histoire dramatique, si limitée soit-elle. De la sorte, chaque jeu comprendrait d'une part un récit déjà écrit, qui se trouve à être en quelque sorte invariable puisque les actions du joueur lui font découvrir ce niveau narratif sans l'influencer directement, et d'autre part un récit résultant des actions du joueur lors d'une partie. Mais comment doit-on rendre compte de ce deuxième récit qui ne « prend vie » que lorsque le joueur prend la manette en main?



Ceci rejoint le deuxième problème, qui existe parce que la plupart des recherches en études du jeu vidéo se font dans la langue de Shakespeare. Comme le signale Marie-Laure Ryan [2006: 189], l'anglais n'a que le mot *game* pour référer à la fois au concept de *jeu* et de *partie*, ce qui rend la distinction malaisée. Je proposerai donc, pour remédier à ces problèmes et m'assurer que nous parlons bien des mêmes choses, une terminologie toute simple. Tout jeu existe en lui-même en tant qu'ensemble de règles. Donnons-lui le nom de *jeu-objet*, ou JO. Ces règles, lorsqu'elles sont mises en action au cours d'une partie, révèlent alors la nature du jeu, le plaisir que l'on peut y éprouver, etc. Elles engendrent le *jeu manifeste*, ou JM. À travers le JM, le joueur effectue une série d'actions qui, je crois, doivent être considérées comme un récit. Suivant cette hypothèse, on désignera donc l'ensemble des actions accomplies par le joueur, ou son parcours, sous le terme de *récit vidéoludique* (RV), car celui-ci, naissant dans le JM, est fondé précisément sur l'interactivité inhérente au médium. Le récit déjà prévu par les concepteurs du jeu et que le joueur ne fait que découvrir au fil de la partie sera, pour emprunter le terme à Jenkins, qualifié de *récit enchâssé* (RE).

Pour illustrer le tout, considérons le cas de *Super Mario Bros*. Le jeu met en scène un récit enchâssé: la princesse a été enlevée par le vil Bowser, Mario décide d'aller la sauver, il progresse à travers les mondes, confronte et vainc Bowser, et délivre la princesse, ce qui sauve le royaume champignon. Ce RE est fixe et immuable. Bien sûr, si ma performance ne s'avère pas à la hauteur, je ne verrai pas la finale, mais cela ne signifie pas pour autant que celle-ci varie en fonction de mes actions dans le jeu. Du moment que je satisfais aux conditions requises pour atteindre

la fin du jeu, rien n'a d'importance, que j'aie réussi du premier coup ou après 20 essais, que mon score soit très bas ou très élevé, et ainsi de suite. Il faut de la sorte envisager le RE comme un fil que ma performance vient dérouler, me permettant ainsi de voir tout le récit. C'est grâce à cette immuabilité du RE que nous pouvons discuter de nos parties, possiblement fort différentes, d'un même jeu sur une base commune. En effet, même si je suis mort une dizaine de fois à chaque niveau et que mon interlocuteur a lui battu Bowser en lui lançant des boules de feu plutôt qu'en le projetant dans la lave, dans les deux cas Mario a sauvé la princesse. Ce sont nos RV qui auront été fort différents...surtout si l'un de nous a utilisé un tuyau-raccourci pour sauter la moitié des mondes! Mais encore faut-il que nous nous entendions pour dire que nos parcours de *Super Mario Bros.* ont produit un « récit ». Revenons-y donc.

#### 9.b) Le récit et le principe de variabilité

Comme la définition de Gerald Prince le mentionnait, s'il est possible de définir le récit en tant que produit, objet et structure (pré-construit: c'est donc notre récit enchâssé immuable, ou RE), on peut également le faire en tant que processus, acte et structuration (ce serait là notre mystérieux RV). L'approche sémiopragmatique de Roger Odin est fondée précisément sur cette alternative:

Dans cette perspective là un film n'a pas de sens en lui-même mais le sens vient au film dans la relation avec le spectateur. Le spectateur produit le texte filmique à partir de ces taches sur un écran et de ces vibrations sonores qui lui sont données à voir et à entendre. [...] [A]u lieu d'effectuer un mécanisme de transmission d'un texte d'un émetteur à un récepteur, il y a un double processus de production de sens, l'un qui est fait dans l'espace de la réalisation par le réalisateur et l'autre qui est fait dans l'espace de la lecture par le spectateur [Odin in Pliskin, 2000].

Cette logique me semble beaucoup mieux adaptée à notre intérêt particulier.

Pourquoi, en effet, choisir d'étudier le récit interactif avec une approche immanentiste

centrée sur l'objet? C'est connu, le *game design* est un travail qui nécessite une bonne part de tests pour s'assurer que le système fonctionne de la façon prévue par les concepteurs:

Quality assurance/testing is the finding and reporting of bugs in video games and software. In the video game industry, QA has become essential for companies to compete for consumers. Testing is often considered one of the most critical components of the development cycle. It is the glue that holds the final product together. It is both time consuming and intensive. And there is nothing worse in the eyes of a consumer than having your favorite video game freeze/lockup after beating the 3rd level boss! [IGDA Business Committee, 2003]

Autrement dit, malgré tous leurs efforts, les concepteurs de jeux sont incapables de mesurer pleinement les ramifications qui découlent de leurs règles de jeu ou de leur programmation parce que les résultats qu'ils génèrent, une fois en action, sont trop complexes. C'est donc dire que le lien entre le jeu-objet et le jeu manifeste qui en résulte une fois que « la machine se met en marche » est au mieux ténu. Certes, l'étude du jeu-objet vidéo d'après une perspective formaliste ou structuraliste en tant que « système de règles engendrant des variations d'état » ne manque pas d'intérêt et s'avère fructueuse pour mieux comprendre plusieurs pans de ce phénomène. (cf. « Games as Emergent Systems » in Salen & Zimmerman, 2004) Mais une telle approche ne parvient pas à rendre compte de ce Saint Graal de l'ère numérique qu'est le « récit interactif », ou notre récit vidéoludique.

Pour en faire la preuve, il convient de s'attarder à un exemple particulièrement éclairant: le jeu *Diablo* (Blizzard North/Vivendi Universal, 1996). Le joueur dirige un personnage qu'il crée en début de partie: il peut choisir son archétype (guerrier, archère ou sorcier) et distribuer un certain nombre de points entre différents attributs. De la sorte, tous les joueurs n'incarnent pas le même personnage, et l'expérience de

jeu diffère ainsi: le sorcier est faible au départ mais atteint des sommets de puissance en fin de partie, le guerrier a de la difficulté à affronter des groupes d'archers puisque c'est au corps à corps qu'il excelle, et l'archère doit se déplacer constamment pour garder ses ennemis à distance sûre. Au niveau de l'action, le jeu consiste à explorer un labyrinthe rempli de créatures maléfiques et de trésors, un étage à la fois, en vue de vaincre Diablo, un démon qui siège au 16<sup>ième</sup> et dernier niveau. L'une des grandes nouveautés qui popularisa le jeu concerne les lieux: les seize étages du labyrinthe sont générés de façon aléatoire à chaque partie. Les murs, les pièces, les ennemis, les trésors, et l'emplacement des escaliers menant aux niveaux suivants sont tous créés selon des algorithmes spécifiés par les concepteurs. La figure 11 présente trois « premiers étages » issus de trois parties différentes que j'ai commencées.



Figure 11: Trois parties de *Diablo*. Même endroit, lieux différents. (captures personnelles)

On le voit, chacun est passablement différent des autres. Comment peut-on dans ce cas appliquer une analyse structurale pour décortiquer le jeu-objet, si les étages du donjon ne sont créés qu'au début d'un manifeste (d'une partie)? De toute évidence, on ne saurait, dans ce cas, parler du « texte » de *Diablo* dans une perspective qui soit externe à notre expérience avec le jeu manifeste.

Si l'on ouvrait les entrailles du cédérom de *Diablo* et que l'on se mettait à la recherche du contenu qui s'y trouve, on ne trouverait pas de niveaux de jeu, mais des

algorithmes. Si l'on essayait de les traduire dans notre langage de tous les jours, on obtiendrait à peu près ceci:

*Ordinateur, lorsqu'un clic de souris est enregistré sur la case x55,y40:*

*Charge les textures du groupe « labyrinth01 »;*

*Crée 40 pièces étendues sur un maximum de 255 cases par 255 cases, distribuées comme suit:*

- de 1 à 4 pièces de 4 cases par 8 cases
- de 5 à 11 pièces de 3 à 6 cases par 9 à 14 cases
- de 6 à 12 pièces de 12 à 16 cases par 18 à 30 cases;

*Place l'escalier menant au niveau suivant dans une pièce d'au moins 6 cases par 6 cases;*

*Remplit les trois plus grandes pièces avec des arches selon l'algorithme « arches-labyrinth01 »;*

*Place des monstres selon l'algorithme « monstres-labyrinth01 », et des trésors selon l'algorithme « trésors-labyrinth01 ».*

Cette simple liste des procédures à suivre est aussi différente de la façon dont l'expérience du joueur se déroule qu'une description scientifique de la longueur des ondes l'est de l'expérience de la couleur. Lorsque le joueur joue à *Diablo*, il voit des corridors plutôt que des « pièces de 3 à 6 cases par 9 à 14 cases, habillées des textures du groupe labyrinth01 ». Il rencontre des monstres qui sont – pour lui – placés là pour servir d'obstacles à son désir de voir le reste du labyrinthe, amasser des trésors, et vaincre *Diablo*, et non simplement parce que l'algorithme a spécifié un certain nombre de monstres à apparaître sur le niveau. Le joueur ne voit que *la manifestation*

de l'algorithme, qui agit en tant qu'*instance organisatrice*<sup>39</sup>. S'il est vrai qu'il n'y a pas de récit *vidéoludique* (RV) inscrit dans *Diablo* – on aurait beau fouiller les données sur le cédérom, on ne retrouverait nulle part de « Le joueur arrive devant son ennemi et le vainc », par exemple – il résulte néanmoins, de l'interaction entre les différentes règles de jeu et le joueur, un contenu compatible, tel qu'on l'a vu plus tôt, avec celui de l'histoire, et relayé sous le mode de la narration.

On pourrait objecter que ceci est vrai seulement pour les jeux à émergence comme *Diablo*, mais qu'en ce qui concerne les jeux à progression, il en est tout autrement. Mais ces derniers ne contiennent pas plus un récit vidéoludique conscrit dans le jeu-objet qu'il serait possible d'extraire pour l'analyser comme le structuralisme l'a fait pour les œuvres littéraires (et comme on pourrait le faire pour un récit enchâssé). Cette idée provient sans doute de l'héritage des « livres dont vous êtes le héros », qui comportaient véritablement un récit segmenté en une arborescence prédéfinie. Il est vrai que ces textes étaient écrits de A à Z par un auteur, et que l'interactivité était basée sur le mode du choix; ainsi, chacune des actions que le lecteur pouvait entreprendre avait été prévue et consignée dans le jeu-objet. Mais le jeu vidéo, mis à part quelques rares exceptions, ne fonctionne pas sur le mode du choix, mais avec un « répertoire de l'action ». Selon Janet Murray, les environnements numériques sont procéduraux: « the computer is not fundamentally a wire or a pathway but an *engine*. It was designed not to carry static information

---

<sup>39</sup> C'est une instance de monstration: dans le cas (relativement peu fréquent) de *Diablo*, les concepteurs, au lieu d'organiser eux-mêmes les éléments de la base de données en une première structuration, ont plutôt créé un algorithme de « premier niveau » pour s'en charger. On ne saurait le confondre avec l'algorithme de « second niveau », que l'on retrouve dans tous les jeux, et qui agit en tant qu'arbitre et narrateur.

[c'est-à-dire une arborescence de choix aux conséquences pré-définies] but to embody complex, contingent behaviors. » [1997: 72]. Il ne faut pas considérer que *Super Mario Bros.* offre au joueur, à chaque pixel, le choix entre avancer, reculer, arrêter, courir ou sauter (on se retrouverait rapidement avec une arborescence si gigantesque qu'elle serait difficile à simplement conceptualiser). En vérité, le programme contient des procédures (détaillées par les programmeurs) qui délimitent ce qu'est un saut, un avancement, un recul ou une course *en tout temps*. Les possibilités d'action sont données au joueur, qui peut les utiliser et les combiner dans toutes circonstances comme il le veut. On n'écrit pas le code informatique suivant:

*Ordinateur, pour le trou 1:*

*Si le joueur appuie sur A lorsqu'il se trouve à moins de 3 pixels du bord et qu'il tient la touche enfoncée pendant 500 millisecondes, montre un saut réussi par-dessus le trou;*

*Si le joueur appuie sur A lorsqu'il se trouve à plus de 3 pixels du bord et qu'il (...), montre un saut manqué dans lequel il tombe dans le trou. Fais jouer la musique de mort en enlève-lui une vie.*

*Pour le trou 2:*

*(etc. Des instructions similaires sont données pour chacun des trous que le joueur rencontre durant le jeu)*

Mais celui-ci:

*Ordinateur, lorsque le joueur appuie sur A:*

*Augmente sa position sur l'axe Y de 3 pixels par tranche de 50 millisecondes pendant 500 millisecondes, puis diminue-la de 3 pixels par tranche de 50 millisecondes pendant 500 millisecondes;*

*Conserve sa vitesse de déplacement sur l'axe X;*

*Si la position du joueur sur l'axe Y tombe en-deça de 0, fais jouer la musique de mort et enlève-lui une vie.*

Ainsi, tous les jeux vidéo, qu'ils soient à émergence ou à progression, sont fondamentalement les mêmes en ce qui a trait au récit: ils contiennent un récit enchâssé invariable et prédéfini, que l'on peut extraire du jeu-objet pour l'analyser selon une approche formaliste ou structuraliste, et un récit vidéoludique variable à l'intérieur des contraintes de l'algorithme, qui prend vie dans le jeu manifeste et qu'il faut nécessairement observer à travers une approche centrée sur l'expérience. Le tableau ci-dessous résume cette classification:

Jeu-objet (JO)	Récit enchâssé (RE)
Jeu manifeste (JM)	Récit vidéoludique (RV)

Figure 12: Le double récit du jeu vidéo.

La séparation entre jeux à progression et jeux à émergence n'est pas basée sur une différence fondamentale, mais résulte simplement d'une variation dans le degré d'importance accordée aux deux types de récit, dont on pourrait rendre compte sous la forme d'une formule. Les jeux à émergence ne comportant typiquement qu'un récit enchâssé très sommaire pour laisser au joueur toute la liberté « d'écrire ses propres histoires » (comme le voudrait l'utopie de la fiction interactive), on les décrira comme suit:  $RE < RV$ . Le rapport des jeux à progression tels que *Mean Streets* sera lui exprimé par  $RE > RV$ , puisque c'est le récit enchâssé qui a préséance sur le parcours du joueur, qui y est soumis. L'analyse structurale des récits est ainsi



intrinsèquement incompatible avec le récit interactif, et ce, peu importe le type de jeu, puisqu'elle n'a de préhension que sur le récit enchâssé et l'algorithme qui forme la structure du jeu, et non sur le résultat qui découle de son exécution lors du jeu manifeste et qui pourrait être à l'origine du récit vidéoludique. Changeons donc notre approche pour la sémio-pragmatique et examinons de quelle façon le récit vidéoludique s'articule.

\*

#### 10. Niveau 4: perspective sémio-pragmatique

*Le quatrième niveau de jeu introduit un élément nouveau dans le gameplay: alors que le jeu se déroulait jusqu'à présent à la troisième personne, le joueur voyant son avatar représenté à l'écran, il passe maintenant à une perspective à la première personne. Le joueur jette un nouveau regard sur la situation maintenant qu'il voit le monde à travers les yeux de son personnage.*

Le point de départ de l'approche sémio-pragmatique, on l'a vu, est de considérer le texte comme une série d'instructions qui guident le spectateur/lecteur dans son activité de production de sens. Ainsi, quand je vais voir un film, je produis un texte à partir de ce qu'il m'est donné à voir, et s'il y a 500 spectateurs dans la salle, il y aura 500 textes produits, qui comporteront chacun des points communs et des variations à un degré plus ou moins grand selon la clarté du film, les compétences spectatoriennes de chacun, et ainsi de suite. À ce sujet, une précision d'importance s'impose: les textes sont toujours produits, selon Odin, « par la combinatoire d'un nombre limité de *modes de production de sens et d'affects* qui conduisent chacun à un

type d'*expérience* spécifique et dont l'ensemble forme notre *compétence communicative*: modes spectacularisant, documentarisant, fabulisant, artistique, privé, etc. » [2000: 11]. C'est par l'un de ces modes que l'on arrive à considérer nos expériences vidéoludiques comme des fictions (et éventuellement comme des récits): la fictionnalisation, qui est définie ainsi: « En termes d'expérience (vécue par le lecteur, visée par le destinataire), je caractériserai la fictionnalisation comme le mode qui me conduit à *vibrer au rythme des événements fictifs racontés* » [2000: 11]. Cette approche permet de rendre compte des différences de point de vue sur le rôle que devrait jouer le récit dans les jeux vidéo.

Pour le démontrer, il suffit de prendre comme exemple un jeu bien connu: *The Sims* (Will Wright/Maxis, 2000). Le joueur, qui occupe une position semblable à celle d'une déité (on appelle ce type de jeux des *God games* en anglais) intervenant sur le cours des choses dans le monde virtuel, doit veiller aux intérêts de sa famille de gens simulés (*Sims*) en leur faisant faire le ménage de leur maison, rencontrer des amis, apprendre à jouer d'un instrument de musique ou conserver leur emploi, entre autres choses. Les joueurs qui jouent sur un mode performatif approchent les jeux vidéo pour être défiés ou avoir à deviser des stratégies. Dans cette perspective, si acheter une piscine creusée pour la famille de *Sims* coûte cher, c'est parce que les bienfaits au niveau de leur stress sont importants, et rendraient ainsi le jeu trop facile si le coût était trivial. Pour eux, l'aspect narratif est accessoire: un bon jeu doit être difficile, mais bien calibré, stimulant, etc. Pour une autre catégorie de gens qui fonctionnent sur le mode fictionnalisant et aiment jouer à *The Sims* pour mettre en

scène leurs propres histoires<sup>40</sup>, si une piscine creusée coûte cher, c'est parce que, comme dans la « vraie vie », elle nécessite beaucoup de matériaux et d'heures de travail de la part du constructeur, des installateurs, etc. Enfin, pour un troisième groupe qui préconise le mode ludique, les jeux qui sont plus près de la *paidia* que du *ludus* (pour reprendre la terminologie de Caillois) sont appréciés. Pour eux, le coût de la piscine n'est qu'une entrave désagréable qui les empêche de s'amuser avec leur maison de poupées virtuelle.

Bien sûr, ces trois profils de joueurs ne sont que des approximations: les modes performatif, ludique et fictionnalisant (entre autres) se combinent au sein d'une même personne, à divers degrés selon l'individu, son humeur, le contexte de jeu, etc. C'est ce qui explique que, pour certains, le défi doive primer sur l'histoire présentée (prévalence du mode performatif sur le mode fictionnalisant), alors que pour d'autres, qui sont dans la situation inverse, un jeu difficile peut nuire à l'élaboration d'un récit. Cette difficulté du jeu sera perçue de façon négative. On a ainsi une première exigence pour qu'il y ait « récit » vidéoludique: il faut tout d'abord que le joueur fonctionne sur le mode fictionnalisant. Il ne peut y avoir de récit si le joueur n'est pas intéressé à en produire un. Pour le joueur qui fonctionne sur ce mode, un certain nombre d'opérations restent à effectuer, que je détaillerai ici en résumant les propositions d'Odin.<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> On peut consulter une liste de sites tenus par des fans du jeu dévoués exclusivement aux histoires dans la section « Liens » du site officiel de *The Sims* d'Electronic Arts, au [http://thesims.ea.com/us/chat/links/index.html?category\\_id=65](http://thesims.ea.com/us/chat/links/index.html?category_id=65) (consulté le 10 août 2006).

<sup>41</sup> Puisqu'elles ont toutes été faites dans le même ouvrage, je me contenterai de fournir les numéros de page plutôt que répéter incessamment les [Odin, 2000:].

### 10.a) La diégétisation

La première étape pour percevoir une partie de jeu vidéo comme une fiction consiste à diégétiser, c'est-à-dire construire un monde fictionnel. Ceci peut se faire à trois conditions. Premièrement, il faut figurativiser, c'est-à-dire percevoir le contenu présenté comme ayant « un correspondant au niveau de l'expression de la sémiotique naturelle (ou du monde naturel) »<sup>42</sup> [p.18]. Autrement dit, il faut avoir l'impression que les images et les sons qui nous sont données à voir représentent quelque chose qui pourrait exister. À noter: « l'analogie n'est pas *constatée* mais *présupposée*; l'essentiel est que je considère ce qu'on me donne à voir comme représentant des éléments d'un monde, que j'aie ou non la possibilité (ou la curiosité) de vérifier la ressemblance avec ces éléments » [p.19]. Deuxièmement, il faut effacer le support, c'est-à-dire voir un monde imaginaire au lieu d'une série de signes. Enfin, la troisième opération consiste à considérer l'espace représenté comme habitable par un personnage. Lorsque toutes ces conditions sont remplies, je diégétise.

Une énorme proportion de jeux vidéo est fondée sur l'exploration de l'espace par un personnage. De la sorte, il y a bien peu de jeux qui font obstacle à la diégétisation. À part *Pong*, *Breakout*, *Tetris* et leurs semblables, l'abstraction vidéoludique est rarement suffisamment importante pour que je sois incapable de trouver un référent au niveau du monde naturel à ce qui est représenté à l'écran. L'effacement du support se fait également la plupart du temps de façon naturelle, bien qu'elle relève d'une certaine période de familiarisation au niveau de l'interface

---

<sup>42</sup> Odin cite: « A.J. Greimas et J. Courtés, *Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette Université, tome 1, 1979, p. 146 et ss ; sur cette notion, cf. aussi tome 2, 1986, p. 90-91 ».

et possiblement de la représentation. Par exemple, si les premiers jeux tentaient de montrer des vaisseaux spatiaux ou des personnages, il n'était pas toujours évident de les reconnaître comme tels en raison de la très grosse pixellisation et des limitations de couleurs. Dans ces cas, il fallait d'abord comprendre les graphismes. Mais une fois ceci fait, un vaisseau avait beau être un bloc de 7 pixels organisés en rectangle avec une pointe, c'était tout de même un vaisseau.

Ce problème ne se pose évidemment plus dans le cas des jeux modernes, si graphiquement beaux qu'il est aisément possible de reconnaître des personnages, des armes, ou des décors. Mais la période d'adaptation ne s'en trouve pas pour autant éliminée: elle se fait plutôt au niveau de l'interface. Puisque les jeux deviennent de plus en plus complexes, le registre des actions qu'il est donné au joueur d'entreprendre s'élargit sans cesse (cela se traduit par le passage, depuis la manette à 4 flèches et 4 boutons de la NES, aux manettes que l'on retrouve aujourd'hui sur les consoles Xbox et Playstation, comportant chacune deux *joysticks* analogiques, 4 flèches, et 10 boutons). Il y a ainsi un apprentissage à faire avant de pouvoir jouer en toute aisance, mais une fois les commandes maîtrisées, le joueur peut entrer dans la fiction.<sup>43</sup> La dernière étape, qui est de considérer l'espace comme habitable par un personnage, est présumée justement par l'incarnation d'un avatar par le joueur. On ne saurait en effet concevoir un jeu où le personnage du joueur *et* ses ennemis n'existent pas dans un espace, si petit, statique et peu détaillé soit-il. Comme le disait Johan Huizinga, l'espace semble être au cœur du phénomène ludique :

---

<sup>43</sup> Pour plus de détails à ce sujet, voir mon article « Dark Waters: Spotlight on Immersion » [2005].

L'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au coeur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée. [1938: 30]

Le jeu vidéo n'y fait pas exception : si le joueur ne semble pas avoir de place dans l'univers diégétique de *The Sims* (il est une entité contrôlante invisible), ses *Sims*, eux, habitent bel et bien cet espace.

### 10.b) La narrativisation

Une fois la diégétisation enclenchée, je peux produire un récit. Pour ce faire, il faut que je puisse relier les éléments qui me sont communiqués par les trois pré-requis que j'ai établis plus tôt pour l'histoire dramatique: temporalité, causalité et conflit. Ceci les fait passer au niveau de la narrativisation, qui fonctionne comme « une sorte d'*arrière-plan* ». Le spectateur en reste à « une sorte de *pré-compréhension* » [p.29]: les événements qui se produisent semblent s'organiser vers un certain but et s'inscrire dans une certaine portée narrative, bien qu'il soit encore impossible d'en saisir toutes les ramifications. Le niveau de la narrativisation règne en maître dans les jeux vidéo. Contrairement à ce qu'affirme Espen Aarseth [in Ryan, 2004], et conformément à ce qu'en dit Ryan [2006], ceux-ci ne sont pas expérimentés comme la « vraie vie », parce qu'ils prennent place dans des univers que l'on sait créés par des concepteurs. De cela résulte une différence fondamentale dans nos attentes qui transforme notre perception: l'on aborde le jeu avec l'idée que *tout fait* (ou *fera*) *sens*, que rien n'est laissé au hasard, exactement comme on approche un

roman ou un film. (Lev Manovich le disait: « in a game, from the user's point of view, all the elements are motivated (i.e., their presence is justified) » [2001: 222]<sup>44</sup>).

Dans cette optique, un événement inexplicable n'est qu'en attente d'une explication.<sup>45</sup> C'est pourquoi lorsque, déambulant à travers les corridors de *Metroid Prime* (Retro Studios/Nintendo, 2002), je trouve un nouveau morceau d'équipement (les *space jump boots*, qui me permettent de sauter plus haut et plus loin), je me doute bien que ce n'est pas un objet placé là sans raison. Sans l'ombre d'un doute, la collecte de cet objet constitue un micro-récit qui s'inscrira ultérieurement à l'intérieur d'un plus grand récit, par emboîtement, jusqu'à former mon récit vidéoludique achevé; mais de quelle façon, je ne saurais le dire à ce stade-ci. Je vois que quelque chose se prépare, et je narrativise: j'inscris cette découverte parmi les « actions » et j'attends de trouver sa justification plus tard pour achever le « réseau » qui doit lier mes actions.

### 10.c) La narration

Pour obtenir un récit en bonne et due forme, il faut structurer le contenu narrativisé sur un deuxième niveau: celui de la narration. Pour ce faire, trois opérations sont nécessaires:

---

<sup>44</sup> Manovich, en faisant cette remarque, cite David Bordwell et Kristin Thompson, qui expliquent la motivation au cinéma dans *L'art du film* (op. cit.).

<sup>45</sup> Attention, c'est toujours du récit *vidéoludique* dont je parle ici, et pas du récit enchâssé. Il ne s'agit donc pas, pour reprendre l'exemple de *Mean Streets*, de voir comment le joueur découvre (en même temps que Tex Murphy) ce qui est arrivé à Carl Linsky, mais de voir comment le joueur comprend les diverses actions qu'il entreprend: pourquoi il se rend à telle destination, ce que signifie sa fouille d'un bureau, etc.

- 1) Une opération sémantique de structuration de contenus, ce qui signifie construire une isotopie sémantique (un ensemble redondant d'éléments qui en assure la cohérence), dont les contenus sont régis par une relation temporelle de succession et que l'on peut articuler en une seule grande transformation, à partir d'une hypothèse thématique (*topic*). Typiquement, le lecteur approche un texte avec une hypothèse qui vient de ses propres attentes et désirs, de son contexte social, ou du paratexte.
- 2) Une opération de structuration de forces, c'est-à-dire regrouper les acteurs (au sens où j'ai défini ce terme dans mon traitement antérieur de la notion d'« histoire ») en paradigmes selon leur fonction. À ce sujet, le schéma actanciel bien connu de Greimas convient parfaitement (Sujet, Objet, Adjuvants, Opposants, Destinateur, Destinataire, etc.).
- 3) Une opération syntagmatique temporelle, qui consiste à organiser les actions en une succession « correspondant aux phases attendues pour un récit » [Odin, 2000 : 31]. Selon Odin, on peut ramener toutes les observations faites par les différents théoriciens en un schéma à 7 phases: situation initiale, événement déclencheur, reconnaissance du changement et décision d'y répondre (assignation d'un but), quête des moyens pour atteindre le but, complications et affrontements, résolution, situation finale. Cette variation sur le schéma quinaire que j'ai présenté plus tôt s'explique parce que « ces phases se présupposent l'une l'autre: seule cette présupposition permet de comprendre qu'un récit, même très lacunaire, puisse tout de même être compris: les phases manquantes sont rétablies par inférences » [p.32].

L'approche sémio-pragmatique a beaucoup à voir avec la théorie cognitive du cinéma. Dans ce domaine, Bernard Perron s'est penché sur l'activité de réception



d'un film, qu'il nomme la spectature-en-progression, et a proposé de concevoir le travail du spectateur d'un film narratif en termes d'heuristique, « une méthode d'exploration qui procède par évaluations successives et hypothèses provisoires et qui ne garantit pas une réponse ou une solution claire et précise. » [Perron, 2002: 138]. Ceci rejoint précisément la structuration de premier niveau qu'Odin appelle la narrativisation. Puisque la structuration narrative de deuxième niveau fonctionne par l'emboîtement des micro-récits narrativisés, chaque nouvel élément qui parvient au spectateur/joueur entraîne potentiellement une restructuration du niveau narratif. C'est pourquoi Perron affirme: « [le spectateur] 'tourne' autour des micro-questions soulevées par l'intrigue. Lorsqu'il trouve des réponses et que les choses se précisent, il peut abandonner certaines hypothèses qu'il avait formulées. À la fin, il aura fait 'un tour' fonctionnel de la ou des macro-questions du film. » [2002: 149] Autrement dit, l'articulation des micro-récits en une seule grande transformation nécessite le « point final » de l'intrigue:

Suivre une histoire, c'est avancer au milieu de contingences et de péripéties sous la conduite d'une attente qui trouve son accomplissement dans la conclusion. Cette conclusion n'est pas logiquement impliquée par quelques prémisses antérieures. Elle donne à l'histoire un point final lequel à son tour fournit le point de vue d'où l'histoire peut être perçue comme formant un tout. Comprendre l'histoire, c'est comprendre comment et pourquoi les épisodes successifs ont conduit à cette conclusion laquelle loin d'être prévisible doit être finalement acceptable comme congruente avec les épisodes rassemblés [Ricoeur, 1983: 104].

Ainsi ma découverte des *space jump boots* dans *Metroid Prime* prend-elle un sens lorsque, quelques minutes plus tard, je me retrouve face à un précipice trop long pour être franchi par un simple saut. Tous les éléments requis pour qu'il y ait narrativisation sont présents: ces deux événements sont liés par une relation temporelle de succession (j'ai trouvé les bottes avant de me retrouver devant le trou),

et se nécessitent l'un l'autre: l'obtention de l'objet permet de résoudre le conflit que pose le précipice à ma mission (explorer la planète pour trouver et détruire « le Mal », hypothèse thématique qui m'est fournie par le slogan publicitaire du jeu<sup>46</sup>), et le précipice fournit la causalité de mon obtention des bottes (je les ai trouvées pour pouvoir progresser au-delà de ce point). Il me manque toutefois plusieurs données pour les structurer en une narration, à commencer par le « point final » de mon aventure. En effet, tant que je ne me suis pas rendu à la toute fin du jeu, je ne peux pas savoir si le fait de franchir le précipice me conduit à trouver « le Mal », ou s'il me permet seulement de trouver un autre objet qui pourrait lui-même être utilisé pour accéder à un nouvel espace, etc. C'est grâce à la finale (au *closure*, diront les anglophones) que je peux structurer l'ensemble des micro-récits et comprendre comment leur emboîtement dans de plus grands récits et leur enchaînement ont formé un tout homogène.

Dans le cas de *Metroid Prime*, ce n'est qu'après avoir vaincu l'ennemi éponyme que mon hypothèse thématique est confirmée. De là, l'isotopie sémantique peut être construite. La redondance des actions (se déplacer dans des environnements, ramasser de nouveaux objets, combattre des ennemis) permet d'articuler la grande transformation de ma partie: Samus explore la planète et vainc « le Mal ». La structuration des forces se fait également: les divers artefacts sont des *adjuvants* servant à franchir les *opposants* que sont la géographie des lieux et les ennemis, qui visent à empêcher Samus (mon avatar, le *sujet*) d'explorer la planète pour trouver et

---

<sup>46</sup> « Evil must be exterminated. But first, it must be found. » On peut le consulter dans l'entrée consacrée au jeu sur l'IMDB (Internet Movie Data Base), en ligne au <http://www.imdb.com/title/tt0319854/> (consulté le 14 août 2006).

détruire « le Mal », Metroid Prime (l'*objet* de la quête). Enfin, ce « point final » de ma partie me permet d'identifier les dernières phases du récit, la résolution et la conclusion. Bien qu'on sache que la très, très grande majorité des récits vidéoludiques se terminent par un affrontement de grande envergure contre l'ennemi principal (le *boss fight*), on ne peut comprendre comment tous les éléments du jeu ont participé (ou non) à ce conflit final sans y être parvenu. Le combat contre le Metroid Prime, par exemple, n'est aucunement affecté par les *space jump boots*. L'utilité de celles-ci ne réside donc pas dans la défaite du « Mal », mais dans la capacité de Samus à le trouver. J'ai ainsi besoin du « point final » pour déterminer le rôle exact qu'a joué cet objet dans le récit et sa signification en termes de jeu.

\*

### 11. Boss fight: synergie des récits

*Finalemment, après toutes les épreuves qu'il a traversées, le joueur parvient devant le chef des ennemis. Commence alors le « Boss Fight », le combat final contre le chef, qui vient mesurer les habiletés que le joueur a acquises tout au long de son parcours.*

Jusqu'ici, je me suis arrêté à décortiquer le récit vidéoludique en exclusivité, en le traitant comme une entité parfaitement séparée du récit enchâssé. Mais je n'ai pas encore abdicué devant le quatrième et dernier argument ludologique voulant que le jeu (le récit vidéoludique) et le récit (enchâssé) n'aient aucun impact l'un sur l'autre, gardant, comme un joueur prévoyant (ou comme le protagoniste d'un récit, c'est selon) mon arme ultime pour le moment le plus difficile. Il s'agit du concept de mise en phase avancé par Odin: « J'appelle *mise en phase narrative*, le processus qui

me conduit à *vibrer au rythme des événements racontés.* » [Odin, 2000: 39]. Pour entrer en phase avec un récit, il faut effectuer deux opérations:

La première impose que je reverse le travail de l'ensemble des paramètres filmiques au service du récit; cela signifie que tout le travail plastique, rythmique et musical du film, que toute la dynamique du montage, du jeu sur les regards et des cadrages ainsi que la façon de jouer des acteurs doivent être rapportés au travail du récit. Dans un film *lu à la mise en phase, tout devient narratif* [p.42].

Ainsi, pour un spectateur qui voit *Indiana Jones and the Temple of Doom* dans la perspective de la fictionnalisation (qui souhaite produire un récit), tout le travail formel de la scène du tapis roulant est effectué au service du récit: le montage alterné montrant tour à tour l'ennemi et le rouleau compresseur, la musique pressante, etc. Mais encore mieux, ce travail est effectué pour lui faire vivre ce que ressent Indy. C'est la deuxième opération nécessaire à la mise en phase: « que les relations créées entre le spectateur et le signifiant filmique (les *relations filmiques*) soient construites comme *homologues* aux relations existant entre les éléments de la diégèse qui sont parties prenantes dans le déroulement de l'histoire (les *relations diégétiques*) » [p.44].

La mise en phase correspond à « l'analogie entre les relations du joueur avec la machine et celles du joueur avec le monde » que Rune Klevjer a évoquée:

In a strategy game like *Sim City*, the simulation establishes a characteristic analogy between the player-machine-relation and the player-world-relation: balancing parameters *is like* rational management of a city. System A (the computer program) is analogous to system B (the city) – both systems being a specific interpretation of the other. When system B is interpreted in terms of system A, playing with the machine is the attraction. When system A is interpreted in terms of system B, playing with a fictional world is the attraction [cité depuis la version électronique].

Dans *Sim City* (Will Wright/Maxis, 1989), le joueur est chargé d'incarner le maire d'une ville. C'est ce récit enchâssé qui, bien qu'extrêmement minimal, constitue néanmoins le « système B » dont Klevjer parle, ou les « relations diégétiques »

d'Odin. Ceci nous amène à constater que c'est le récit enchâssé qui fournit au joueur les relations diégétiques, tandis que les relations vidéoludiques (le rapport du joueur au jeu, équivalent des relations filmiques), elles, prennent place dans le récit vidéoludique. Autrement dit, le récit prédéfini communiqué au joueur par voie de narration non-interactive lui fournit des éléments qui vont charger de narrativité les événements qui vont se dérouler subséquemment en interactivité (supposément non-narrative, mais que je conteste), rendant ceux-ci narratifs. Ceci nous indique qu'il y aurait de la sorte un véritable chevauchement entre ces deux niveaux de récit, et que loin d'être arbitraire, la relation entre le *gameplay* d'un jeu (qui délimite le répertoire des actions que peut entreprendre un joueur) et son récit enchâssé serait fondée sur une analogie et un rapport de nécessité.

J'illustrerai le fonctionnement de la mise en phase narrative dans le jeu vidéo en me livrant à l'analyse d'une séquence particulière selon la perspective d'un spectateur fictionnalisant: la séquence de transformation de Cecil dans *Final Fantasy IV* (Square, 1991)<sup>47</sup>. Dans ce jeu, le joueur incarne Cecil, un « chevalier noir » (*Dark Knight*) au service d'un roi nommé Baron. Dans la séquence d'introduction et durant les premières heures de jeu, on le voit commettre des actes qu'il juge moralement répréhensibles par ce qui semble être devoir et loyauté envers son suzerain, mais qui en vérité relève plutôt d'un manque de volonté. Après avoir brûlé un village et presque tué une enfant, il prend la décision de rejeter cette existence et tente de la

---

<sup>47</sup> Le jeu est en fait paru en 1991 sous le titre de *Final Fantasy 2* à l'extérieur du Japon parce qu'à l'époque de sa sortie, Square n'avait exporté que le premier *Final Fantasy*. Comme les deuxième et troisième titres de la série n'ont paru qu'au Japon, lorsque la compagnie a décidé de traduire et d'exporter *Final Fantasy IV*, elle l'a appelée *Final Fantasy 2*. Depuis, la chronologie a été réajustée, et des remakes du jeu ont apparus sur d'autres consoles sous le titre « *Final Fantasy IV* ».

protéger, un peu pour se racheter. Il se retrouvera bientôt en conflit avec un homme appelé Golbez, le nouveau bras droit de Baron, et sera dirigé vers la « montagne des épreuves » (*Mount Ordeals*) pour laisser sa vie de *Dark Knight* derrière lui et devenir un paladin<sup>48</sup>. C'est, selon un sage qui l'aiguillonne sur cette voie, la seule façon de vaincre Golbez, parce que tant que Cecil dépend de « l'épée sombre », il ne pourra vaincre le mal, et s'expose même à être éventuellement consumé par sa nature ténébreuse.<sup>49</sup>

*Final Fantasy IV* est un jeu de type RPG (*Role-Playing Game*). Ce genre vidéoludique se veut une transposition du jeu de rôles standard dont j'ai parlé dans le chapitre 3. De la sorte, je peux consulter les attributs de Cecil dans un menu du jeu, qui sont au départ les suivants: Force: 10; Agilité: 13; Vitalité: 11; Sagesse: 6;...et Volonté: 3. Dans un jeu de rôles, la puissance d'un personnage est mesurée selon son « niveau d'expérience ». En montant de niveau, les statistiques du personnage augmentent également. Or, chose curieuse, d'après les informations qu'a fournies Étienne Santerre dans un guide du jeu dédié à maximiser les attributs des personnages<sup>50</sup>, les scores de Cecil, s'il se rend au niveau 70, sont: Force:61; Agilité: 41; Vitalité: 41; Sagesse: 24; Volonté:...1! Un tel recul dans un score ne peut s'expliquer par aucune logique de jeu, et ne peut être vu que comme une aberration, une erreur de programmation (un bogue). Mais pour le joueur fictionnalisant, cette

---

<sup>48</sup> Communément, dans un jeu de rôles qui se déroule dans un monde médiéval-fantastique, le paladin est un champion du bien, un guerrier noble et bon.

<sup>49</sup> Il lui dit exactement: « while you depend upon the dark sword, you cannot overcome true evil. Moreover, you might be consumed by its darkness someday. » (Texte cité à partir d'une transcription du script du jeu, disponible en ligne au <http://www.neoseeker.com/resourcelink.html?rlid=64499&rid=59634> (consulté le 28 août 2006).

<sup>50</sup> Disponible en ligne au [http://db.gamefaqs.com/console/snes/file/final\\_fantasy\\_iv\\_max\\_stats.txt](http://db.gamefaqs.com/console/snes/file/final_fantasy_iv_max_stats.txt) (consulté le 28 août 2006).

simple opération mathématique participe à la mise en phase narrative, établissant clairement que le système de jeu est soumis aux besoins de l'intrigue. La Volonté de Cecil s'affaiblit au fur et à mesure qu'il monte en puissance en étant un *Dark Knight* parce que « l'épée sombre » le consume à petit feu. Le récit enchâssé vient ainsi expliciter un pan du récit vidéoludique.

Lorsqu'il arrive au sommet de la montagne des épreuves, Cecil est transformé en paladin par un rayon de lumière. Mais son reflet dans le miroir ne change pas, et soudain son reflet *Dark Knight* l'attaque alors qu'une voix lui dit qu'il doit « briser avec le passé et vaincre sa noirceur ». Pour gagner le combat, le joueur ne doit pas attaquer son ennemi. Après quelques tours qu'il passe à se défendre ou à simplement attendre, le *Dark Knight* s'effrite et disparaît, et Cecil est devenu un paladin. Non seulement ce *boss fight* (comme la diminution de Volonté de Cecil au fur et à mesure qu'il croît en puissance) n'a pas vraiment de sens en soi si l'on fait abstraction du récit communiqué, mais il instaure une relation vidéoludique (entre le joueur et le jeu) homologue à la relation diégétique (entre Cecil et son passé). La faiblesse de Cecil que le récit nous a jusque-là montrée, c'est son manque de volonté. Pour devenir un paladin et laisser derrière lui son ancienne existence, il doit « briser avec le passé » en posant un geste d'affirmation, faire preuve de volonté pour se débarrasser de ses travers et obtenir sa rédemption. Or, c'est le même effort qui est demandé au joueur: il doit refuser d'attaquer son ennemi, un geste tout à fait contraire à ce qu'il a fait jusqu'ici et qui requiert un effort de volonté de sa part puisqu'il va à l'encontre du sens commun et met son personnage en danger. C'est par la mise en phase que le joueur peut tirer une signification du combat.

L'exemple de *Final Fantasy IV* devrait suffire à montrer comment les deux niveaux de récits ne sont pas sans lien, séparés et distincts au-delà de toute nécessité, mais plutôt en synergie, chacun visant à compléter l'apport de l'autre pour offrir au joueur une expérience articulée et cohérente. Jouer à un jeu dans la perspective de la fictionnalisation permet de comprendre certaines facettes du jeu vidéo que l'on aurait bien du mal à expliciter par d'autres approches.



## Conclusion

\*

### En attendant le cyberbarde

*« It seems to me quite possible that a future digital Homer will arise who combines literary ambition, a connection with a wide audience, and computational expertise. But for now we have to listen very, very carefully to hear, amid the cacophony of cyberspace, the first fumbling chords of the awakening bard. »*

- Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck*

#### 12. Cinématique finale: l'union interdite consacrée

*Après avoir triomphé des obstacles, le joueur peut finalement regarder la cinématique finale. Au-delà de servir de récompense, elle fait souvent un retour sur les accomplissements du joueur tout au long de la partie.*

J'ai ouvert ce mémoire avec un portrait de la relation trouble qu'entretiennent le jeu et la narration, un mariage que plusieurs croient impossible:

"Curiously", there are no attempts to define games as narratives in Elliott M. Avedon's and Brian Sutton-Smith's classic *The Study of Games* (1971) that contains and compresses a century of Western game studies. The words and contested concepts like narrative, story, drama, or theatre do not come up even in its subject index. So should we believe that suddenly, by the advent of computer games, games turned into narratives? Maybe something happened in the marketing department instead [Eskelinen, 2001].

Eskelinen marque un point intéressant ici lorsqu'il fait remarquer que la notion de récit dans le cadre des études sur les jeux ne semble pas avoir été abordée avant

l'apparition du jeu vidéo. Malheureusement, cela ne suffit pas à réfuter une hypothèse toute simple, qui est à la base du raisonnement de Jesper Juul dans *Half-Real* et dont j'ai cerné les tenants ici. Peut-être que l'avènement des jeux vidéo n'a pas soudainement transformé les jeux en récits mais que, tout bonnement, les jeux vidéo ont des atomes crochus avec les récits que les jeux classiques n'ont pas. Autrement dit, et comme je l'ai formulé au début de ce mémoire, le jeu vidéo serait intrinsèquement narratif.

Je crois que mon raisonnement, s'il ne l'a pas prouvée, a du moins posé une fondation solide à cette hypothèse. Outre un certain nombre de productions assez marginales dans lesquelles le joueur n'incarne pas un avatar et/ou aucun espace habitable n'est représenté, au niveau du contenu, la très grande majorité des jeux vidéo sont axés sur les mêmes éléments constitutifs que ceux d'une « histoire dramatique »: temporalité, causalité et conflit. Au niveau de l'expression, le jeu est, comme un roman ou un film, rempli d'opérations sur la temporalité, bien que celles-ci ne soient pas un véritable gage de narrativité. Le jeu vidéo est narratif parce que l'algorithme, analogue au Maître de Jeu dans un jeu de rôles, est non seulement une instance d'arbitrage chargée d'appliquer les règles, mais aussi une instance de narration responsable de structurer l'enchaînement des contenus et d'informer le joueur sur ce qu'il advient du monde fictionnel et des actions qu'il entreprend. À savoir si cette communication entre l'homme et la machine constitue un récit, cela dépend du joueur. Extrinsèquement, le jeu vidéo est capable de « raconter » en émulant des techniques cinématographiques ou littéraires pour présenter un récit

« classique » (enchâssé). Intrinsèquement, les actions du joueur peuvent être narrativisées puisque le jeu vidéo fournit d'emblée les éléments nécessaires à la diégétisation. C'est là que réside sa spécificité, et c'est pourquoi les concepts d'histoire, de récit et de narration apparaissent si souvent dans l'étude des jeux vidéo. Pour un joueur qui approche le jeu sur le mode fictionnalisant, tout est narratif, et sa partie est de la sorte un *récit en devenir* qui se finalisera avec le « point final » du jeu. Loin d'être un ornement inutile, le récit enchâssé, en fournissant les relations diégétiques, donne au joueur la possibilité d'établir des relations vidéoludiques homologues à celles-ci et d'entrer en phase avec les deux récits fusionnés, lui permettant ainsi de « *vibrer au rythme des événements fictifs racontés* » [Odin, 2000: 11].

Pour un joueur qui joue sur le mode performatif, le récit enchâssé peut en effet n'être qu'un ornement inutile faisant obstacle à ce qu'il souhaite réellement (être mis au défi). Toute la représentation d'un monde fictionnel ne sert alors que de béquille pour faciliter sa compréhension des enjeux ludiques: il est plus facile de savoir quoi faire en voyant un monstre à cornes foncer vers soi avec l'écume aux lèvres que d'interpréter le déplacement latéral d'une figure pixellisée verte sur un axe bleu. Si j'ai détaillé le fonctionnement de la mise en phase narrative, il reste à examiner la mise en phase performative et de quelle façon le joueur est amené à privilégier l'une plutôt que l'autre. Il ne fait pas de doute pour moi que la posture ludique adoptée pour régir l'expérience vidéoludique dépend au moins autant du jeu lui-même que des préférences du joueur. La prochaine étape de ma réflexion sera d'identifier et de décortiquer les différents éléments constitutifs des genres du jeu vidéo, car je crois

que les attentes du joueur et son positionnement narratif lui sont dictés majoritairement par le type de *gameplay* d'un jeu.

Janet Murray envisage (ou attend avec impatience?) l'arrivée du « cyberbarde », véritable « méga-narrateur » maniant d'une main de velours le verbe littéraire et d'un gant de fer le langage informatique, mettant l'ordinateur au service de l'imaginaire et de grandes histoires riches en émotions. Or cela, je l'ai personnellement vécu tout au long de mon enfance. Comme j'ai eu « la chance » de naître dans les années 80, je jouais à des jeux vidéo sur la console Atari 2600 de mes parents dès mon plus jeune âge. À quatre ans nous jouions, mon frère et moi, à un jeu que je crois être *Star Raiders* (Atari 1979), dans lequel le joueur pilote un vaisseau dans l'espace. Nous ignorions l'objectif (s'il y en avait même un), mais « rester en vie le plus longtemps possible » semblait tout à fait acceptable. Renversant coussins et boîtes de carton dans le sous-sol, nous construisions autour de la télévision le vaisseau spatial dans lequel nous nous trouvions. Celui de nous deux qui tenait la manette était le pilote et l'autre le mécanicien; lorsque le pilote recevait des dommages, il donnait des ordres au mécanicien qui s'affairait à bricoler des réparations avec les objets qui traînaient à portée de main. Toutes sortes de situations plus dramatiques les unes que les autres naissaient de ces sessions de jeu.

Bien sûr, vingt ans plus tard, je n'aurais plus l'idée de faire la même chose, et pas seulement parce que j'ai grandi. Les jeux vidéo ont changé. La production d'aujourd'hui est beaucoup plus dirigée, et la vaste majorité des jeux contiennent des récits (enchâssés) pour guider l'expérience du joueur. Ceci n'est pas une mauvaise

chose; mon adolescence a été positivement marquée par des jeux de ce type qui ont réussi à me communiquer des idées autrement plus complexes qu'un simple jeu de faire-semblant galactique. Mais tout ceci me porte à croire que l'utopie de la fiction interactive, loin de reposer sur les épaules d'un cyberbarde, serait plutôt tributaire d'un interacteur homérique, un joueur fictionnalisant qui ne raterait pas une occasion d'inscrire sa performance ludique dans un régime narratif.

\*

### 13. Les crédits

*C'est une fois que tout a été dit que le joueur peut voir la liste des gens qui ont contribué à créer son expérience de jeu.*

### **Bibliographie**

Aarseth, Espen. 2004. « Beyond the frontier: Quest Games as Post-Narrative Discourse », in *Narrative across Media. The Languages of Storytelling* (sous la direction de Marie-Laure Ryan), University of Nebraska Press, Lincoln.

Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore.

Arsenault, Dominic & Bernard Perron. 2006. « L'empire vidéoludique: comment les jeux vidéo ont conquis l'univers de Star Wars », in *Décadrages 8-9. Dossier: Le monde de Star Wars*, sous la direction d'Alain Boillat, Lausanne, Automne, p.98-105. Disponible en ligne au <http://www.le-ludophile.com/publicationsfr.htm> (consulté le 24 novembre 2006).

Arsenault, Dominic. 2005. « Dark Waters: Spotlight on Immersion », in *Game-On North America 2005 Conference Proceedings* (sous la direction de Hans Vangheluwe & Clark Verbrugge), Eurosis-ETI, Ghent, p.50-52. Disponible en ligne au <http://www.le-ludophile.com/publicationsfr.htm> (consulté le 24 novembre 2006).

Avedon, Elliott & Brian Sutton-Smith. 1971. « The Structural Elements of Games », in *The Study of Games*, John Wiley & Sons, New York, p.419-426.

Barthes, Roland. (1966) 1981. « Introduction à l'analyse structurale des récits », in *Communications 8: L'analyse structurale du récit*, Seuil, Paris, 1981, p.7-33.

Bas, Frédéric. 2000. « Tournage d'un jeu vidéo », in *Cahiers du cinéma*, Hors série « Aux frontières du cinéma », avril, p.44-49.

Benveniste, Émile. 1966. « De la subjectivité dans le langage », in *Problèmes de linguistique générale*, Tome I, Gallimard, Paris, p.258-266.

Bordwell, David & Kristin Thompson. 1999. *L'art du film : une introduction*, De Boeck, Bruxelles.

Bremond, Claude. 1973. *Logique du récit*, Seuil, Paris.

Caillois, Roger. 1958. *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris.

Chatman, Seymour. 1978. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press, Ithaca.

Costikyan, Greg. 2000. « Where Stories End and Games Begin », in *Game Developer Magazine*, septembre. Disponible en ligne au <http://www.costik.com/gamnstry.html> (consulté le 28 août 2006).

Costikyan, Greg. 1994. « I Have No Words & I Must Design », in *Interactive Fantasy* n°2. Disponible en ligne au <http://www.costik.com/nowords.html> (consulté le 28 août 2006).

Crawford, Chris. 2003. « Interactive Storytelling », in *The Video Game Theory Reader* (sous la direction de Mark J. P. Wolf & Bernard Perron), Routledge, New York, p.259-273.

Crawford, Chris. 1984. *The Art of Computer Game Design*, McGraw-Hill/Osborne Media, Berkeley. Disponible en ligne au <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html> (consulté le 28 août 2006).

Electronic Gaming Monthly. 2005. « The 10 Most Important Games », janvier. Disponible en ligne via *Find Articles*, au [http://findarticles.com/p/articles/mi\\_zdegm/is\\_200501/ai\\_n7182265](http://findarticles.com/p/articles/mi_zdegm/is_200501/ai_n7182265) (consulté le 28 août 2006).

Eskelinen, Markku. 2001. « The Gaming Situation », in *Game Studies. The international journal of computer game research*, vol. 1, n° 1, juillet 2001. Disponible en ligne au <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (consulté le 28 août 2006).

Franchomme, Laurent. 1998. « Qu'est-ce qui fait courir le rôliste ? Analyse d'un jeu: le Jeu de Rôle », mémoire de DESS non-publié (sous la direction de Alexandra Triandafillidis & Marie-Christine Aubrey), Université de Paris VII. Disponible en ligne au [www.les-ombres.net/moi/memoire/memoire.doc](http://www.les-ombres.net/moi/memoire/memoire.doc) (consulté le 28 août 2006).

Frasca, Gonzalo. 1999. « Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. » Version originale en finnois parue dans *Parnasso*, n° 3, Helsinki. Version anglaise disponible en ligne au <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (consulté le 28 août 2006).

Gaudreault, André. 1988. *Du littéraire au filmique: système du récit*, Méridiens Klincksieck, Paris.

Genette, Gérard. 1972. *Figures III*, Seuil, Paris.

Gertsman, Jeff. 1998. « Metal Gear Solid Review », *GameSpot.com*, 25 septembre. Disponible en ligne au <http://www.gamespot.com/ps/adventure/metalgearsolid/review.html?q=metal%20gear%20solid> (consulté le 28 août 2006).

Gervais, Bertrand. 1990. *Récits et actions. Pour une théorie de la lecture*, Le Préambule, Longueuil.

Herman, David. 1999. *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*, Ohio State University Press, Columbus.

Huizinga, Johan. (1938) 1951. *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Paris.

IGDA Business Committee. 2003. « Best Practices in Quality Assurance/Testing », rapport préparé par Eric Rees & Laura Fryer. Disponible en ligne au [http://www.igda.org/qa/IGDA\\_Best\\_Practices\\_QA.pdf](http://www.igda.org/qa/IGDA_Best_Practices_QA.pdf) (consulté le 28 août 2006).

Jenkins, Henry. 2004. « Game Design as Narrative Architecture », in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (sous la direction de Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan), MIT Press, Cambridge.

Jouve, Vincent. (1997) 1999. *La poétique du roman*, SEDES, Paris.

Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge.

Juul, Jesper. 2002. « The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression », in *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* (sous la direction de Frans Mäyrä), Tampere University Press, Tampere, p.323-329. Disponible en ligne au <http://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html> (consulté le 28 août 2006).

Juul, Jesper. 1999. « A Clash between Game and Narrative. A thesis on computer games and interactive fiction », mémoire non-publié (sous la direction de Torben Fledelius Knap), Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen, Copenhagen. Disponible en ligne au <http://www.jesperjuul.net/thesis/> (consulté le 28 août 2006).

Larivaille, Paul. 1974. « L'analyse morpho-logique du récit », in *Poétique*, n° 19, p.372-385.



Klevjer, Rune. 2002. « In Defense of Cut-Scenes », in *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* (sous la direction de Frans Mäyrä), Tampere University Press, Tampere. Disponible en ligne au <http://www.uib.no/people/smkrk/docs/klevjerpaper.htm> (consulté le 28 août 2006).

Laurel, Brenda. 1991. *Computers as Theatre*, Addison-Wesley, Lebanon.

Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge.

Metz, Christian. 1968. *Essais sur la signification au cinéma*, Méridiens Klincksieck, Paris.

Montfort, Nick. 2004. « Against Tetris Studies », *Grand Text Auto*. Disponible en ligne au <http://grandtextauto.gatech.edu/2004/04/25/computer-games-at-ssnls-narrative-conference> (consulté le 28 août 2006).

Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, Cambridge.

Newman, James. 2002. « The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames », in *Game Studies. The international journal of computer game research*, vol. 2, n° 1, juillet. Disponible en ligne au <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> (consulté le 28 août 2006).

Odin, Roger. 2000. *De la fiction*, De Boeck, Bruxelles.

Perron, Bernard. 2002. « Faire le tour de la question », in *CiNéMAS. Revue d'études cinématographiques*, vol. 12, n° 2: *Cinéma et cognition*, hiver, p.135-157.

Pliskin, Sylvie. 2000. Compte rendu d'atelier: « Interfaces et outils d'analyse et d'indexation, séance du 6 mars 2000 », Ina (Institut National de l'Audiovisuel). Disponible en ligne au [http://www.ina.fr/inatheque/activites/ateliers/permanents/atelier4/A4\\_20000306.fr.html](http://www.ina.fr/inatheque/activites/ateliers/permanents/atelier4/A4_20000306.fr.html) (consulté le 28 août 2006).

Prince, Gerald. 2006. « Narratologie classique et narratologie post-classique », in *Vox Poetica* (6 mars). Disponible en ligne au <http://www.vox-poetica.org/t/prince06.htm> (consulté le 28 août 2006).

Prince, Gerald. 1987. *Dictionary of Narratology*, University of Nebraska Press, Lincoln.

Ricoeur, Paul. 1983. *Temps et récit, Tome I*. Seuil, Paris.

Ryan, Marie-Laure. 2006. « Computer Games as Narrative », in *Avatars of Story*, University of Minnesota Press, Minneapolis, p.181-203.

Ryan, Marie-Laure. 2001. *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore.

Salen, Katie & Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge.

Sulic, Ivan. 2005. « *God of War*. Who wants to go god hunting? », *IGN.com*, 18 mars. Disponible en ligne au <http://ps2.ign.com/articles/596/596778p1.html> (consulté le 28 août 2006).

Suits, Bernard. 1978. *The Grasshopper. Games, Life, and Utopia*, University of Toronto Press, Toronto.

Todorov, Tzvetan. 1978. *Les genres du discours*, Seuil, Paris.

TSR, Inc. 1994. *Manuel des Joueurs. Donjons & Dragons Avancé 2<sup>ième</sup> édition*, TSR Limited, Cambridge.

Ward, Jeffrey A. 2004. « Interactive Narrative. Theory and Practice », mémoire non-publié, Faculty of the Undergraduate College of Computer Science, James Madison University, Harrisonburg. Disponible en ligne via *Gamasutra.com* au <http://www.gamasutra.com/education/theses/20040615/INThesis-JW.doc> (consulté le 28 août 2006).

Wittgenstein, Ludwig. (1961) 1995. *Tractatus logico-philosophicus et Investigations philosophiques*, Gallimard, Paris, paragraphes 66-67, p.147-148.

Zimmerman, Eric. 2004. « Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline », in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (sous la direction de Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan), MIT Press, Cambridge, p.154-164.

## **Ludographie**

Tous les jeux sont cités avec, dans l'ordre et si applicable, leur concepteur, l'équipe de développement, et l'éditeur.

*Adventure* (Will Crowther & Don Woods, 1977)

*Astérix et Obélix contre César* (Cryo, 2000)

*Diablo* (Blizzard North/Vivendi Universal, 1996)

*Breakout* (Steve Jobs/Atari, 1976)

*Chessmaster 9000* (Ubisoft, 2002)

*Deadline* (Marc Blank/Infocom, 1982)

*Donjons & Dragons* (Gary Gygax & Dave Arneson, 1974)

*Donkey Kong* (Shigeru Miyamoto/Nintendo, 1981)

*Fahrenheit* (David Cage/Atari, 2005)

*Final Fantasy* (Square, 1987)

*Final Fantasy IV* (Square, 1991)

*Final Fantasy VII* (Square, 1997)

*Final Fantasy X* (Square, 2001)

*God of War* (Sony Computer Entertainment America, 2005)

*Grand Theft Auto: Vice City* (Rockstar North, 2003)

*Halo: Combat Evolved* (Bungie Studios/Microsoft Game Studios, 2001)

*King's Quest V* (Sierra, 1990)

*La planète des singes* (Visiware, 2000)

*Max Payne* (Remedy Entertainment/Gathering of Developers, 2001)

*Mean Streets* (Access Software, 1989)

*Metal Gear Solid* (Hideo Kojima/Konami Computer Entertainment Japan, 1998)

*Metroid Prime* (Retro Studios/Nintendo, 2002)

*Monopoly* (Charles Darrow/Parker Brothers, 1935)

*Ninja Gaiden* (Tecmo, 1988)

*Pong* (Nolan Bushnell/Atari, 1972)

*Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft, 2003)

*Prince of Persia: Warrior Within* (Ubisoft, 2004)

*Puzzle Bobble* (Taito, 1994)

*Shadow of the Colossus* (Fumito Ueda/Sony Computer Entertainment, 2005)

*Sim City* (Will Wright/Maxis, 1989)

*Solitaire* (Wes Cherry, 1989)

*Space Invaders* (Taito, 1977)

*Star Raiders* (Atari 1979)

*Star Wars* (Atari, 1983)

*Star Wars: Knights of the Old Republic* (BioWare/LucasArts, 2003)

*Super Mario Bros.* (Shigeru Miyamoto/Nintendo, 1985)

*Super Star Wars: The Empire Strikes Back* (Sculptured Software & LucasArts, 1993)

*Tetris* (Alexey Pazhitnov, 1985)

*The Hobbit* (Beam Software/Melbourne House, 1982)

*The Matrix: Path of Neo* (Shiny Entertainment, 2005)

*The Simpsons: Hit & Run* (Radical Entertainment, 2003)

*The Sims* (Will Wright/Maxis, 2000)

*Tomb Raider: Legend* (Crystal Dynamics/Eidos Interactive, 2006)

*Zork* (Infocom, 1980)

### **Webographie**

*Colossal Cave Adventure*: <http://www.io.com/~ged/www/advent.html>.

*Dictionary of Video Game Theory*: <http://www.half-real.net/dictionary/>

*GameSpot*: [www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)

*IGN*: [www.ign.com](http://www.ign.com)

*Ludology.org*: [www.ludology.org](http://www.ludology.org)

*Mobygames*: [www.mobygames.com](http://www.mobygames.com)

*Super Mario Bros. Headquarters*: <http://www.smbhq.com/users/sprite/>

### **Filmographie**

24. Joel Surnow & Robert Cochran, 2001. (série télé)

*Astérix et Obélix contre César*. Claude Zidi, 1999.

*Indiana Jones and the Temple of Doom*. Steven Spielberg, 1984.

*Star Wars Episode IV: A New Hope*. George Lucas, 1977.

*Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back*. Irvin Kershner, 1980.

*The Matrix*. Andy & Larry Wachowski, 1999.

*The Simpsons*. Matt Groening, 1989. (série télé)

*True Lies*. James Cameron, 1994.

