



HAL
open science

La narration vidéoludique est un problème à n-corps

Esteban Giner

► **To cite this version:**

Esteban Giner. La narration vidéoludique est un problème à n-corps. 2018, pp.[En ligne]. hal-01887421

HAL Id: hal-01887421

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01887421>

Submitted on 5 Oct 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



LES CHRONIQUES VIDÉOLUDIQUES

Le carnet de recherches sur le Jeu Vidéo d'Esteban Grine



3 OCTOBRE 2018 PAR ESTEBAN GRINE

La narration vidéoludique est un problème à n-corps

La question « y'a t-il des histoires qui ne peuvent être bien racontées en jeu vidéo ? » fascine. Tout d'abord, elle offre immédiatement à la personne qui répond une possibilité de prendre une position pour ensuite engager un débat avec celui ou celle qui souhaiterait devenir son antagoniste. Ensuite, elle invite à positionner, ou plutôt « à situer », le jeu vidéo par rapport à d'autres médias. Enfin, elle questionne fondamentalement et ontologiquement les histoires que nous (nous) racontons en

jouant : sont-elles différentes des autres histoires racontées dans d'autres médias ?
Une histoire peut-elle être la même si elle est racontée de façon différente ?

Voilà des pistes et des enjeux de recherches passionnants. Non pas parce ce qu'il s'agit de mettre en exergue une vérité mais plutôt parce que cela interroge fondamentalement et sémiotiquement notre compétence à définir ce que sont les « histoires vidéoludiques » (si tant est qu'elles existent). Dans cet article, je vais donc principalement me concentrer sur l'élaboration d'un modèle permettant de représenter les phénomènes narratifs des jeux vidéo. Cela me permettra de questionner les modèles actuels et enfin de répondre aux questions posées.

Plan de l'article

1. Peut-on parler « d'histoires vidéoludiques » ?
2. Définir les histoires vidéoludiques par la sociologie des médias et la cybernétique
3. La narration vidéoludique n'est pas un ensemble de poupées russes
4. Un « modèle narratif à n-corps »
5. Les histoires se cachent-elles pour mourir ?

Note au lecteur ou à la lectrice : il s'agit de la première version de l'article.

Probablement que des fautes d'orthographe, de typo et de grammaires s'y sont glissées. L'article passe en relecture (participative) dorénavant.

Avant de poursuivre, je vais prendre le temps de définir les trois notions qui vont particulièrement être récurrentes ici à savoir : histoire, récit & narration. Comme toute définition, celles que je vais adopter durant le temps de ce papier seront clivantes et certain·e·s les rejeteront. J'entends par histoire des faits et des phénomènes apparaissant de manière chronologique. Un récit est quant à lui l'histoire telle qu'elle est racontée à un moment donnée. Enfin, la narration comprend l'ensemble des moyens mis à disposition et des façons pour raconter un récit mobilisant des éléments d'une histoire. Si l'histoire se déroule toujours au présent, un récit présuppose l'existence de l'histoire. La narration peut-être simultanée au récit et à l'histoire (on raconte ce qu'il se passe immédiatement) comme postérieure (on raconte ce qui s'est passé). Dans certains cas, la narration peut être partagée entre plusieurs narrateur·ice·s. C'est le cas des jeux vidéo qui nécessitent un premier narrateur dont les preuves de son existence sont conservées dans le *game design* de l'œuvre et au moins d'un second narrateur en

la personne joueuse qui actualise le moment de jeu. Krichane (2014) fait cette distinction entre le « récit incorporé » (celui narré à travers le *game design* » et de « l'actualisation dynamique d'un contenu narratif, qui renvoie aux enchaînements d'événements et d'actions dépendant de l'activité du joueur, de sa mobilisation des mécanismes de jeu, de son accomplissement des conditions de victoire, ou au contraire de sa mise en échec ludique » (Krichane 2014:3).

Peut-on parler « d'histoires vidéoludiques » ?

La question semble factice et pourtant elle est récurrente dans les discussions soit entre chercheurs·euses soit entre profanes. En effet, cela touche l'ontologie des jeux vidéo. Autrement dit, en tentant de définir ce que serait potentiellement une « histoire vidéoludique », on tente de pointer ce que serait une spécificité du médium « jeu vidéo ». Il est donc question ici de mettre en exergue les caractères différenciant, voilà un problème particulièrement épineux. Prenons l'exemple de l'interactivité. Cette caractéristique est souvent mise en avant dans les discours des passionné·e·s pour avancer une différence – voire parfois un élément de supériorité – du jeu vidéo par rapport à d'autres formes médiatiques.

On pourrait alors supposer que la définition d'une histoire vidéoludique repose sur cette interactivité. Or plusieurs problèmes se posent. Le premier est qu'aujourd'hui, il existe de nombreux débats sur le « niveau d'interactivité » requis pour définir un média en tant que jeu vidéo. Certaines formes comme les *visual novels* sont des exemples contemporains cristallisant ce débat. Le deuxième est que cette définition est particulièrement ancrée dans un contexte social. En effet, notamment avec mon travail mené en Chine^[1], je me suis aperçue que l'interactivité n'était pas suffisante, ni même forcément considérée, pour définir une spécificité au jeu vidéo par rapport à une autre forme médiatique. En l'occurrence, de nombreux jeux de rôle *mainstream* chinois subliment cela en faisant de la non-interactivité un porte-étendard. Ainsi, on peut trouver de nombreux jeux vidéo qui se « jouent tous seuls » en Chine. En réalité, il s'agit bien sûr de procédures que la machine applique à partir du code qu'elle « lit ». Avec ce seul exemple, le mirage de l'interactivité s'écroule : non, cette dernière n'est pas suffisante pour devenir une caractéristique différenciant le JV d'un autre média.

De facto, l'argument qui attribuerait une plus grande pertinence aux histoires racontées par l'interactivité permise dans le cadre d'un jeu vidéo ne tient pas.

Premièrement parce que l'on ne parle pas ici « d'interactivité » de manière abstraite : il existe une quantité immense de formes prises par l'interactivité. D'un jeu à l'autre, on peut observer une certaine ressemblance des familles mais ce serait une erreur fondamentale de les considérer toutes comme un corps unique et unifié.

Deuxièmement, parce que dès le début des *game studies*, cette question de l'interactivité a été déconstruite. Aarseth intégrait notamment les jeux vidéo dans une catégorie littéraire : celle des cybertextes (1997). Même encore aujourd'hui et même si cela a été déconstruit, cette représentation reste particulièrement efficace pour analyser le contenu des œuvres (et légitimer ces analyses). Dernièrement, à travers les observations que j'ai effectuées et que je suis encore en train de faire (notamment en explorant des terrains dans un contexte international), j'ai le sentiment de constater les hypothèses et les propos de Jacques Henriot qui énonce :

« Le je qui parle à ma place quand je parle de jeu n'est que l'un des je possibles qui s'expriment au sein du groupe social auquel j'appartiens, à ce moment de son histoire. Sa compétence ne va pas au-delà. S'il aboutit à formuler une définition, celle-ci ne vaudra certainement pas d'une manière absolue et universelle. Elle n'exprimera qu'un point de vue, qu'une approche parmi d'autres en direction de quelque chose qui ne prend sens qu'à l'intérieur d'un monde situé dans le temps et dans l'espace » (Henriot, 1989, p 15)

Le jeu, de manière abstraite, semble s'extraire à une quelconque tentative de définition issue des sciences humaines, de la philosophie et bien sûr, de l'expérience de ses joueurs et joueuses. Tenter d'argumenter pour l'existence d'histoires spécifiquement vidéoludique semble alors être un contresens puisqu'il semble de prime abord impossible d'imposer une définition, une spécificité, de ce que serait une histoire racontée par un jeu vidéo.

Définir les histoires vidéoludiques par la sociologie des médias et la cybernétique

Il y a eu à un moment de l'histoire de la pensée – dans les *game studies* – un groupe d'auteurs qui a souhaité questionner la spécificité ontologique que le jeu vidéo pouvait avoir dans la transmission des discours. C'est notamment un mouvement qui a été porté à ses débuts par Gonzalo Frasca et Ian Bogost. Alors, je ne défends pas l'idée ici de l'existence d'un débat entre un mouvement narratologique et un mouvement ludologique ici, surtout que le débat a plus ou moins été réfuté par les tenants dudit

débat (Frasca, 2003). C'est donc à ce moment, la première décennie du XXI^{ème} siècle, que l'on voit *popper* le concept de rhétorique procédurale et que j'emploie très régulièrement. Celle-ci se définit comme la rhétorique qui est mise en place par les mécaniques de jeu et les procédures informatiques. Il s'agit de la possibilité d'exprimer des idées et des discours à travers un système, des mécaniques et des inter-réactions comprises dans un jeu (notamment). Si l'on peut critiquer le concept – par sa redondance et s – il reste intéressant pour définir le jeu vidéo comme le support de discours, et donc d'histoires. Ian Bogost énonce notamment :

« [...] on peut apprendre à lire les jeux comme des **expressions délibérées de perspectives particulières**. En d'autres mots, les jeux vidéo font des affirmations sur le monde, que les joueurs peuvent comprendre, évaluer et discuter. Les développeurs de jeu peuvent apprendre à créer des jeux qui font ces affirmations sur le monde. Les joueurs peuvent apprendre à lire et critiquer ces modèles, discutant des implications de ce genre d'affirmations » (Bogost 2008, p. 119-120, traduit par Simon Dor, *in* Dor, 2017).

Quoi qu'on en pense, j'apprécie aussi beaucoup la définition qu'en fait Pierre Corbinais, l'un des auteurs de *Bury me my love*, et rédacteur du site *oujevipo* :

« Prenez un jeu vidéo. Retirez-lui ses textes, ses graphismes, ses animations et ses sons. Si ainsi amputé le jeu parvient encore à véhiculer un message, un point de vue, une opinion, vous avez affaire à de la rhétorique procédurale. Évidemment, c'est un peu plus compliqué que ça, l'ensemble des règles et des interactions d'un jeu vidéo étant chevillés aux éléments suscités, mais pour faire simple : la rhétorique procédurale est l'art de la persuasion à travers ce qui est propre au jeu vidéo, le “*gameplay*” », (Corbinais, s.d).

A partir de cette définition, il est possible de faire l'hypothèse suivante : « certaines histoires sont mieux racontées en jeu vidéo ». Deux contraintes se posent alors : (1) la définition du mieux et donc la justification de l'existence de comparaisons entre médias et (2) de nombreuses limites ont déjà été apportées venant restreindre l'importance de cette forme de rhétorique afin de prendre en compte l'importance des représentations, etc. C'est en tout cas la proposition de discussion qu'apporte Doris Rusch lorsqu'elle énonce :

« L'expression procédurale est un outil formidable pour améliorer notre compréhension des processus sociaux, mentaux et psychologiques qui sous-tendent nos croyances, nos comportements et nos relations avec le monde qui nous entoure. Cependant, la capacité de cette expression procédurale dépend

de la compréhension du joueur par rapport au système qui est modélisé. S'il y a un manque de clarté à propos de ce quoi « parle » le jeu – parce que ses représentations graphiques sont obscures ou abscons – les idées potentiellement véhiculées par les règles sont perdues » (Rusch, 2009, ma traduction).

De manière générale, il est pertinent de considérer la « force évocatrice »^[2] des jeux vidéo comme étant la résultante d'une foudroyante multitude de formes de rhétoriques qui passe par plusieurs médias à l'intérieur même du jeu vidéo. En ce sens, les propos de McLuhan restent éminemment d'actualité. Ce dernier écrit en 1968 que le contenu d'un média est toujours un ou d'autres médias. Autrement dit, la forme médiatique la plus récente contient toutes les autres formes médiatiques qui l'ont précédé. Le jeu vidéo ne faisant pas exception, il serait donc un contenant pour la littérature, le cinéma, la musique, etc. Dans ce cadre-là, les histoires mises en forme par ce qui serait une « narration vidéoludique » sont concernées par toutes les formes narratives ayant précédé les jeux vidéo.

Avec cela, il ne suffit que d'un pas pour dire que le résultat (c'est-à-dire le jeu) n'est que la somme des médias qu'il contient. Je ne le franchirai pas ici. A mon sens, il devient important de rappeler que les jeux vidéo sont des objets cybernétiques dans le sens où ils n'existent dans le *hic* et *nunc* que grâce à un ensemble d'acteurs. En effet, nous avons à faire à des objets-frontières rendus possibles que par l'existence (1) d'un programme, (2) d'une machine pour exécuter ce programme et (3) d'un agent qui interagit avec la machine. Énonçant cela, je m'inscris alors directement dans la lignée de Galloway qui énonce : « *A video game is a cultural object, bound by history and materiality, consisting of an electronic computational device and a game simulated in software* » (Galloway 2006:16). L'une des propositions de cet auteur consiste à revendiquer le jeu vidéo comme un média reposant sur l'action de son audience. Il énonce :

« One should resist equating gamic action with a theory of « interactivity » or the « active audience » theory of media. Active audience theory claims that audiences always bring their own interpretations and receptions of the work. Instead I embrace the claim, rooted in cybernetics and information technology, that an active medium is one whose very materiality moves and restructures itself—pixels turning on and off, bits shifting in hardware registers, disks spinning up and spinning down. Because of this potential confusion, I avoid the word « interactive » and prefer instead to call the video game, like the computer, an action-based medium » (Galloway 2006:18).

Parce que ce sont des médias reposant sur l'action, alors leur narration aussi – du moins, en partie. Nous avons énoncé les limites, plus haut dans le texte, de cette forme narrative notamment via les critiques adressées à la narration procédurale. Cependant, Galloway dépasse cela pour ancrer sa compréhension du jeu vidéo dans la cybernétique. Ainsi, il distingue notamment quatre « moments vidéoludiques » qui dépendent (1) soit de la machine, soit de l'opérateur et (2) s'ils sont ancrés dans la diégèse ou s'ils sont plutôt extradiégétiques. Dès lors, on observe que le récit est transmis durant ces différents moments qui peuvent parfois se superposer. Il arrive à la conclusion que le :

« gaming is a pure process made knowable in the machinic resonance of diegetic machine acts; gaming is a subjective algorithm, a code intervention exerted from both within gameplay and without gameplay in the form of the nondiegetic operator act; gaming is a ritualistic dromenon of players transported to the imaginary place of gameplay, and acted out in the form of diegetic operator acts; and gaming is the play of the structure, a generative agitation between inside and outside effected through the nondiegetic machine act » (Galloway 2006:52).

Ainsi donc, la narration s'exécute, se déroule, durant ces moments. La façon dont je présente la chose est la suivante, les narrations issues des différents médias et rhétoriques contenues dans un jeu vidéo (en référence à McLuhan) se déroulent durant ces quatre moments identifiés par Galloway. Autrement dit, il ne s'agit donc pas de mettre en exergue une forme de narration vidéoludique ou tout simplement ludique (passant par le *gameplay*) par laquelle le jeu exprime un propos. Il s'agit plutôt d'identifier les différents moments composant une séquence et d'observer les formes de rhétoriques et de narrations sollicitées dans le *game design*. Notons au passage la simultanéité des moments comme l'identifient d'autres chercheur·euse·s à l'instar de Krichane :

« Cette tendance qualitative témoigne ainsi d'une tentative de rapprochement entre la présentation des informations narratives et leur actualisation dynamique dans les productions vidéoludiques dominantes. La présentation figée d'informations narratives vient ainsi se fondre aux séquences de jeu » (Krichane 2014:14).

Je fais l'hypothèse que définir le problème par cette perspective permet à l'observateur·ice d'attribuer des niveaux d'importances aux formes de narrations durant une même séquence sans inviter à la comparaison entre le jeu vidéo et d'autres formes médiatiques. Dans tous les cas, il est important de prendre en compte la

dimension informatique de ces formes de récits. En effet, ils se reposent sur la puissance de calcul d'un système numérique (tout en ayant en tête que des systèmes moins complexes fonctionnent de manière analogique, à l'instar par exemple des jeux « grandeur nature »).

La narration vidéoludique n'est pas un ensemble de poupées russes

Ce premier travail que je viens de proposer n'est pas *ex nihilo*. Pour l'écriture de cet article, j'ai eu la chance d'être sensibilisé à l'existence de travaux déjà menés sur la question du « récit vidéoludique ». Ce qui me permettra de proposer une modélisation (dans la partie suivante), parmi d'autres, de la progression d'un récit à travers une narration faisant appel à de nombreuses formes médiatiques incorporées.

Dans un premier temps, il est intéressant de noter la façon dont est présenté l'enchevêtrement de strates médiatiques contenues dans un jeu vidéo. On retrouve de manière assez typique une progression proche de l'histoire des médias : le plus ancien est « encadré » dans le plus récent. Alors bien sûr il ne s'agit pas de décider qui précède quoi ici – surtout que je ne suis clairement pas suffisamment compétent pour prétendre à cela –, cependant, j'observe malgré tout que de manière général, plusieurs formes de récits se superposent au sein d'un jeu. Nous en retenons deux ici à l'instar de Dominique Arsenault : le récit enchâssé et le récit enchâssant. Arsenault définit le premier comme « le récit déjà prévu par les concepteurs du jeu et que le joueur ne fait que découvrir au fil de la partie » (Arsenault 2006:81). Le second comprend alors le *gameplay* et de manière général les inter-réactions entre l'objet et le joueur : il s'agit du récit vidéoludique. Arsenault définit ce dernier comme : « l'ensemble des actions accomplies par le joueur, ou son parcours » (Arsenault 2006:81). Afin de prendre en compte le jeu en tant qu'objet mais aussi en tant qu'expérience, Arsenault distingue le jeu-objet du jeu-manifeste, c'est-à-dire le jeu lorsqu'il est exécuté par une machine et joué par un opérateur ou une opératrice.

L'un des éléments à retenir des propos d'Arsenault – qui sont très sommairement résumés ici – est qu'une approche structurale ne suffit pas à l'analyse des récits. J'emploie ici un euphémisme par rapport à Arsenault qui la considère :

« 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 » (Arsenault 2006:89).

Douze années se sont écoulées depuis le mémoire d'Arsenault et pourtant, cette distinction entre le récit enchâssé et le récit vidéoludique semble persister. On la retrouve sous plusieurs formes mais aussi avec des relations et des corrélations différentes. Ainsi, dans le très récent mémoire de Brunel, il est noté une forme de lien presque symbiotique entre les deux, notamment à travers les mécaniques. Faisant référence aux RPG, il note que :

« « Les mécaniques de jeu le permettent grâce à la double valeur qu'elles donnent aux interactions du joueur : d'une part, elles ont une valeur ludique, car elles permettent au joueur de jouer au jeu, en faisant progresser son personnage ; mais d'autre part, ces interactions ont également une valeur narrative, en ce qu'elles sont aussi les interactions d'un personnage, au sein d'un univers fictif » (Brunel, 2018:66).

Ainsi, l'enchâssement des récits médiatiques contenus dans un récit vidéoludique pourrait être considéré comme une certaine forme de spécificité au média. Notamment, le fait que le récit vidéoludique confierait une place importante au joueur en tant que co-auteur semble peser comme argument difficilement réfutable. A titre d'exemple et faisant référence à Calleja, Montembeault et Perron évoquent notamment :

« [le] concept d'alterbiographie qui renvoie à la construction active d'une histoire en cours qui se développe grâce à l'interaction avec la topographie du monde du jeu, les habitants, les objets, les règles de jeu et la physique qui est codée. Les alterbiographies sont générées par le joueur qui adopte une attitude narrative à l'égard de l'interprétation de certains signes représentationnels et des opérations mécaniques qui les animent (Calleja, 2009, p. 5) » (Montembeault and Perron 2018:9).

Il semble important de mentionner malgré tout que cette considération vis-à-vis du joueur ou de la joueuse est discutable en fonction des jeux joués mais aussi des contextes socioculturels dans lesquels notamment les notions « d'interaction » et « d'interactif » sont définis. Reprenant mon exemple cité tantôt, il est tout à fait banal de trouver des jeux vidéo qui intègrent des procédures simulant des opérateurs. On peut par exemple citer *Might And Magic Elemental Guardians* (Ubisoft, 2018) qui propose un mode automatique. C'est pourquoi nous préférons limiter le statut de

joueur-auteur d'un récit à un ensemble N de possibilités plus ou moins restreints par le récit-cadre (en faisant référence à Arsenault) ou plutôt par l'expérience-cadre (pour citer l'enchâssant plutôt que l'enchâssé, en référence à Cayatte, 2018). Dedieu quant à lui définit les textes vidéoludiques (« texte » à comprendre ici en tant que récit) comme des objets-frontières entre l'informatique et la littérature :

« la structure du texte vidéoludique permet en effet la pluralité de fins possibles). Ces fins différentes sont le résultat de l'interaction entre la matrice narrative élaborée par les développeurs du jeu et les actions décidées et effectuées par le joueur tout au long du récit » (Dedieu 2018:14).

La question que nous soulevons alors concerne la façon dont il est possible de représenter cette matrice narrative tout en prenant en compte la dimension cybernétique du récit vidéoludique (et donc de sa narration) en tant qu'objet qui s'envisage dans une temporalité : c'est un récit pensé en amont qui s'échafaude pendant sa diffusion auprès d'une audience-opératrice (pour reprendre Galloway à sa proposition d'*active-based medium*). La matrice qu'évoque Dedieu correspond donc à un objet complexe mais malgré tout limitant : les récits vidéoludiques qui peuvent aboutir à l'issue d'une session de jeu ne sont donc pas infinis puisqu'ils résultent d'une combinaison d'un certain nombre de facteurs compris dans un ensemble N de possibilités. Dans ce cadre, le rôle du joueur est d'activer quelques-uns de ces facteurs afin de traverser les différents moments composant le récit.

Malgré tout, il convient de mentionner que la représentation du récit vidéoludique prenant la forme finalement de poupées russes (avec le récit enchâssé et celui qui enchâsse) ne me satisfait pas. En effet, cela rentre en contradiction avec certaines notions telle que le principe de symétrie (telle que définie dans la théorie de l'acteur-réseau). Cette notion est particulièrement importante puisqu'elle suggère une équivalence entre les acteurs d'une forme de communication. S'il y a plusieurs médias mobilisés pour un récit enchâssé, alors je les considère équivalents comme étant la règle. De même, le récit enchâssé et le récit vidéoludique peuvent suggérer une certaine prédominance de l'un sur l'autre. Je rejette cela en les considérant tout aussi équivalents, je ne peux donc pas considérer un modèle d'enchâssement des récits dans ma proposition. Il ne s'agit pas pour autant d'entrer en conflit avec ses tenants. Il est ici beaucoup question d'Arsenault mais il s'agit probablement d'un biais dû à mes lectures non exhaustives, d'autres auteurs et autrices – dont moi – considèrent cette représentation valide. Comme je l'énonçais plus haut, j'y observe une certaine cohérence avec les apparitions successives des formes médiatiques durant l'histoire^[3]. Cela permet aussi de prendre en compte un certains processus qui prend

en compte l'intégration progressive des formes d'interactions et les actions nécessaires de la part de l'audience afin de faire avancer le récit.

A l'instar d'Arsenault, je considère la posture de l'audience importante mais j'accepte aussi la possibilité d'un récit vidéoludique dans le cas où l'audience établit un régime ludique ou performatif :

« 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 » (Arsenault 2006:91).

Ainsi donc, je considère qu'il y a un récit vidéoludique et ce, peu importe la posture du joueur ou de la joueuse. Cependant, le « mode fictionnalisant » permet de formaliser plus aisément ce récit. Dans tous les cas et à l'instar de Cayatte, j'apprécie l'idée qu'il y a des allers et retours entre une expérience-cadre (une matrice au sens de Dedieu) – qui comprend tout ce qui a été développé et intégré au code – et des procédures – c'est-à-dire des actions réalisées par un ou une opératrice joueuse. Dans son papier de 2018, Cayatte propose de parler de « narration par oscillation »^[4]. S'inspirant de Genette, Cayatte énonce :

« En gardant en tête cette possibilité de degrés de narrativité différents suivant les moments de jeu, nous proposons de considérer la narration vidéoludique comme une narration quasi -simultanée. Ce que l'ajout de ce préfixe nous permet de cristalliser, c'est le fait que les « basculements » décrits par Genette alternent régulièrement entre expérience-cadre et procédure, et s'apparentent davantage, en matière de narration par le jeu, à une oscillation constante entre histoire et discours, entre game et play » (Cayatte 2018:13).

La proposition de Cayatte me satisfait d'avantage dans le sens où l'on peut y retrouver ces alternances de « moments vidéoludiques » au sens de Galloway. De plus, celle-ci semble pouvoir aisément s'inscrire dans une forme de controverse entre la machine et son opérateur. Enfin, la temporalité des récits est clairement formulée par cette idée d'oscillation. Cela permet de percevoir les jeux vidéo non pas seulement comme des outils permettant d'explorer des espaces mais comme des outils permettant d'explorer un espace-temps puisque les récits s'inscrivent aussi dans des temporalités^[5].

Cependant, cette proposition me semble encore une fois limitante dans la compréhension que l'on peut avoir du médium dans le sens où il s'agit probablement-là d'une représentation en deux dimensions d'un problème à n-dimensions. C'est

pourquoi dans les prochains paragraphes je vais donc proposer une modélisation faisant la synthèse (sans hiérarchiser les médias contenus dans un jeu vidéo) de ce qui a été énoncé jusqu'ici et que j'intitule : le modèle narratif à n-corps.

Un « modèle narratif à n-corps »

Je considère véritablement le récit comme un « produit » issu d'une rencontre (d'une controverse) entre deux acteurs, au minimum le jeu-objet et le·a joueur·euse. A mon sens, il est possible de représenter le récit sous la forme d'une trajectoire qui est *in fine* rectiligne. Ainsi, un récit vidéoludique peut se définir comme l'ensemble des controverses (résultant de choix effectués au sein d'une matrice de possibilités) successives ayant eu lieu à chaque moment du jeu. On peut aisément modéliser cette trajectoire (figure 1). Il s'agit simplement d'une ligne avec un début et une fin. L'intervalle entre les deux symbolise la trajectoire effectuée de concert par l'expérience-cadre (la matrice) et l'opérateur·ice effectuant des procédures (des actions, des choix en fonction des contingences, etc.).

Figure 1 : la trajectoire du récit vidéoludique.



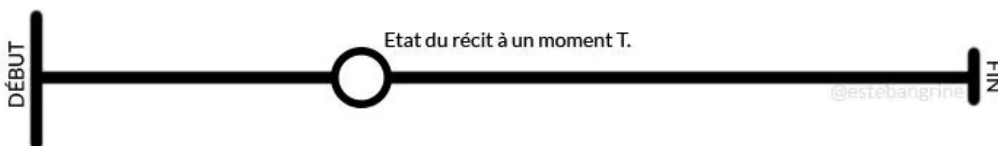
L'une des premières remarques que l'on peut adresser à cela concerne sa forme. En effet, celle-ci n'illustre pas l'ensemble des ramifications potentielles, des embranchements et des adaptations mineures dues aux actions du joueur ou de la joueuse. La réponse à cela s'inscrit dans ce qui a été dit plus haut à savoir que je considère le récit vidéoludique comme un « produit ». Il est cependant important de mentionner encore une fois que ce « produit » est limité par un ensemble N de possibles. Si l'on devait faire un premier parallèle – car il y en aura d'autres dans cette

partie – avec par exemple les sciences politiques, l'expérience-cadre (c'est-à-dire ce qui est contenu dans le jeu avant la session de jeu) ne contiendrait qu'un ensemble d'éléments de langages rédigés en amont du discours d'un orateur. Le discours final est dans ce cas le produit de ces éléments et de leur interprétation par un opérateur ou une opératrice.

J'aime aussi penser que cette représentation peut aisément s'inscrire dans des théories plus anciennes à propos des univers fictionnels. Je pense notamment aux façons de penser les univers fictionnels comme des labyrinthes^[6] dans lesquels une trajectoire allant de l'entrée à la sortie constitue un récit nous laissant entrevoir cet univers. Par exemple, *Le Seigneur Des Anneaux* constitue dans ce cas une trajectoire narrative, celle qui est rédigée dans le livre-objet. Malgré les quelques descriptions de la Terre Du Milieu, celles-ci sont lacunaires et ne permettent pas au lecteur de voir l'ensemble du « labyrinthe », l'ensemble du monde. Bien que cela puisse sembler comme allant de soi, il me semble important de mettre en exergue le caractère indéniablement lacunaire des mondes fictionnels.

Dans le cas des jeux vidéo, leurs univers peuvent être considérés à la façon de labyrinthes classiques, maniéristes (s'ils proposent des ramifications mais ne possèdent qu'une seule trajectoire du début à la fin) ou encore en rhizome : sans début ni fin (Lovito faisant référence à Eco, 2013). Malgré tout, les jeux étant des objets nous permettant d'explorer une temporalité, il est possible de situer l'état du récit à n'importe quel moment de sa trajectoire. De manière imagée, je conceptualise cela sous une forme de « vaisseau » dont le joueur ou la joueuse est capitaine (figure 2).

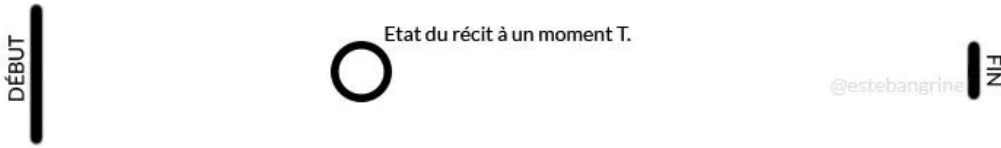
Figure 2 : le « vaisseau », l'état du récit à un moment précis de sa trajectoire.



Cette représentation sommaire du récit vidéoludique nous invite à interroger les éléments qui peuvent influencer le « vaisseau » dans sa trajectoire. Il convient donc maintenant d'aborder frontalement la question : pourquoi ai-je choisi de nommer cette proposition le « modèle narratif à n-corps » ou la « narration à n-corps ». Cette dénomination fait référence à un problème de mécanique céleste (voire de dynamique stellaire) et qui essaie de déterminer les mouvements de plusieurs (N) astres s'attirant mutuellement. Dans son cours donné en 2007 à l'université des sciences et techniques de Lille, Vienne le définit de la façon suivante : « il s'agit de l'étude de N points matériels soumis chacun à l'attraction gravitationnelle des autres points » (Vienne 2007:11). Ma découverte de ce problème est certes plus exotique puisque c'est en faisant la lecture du bien nommé « Le Problème A Trois Corps », roman de science-fiction écrit par Liu XiCin, que j'ai commencé à développer ma réflexion sur le sujet de la narration vidéoludique[7]. L'une des intrigues contenues dans cette œuvre évoque une planète qui gravite autour de trois soleils. Elle connaît alors des périodes dites stables lorsque l'un des soleils la capte et la maintient en orbite et des périodes instables (ou chaotique) lorsqu'elle ne reste pas en orbite autour de l'un des trois astres et que son mouvement se fait de manière imprévisible du fait des gravités qui s'exercent sur elle.

Il me semble important de présenter le point d'où est partie ma compréhension – à savoir un problème de mécanique céleste adapté aux exigences d'une œuvre de science-fiction – afin de poursuivre ma réflexion. La découverte de ce problème m'a permis de faire un parallèle avec les jeux vidéo. En effet, ces derniers présentent des récits qui correspondent à une succession de moments mettant l'emphase sur un ou plusieurs médias contenus dans le jeu-objet. Ainsi, dans ma réflexion et pour faire le parallèle avec la mécanique céleste, si le récit correspond à une planète, les médias correspondent aux astres. Donc dans ce modèle, il n'est pas question d'enchâssement de récits ou de médias. Plutôt, le récit produit par la machine et l'opérateur gravite autour de n-médias (n-corps) qui peuvent être la littérature, le son, la vidéo, le *gameplay*, etc (figure 4). Bien que rectiligne dans mon modèle, celle-ci est difficilement prévisible et donc impossible à tracer (figure 3)[8].

Figure 3 : Le récit comme une boîte noire



Le modèle narratif à n-corps représente le récit comme un objet^[9] dont on connaît le point de départ et le point d'arrivée^[10] mais dont la trajectoire est déterminée par la façon dont il gravite autour d'un ensemble de corps médiatiques (en référence aux corps célestes) à l'intérieur d'un système (figure 4). Un corps médiatique est ici une forme médiatique caractérisée par un ensemble de propriétés. J'entends ici par « propriétés » notamment sa densité à un moment précis et sa masse dans l'œuvre en général^[11]. La densité correspond à la quantité d'informations transmises soit à un moment soit sur l'ensemble de l'œuvre tandis que sa masse correspond à la quantité de temps que le récit lui consacre. Il convient de préciser alors que si la densité d'un corps médiatique est intégralement décidée en amont (elle est donc déterminée dans l'expérience-cadre), la masse est quant à elle déterminée *lors* du jeu et ce, en fonction des choix et des actions du ou de la joueuses. Je propose de mesurer cette dernière en « heures de jeu »^[12]. Attribuer ces deux premières propriétés aux corps médiatiques permet à mon sens de dépasser la critique que faisait Arsenault à propos des analyses structurales afin d'ancrer le modèle dans une approche sémio-pragmatique de l'objet. Pour rappel, Arsenault définit notamment :

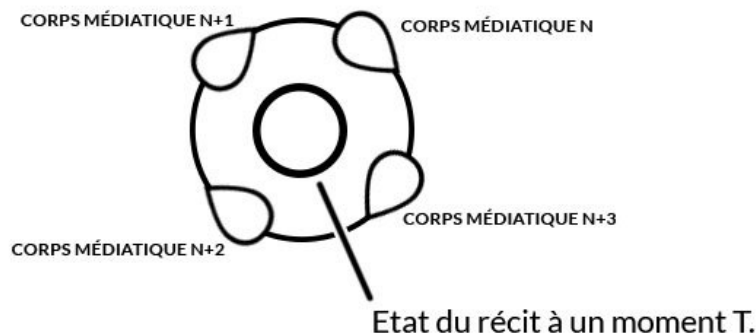
« le point de départ de l'approche sémio-pragmatique, on l'a vu, est de considérer le texte comme une série d'instructions qui guident le spectateur/lecteur dans son activité de production de sens » (Arsenault 2006:89).

Dans la figure 4, je ne mentionne pas de formes médiatiques (vidéo, radio, textes, *gameplay*) à dessein. Il s'agit pour moi de ne pas inférer une idée *du* jeu vidéo plus légitime qu'une autre. Aussi, même si le modèle semble difficilement applicable pour le moment, il sera pertinent d'imaginer une procédure scientifique permettant sa mise en place dans le cadre d'une recherche plus aboutie. Dans tous les cas, il semble possible

d'envisager cela, notamment lorsque l'on maîtrise les outils de captations des sessions de jeu. A ce sujet notamment, de nombreux artefacts sont à disposition pour cela :

« *“Il faudrait capturer des traces de joueurs en train de jouer”*, suggère le chercheur, avant de s'interroger sur l'identité des personnes à qui ce rôle sera dévolu. Sur l'écran de la salle de Paris-III, le visage du youtubeur polémique PewDiePie, rendu célèbre par ses parties en direct, apparaît. *“Ceci est l'agent historiographique le plus influent au monde”*, souligne-t-il, non sans relever l'ironie de la situation. *“Les youtubeurs sont en train de créer la seule trace de milliers de jeux auxquels les futurs chercheurs auront accès”*, pronostique-t-il » (Audureau, 2018).

Figure 4 : la mécanique médiatique des récits vidéoludiques



Si je choisis délibérément de défausser la question de l'application de cette théorie ici[13], je souhaite malgré tout aborder les apports féconds qu'une telle représentation peut apporter. Tout d'abord, j'identifie pour le moment plusieurs corps médiatiques qui sont : le texte, le son, l'image, la vidéo et le *gameplay*. Je fais l'hypothèse qu'il peut y en avoir d'autres ou qu'il peut y en avoir moins. Chacun requiert aussi une participation différente de la part du joueur et répondent à plusieurs formes de difficultés (sensori-motrice, logique, empathique pour reprendre Levieux, 2011). On peut aussi supposer que nous allons retrouver des occurrences comme par exemple la vidéo et le *gameplay* qui se retrouve dans les jeux AAA par exemple. On peut aussi faire l'hypothèse d'irrégularités telles que *A Blind Legend* (Dowino, 2014) qui propose un système contenant uniquement les corps médiatiques « *gameplay* et le son ».

Le premier apport que j'identifie concerne la façon de caractériser les formes médiatiques mobilisées dans un jeu afin de véhiculer un récit. Qualifier leur densités et

leur masses permet (1) d'identifier les médias majeurs dans la co-crédation du récit et (2) proposer une nouvelle façon de catégoriser les jeux vidéo en fonction des médias qu'ils mobilisent. A l'instar des corps céleste, il est amusant d'identifier des corps telluriques (dont la masse est faible mais dont la densité est élevée) et des corps gazeux (dont la masse est élevée mais dont la densité est faible)[14][15]. A titre d'exemple, nous pouvons évoquer le très récent *Shadow Of The Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2018) qui ne possède environ que 2h de cinématique : le récit gravite autour de ce corps médiatique pendant 2h mais les informations narratives y sont très denses. Il s'agirait donc plutôt d'un corps tellurique. Tandis qu'à titre personnel, j'ai parcouru le jeu (et donc coconstruit le récit) sur plus de 17h : A ce moment du jeu, le récit gravite principalement autour du *gameplay*. Il s'agit plutôt ici d'un corps gazeux.

Le deuxième apport que j'observe concerne la possibilité d'interroger directement la compétence vidéoludique du joueur ou de la joueuse et ce, en rapport avec les différents corps médiatiques. Dans ce cadre, il ne s'agit pas d'entendre « compétence » comme une capacité sensori-motrice ou de manière générale, réductrice. Au contraire, je me réfère à la définition proposée par Tardif qui énonce. Ce dernier définit une compétence comme « [un] savoir-agir complexe reposant sur la mobilisation et la combinaison efficaces d'une variété de ressources internes et externes à l'intérieur d'une famille de situation » (Tardif, 2006:22). En effet, dans une volonté de joindre l'étude du *game* et l'étude du *play*, il peut sembler pertinent d'interroger l'impact que peut avoir un corps médiatique (isolé ou non) sur la compréhension que le ou la joueuse a du récit et ce, en fonction des propriétés que possèdent ce ou ces corps médiatiques (en termes de densité et de masse). En ce sens, cela permet entre autres de proposer une nouvelle réponse aux critiques adressées notamment à la rhétorique procédurale. Pour ne citer qu'elle, Rusch mentionne l'importance des *assets* dans la création de métaphores expérientielles (Rusch, 2009)[16]. On pourrait ici formuler quelques hypothèses qu'il faudrait tester dans le futur :

1. Première hypothèse : le décodage médiatique d'une information contenue dans un corps médiatique « tellurique » ne nécessite pas le développement d'une compétence en termes de littératie vidéoludique (au sens de Zagal, 201) et d'éducation au média.
2. Deuxième hypothèse : le décodage médiatique d'une information contenue dans un corps médiatique « gazeux » nécessite un niveau de développement très avancée d'une compétence en termes de littératie vidéoludique.

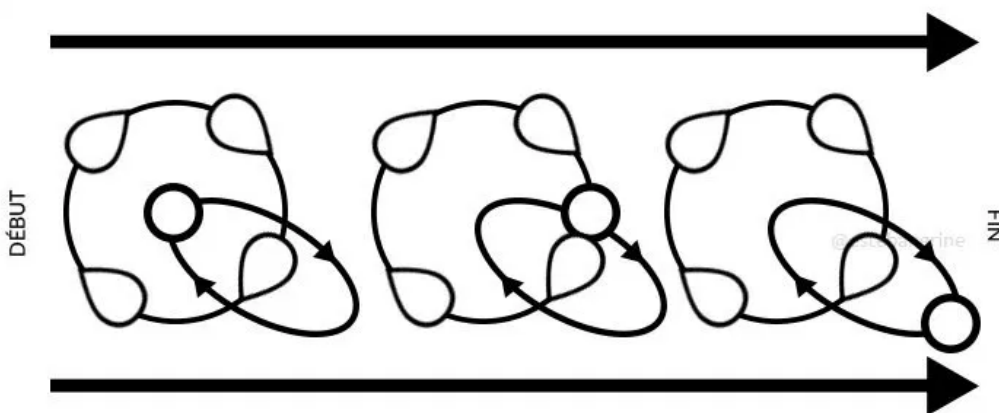
Ces différentes hypothèses permettent à mon sens de rediscuter les arguments que certain·e·s peuvent notamment avoir sur les potentiels pédagogiques des jeux vidéo. Il est régulièrement question de l'apprentissage de l'histoire dans les jeux vidéo.

Assassin's Creed Origins avait notamment poussé le vice jusqu'à proposer un mode

très proche de ce que l'expérience muséale peut être. A partir du modèle que je propose, il est possible d'inférer ces potentiels tout en prenant en compte le contexte pragmatique (avec son ou sa joueuse) dans lequel le jeu est joué. Du moins, il est possible de questionner cela depuis une nouvelle perspective.

Le troisième et dernier apport concerne la gravitation même du récit autour des corps médiatiques. Tel que je le présente (figure 4), nous pourrions avoir l'impression que ce sont les corps médiatiques qui gravitent autour du récit. Or ce n'est pas de cette façon dont je conceptualise la chose. A mon sens, le récit, tout en restant dans son système médiatique et dans une trajectoire, peut graviter d'une multitude de façons différentes. Ainsi, s'il fallait représenter le modèle dans une version prenant en compte cela, il serait nécessaire d'ajouter des mouvements gravitationnels autour des corps médiatiques en plus du mouvement général du récit (figure 5). Plusieurs situations peuvent alors apparaître. Lorsque le récit est « pris dans l'attraction » d'un seul corps médiatique, alors, je fais l'hypothèse que celui-ci sera stable dans le sens où les tensions entre le joueur et la structure seront minimales et qu'il n'y aura pas de tensions entre les corps médiatiques[17].

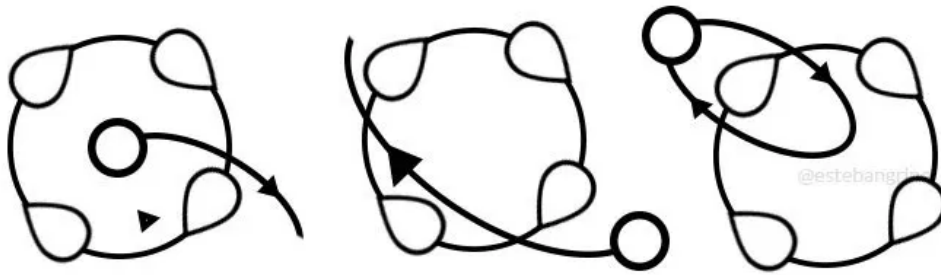
Figure 5 : Le modèle narratif à n-corps lors d'une période stable



Les flèches ici ne représentent que l'avancée du temps.

A l'instar de jeux tels que *Pacman* (Namco, 1980), il peut y avoir une première rotation qui s'effectue autour du corps médiatique « vidéo » puis le récit entrerait dans l'orbite du corps médiatique gameplay (figure 6) pour y rester jusqu'à sa fin. Encore une fois, nous aurions là un récit vidéoludique stable et ce, malgré le changement d'orbite.

Figure 6 : modèle narratif de Pacman effectuant une première orbite autour du corps médiatique « vidéo » puis se dirigeant vers le corps médiatique « gameplay » pour rester finalement autour de son orbite.



Globalement, malgré le changement d'orbite, on peut supposer que le récit ne fait que des bonds entre des périodes stables. Le début de *Resident Evil* (Capcom, 1996) est alors évocateur : on a d'abord du texte, puis des cinématiques, puis du *gameplay*. Par la suite, le jeu propose des alternances entre cinématiques et *gameplay*. Il ne s'agit ici que de changement d'une période stable vers une autre période stable. Il devient aussi possible de formaliser des récits « chaotiques » dans le sens où ils changent régulièrement d'orbites. Par ailleurs, ces derniers peuvent s'effectuer autour d'un ou plusieurs corps. Un exemple de cela peut être *Metal Gear Solid V* (Konami, 2015) dont les cassettes audio contiennent les éléments clefs de l'histoire (corps « audio » voire « radiophonique ») et qui peuvent s'écouter durant les moments de *gameplay* (corps « *gameplay* »). Sans considérer cela comme néfaste ou négatif pour l'expérience du joueur, il peut y avoir des tensions entre les corps médiatiques puisque les actions réalisés pour l'un peuvent nuire aux informations transmises par l'autre et des tensions entre le joueurs et ces corps médiatiques puisque son attention est alors répartie entre différents points d'intérêts[18]. Pour les jeux récents, une piste de recherche serait d'informatiser ce modèle afin de pouvoir représenter des trajectoires bien plus complexes que celles évoquées ici. Cela permettrait aussi de poursuivre ce travail de manière plus efficace et peut-être de manière automatisée.

Les trois apports que je présente à l'issue de ce modèle permettent, il me semble, de prendre en compte le récit global comme étant le produit d'une multitude de controverses (c'est-à-dire de phénomènes communicationnels) entre l'opérateur·ice joueur·euse et les corps médiatiques contenant l'ensemble des informations disponibles à propos de l'histoire. Dans un premier temps, caractériser les formes médiatiques par un ensemble de propriétés[19] permet de qualifier la persuasivité des

discours en fonction des moments de jeu rencontrés par le joueur ou la joueuse. Si le jeu peut tenir un discours fort à propos d'une idéologie dans un corps médiatique « tellurique », il n'est pas dit que cette teneur sera équivalente dans un autre « gazeux ». Les propos peuvent même être contradictoires mais il n'est pas dit que cette contradiction soit significative du fait de la différence de densité entre les deux corps. Dans un deuxième temps, il est possible d'ancrer ce modèle soit (1) dans une approche structurale si on choisit de concentrer notre analyse sur le système (l'expérience-cadre selon Cayatte, le récit enchâssé selon Arsenault ou encore la matrice selon Dedieu) soit (2) dans une approche sémio-pragmatique auquel cas il est nécessaire d'analyser fondamentalement les échanges communicationnels entre les joueur·euse·s et les différents corps médiatiques. L'une des propositions que je formule à ce sujet est d'observer cela par le biais des compétences vidéoludiques des joueur·euse·s en supposant que celles-ci ont un impact significatif sur les échanges et les différentes tensions qui peuvent émerger de la rencontre entre l'opérateur·ice et le jeu. Dans un dernier temps, représenter la façon dont gravite le récit autour des corps médiatiques permet, pour le moment, de représenter la trajectoire qu'il effectue. Cela permet aussi de déceler les controverses qui émergent entre le système médiatique et le ou la joueuse. Enfin, cela permet de constater les tensions qui peuvent apparaître lorsque le récit change d'orbite mais aussi lorsque le récit gravite autour de plusieurs corps en même temps. Il pourra être intéressant dans un prochain travail de représenter les diverses tensions entre les corps médiatiques sous la forme « d'éclipse » entre autres.

Les histoires se cachent-elles pour mourir ?

Le modèle narratif à n-corps que je propose n'a pas pour fonction de remplacer les précédentes modélisations. L'objectif principal était, à mon sens, de répondre à la critique que j'adressais aux modèles de récits enchâssés/enchâssant. Ces derniers sous-entendent à mon sens un certain argument ludologique accordant une priorité au *gameplay* par rapport aux autres formes médiatiques contenues dans une œuvre. Le modèle que je propose met sur un pied d'égalité l'ensemble des « corps médiatiques » en appliquant le principe de symétrie^[20]. Si ce modèle permet de nouveaux axes de recherches sur les trajectoires empruntées par les récits vidéoludiques, j'y vois aussi une certaine prise en compte d'un problème complexe souvent réduit à deux paramètres alors qu'il me semble y en avoir une quantité bien plus élevées.

Lorsque j'ai démarré cette réflexion, l'objectif était aussi de répondre à la question suivante : « un jeu vidéo peut-il mieux raconter une histoire qu'un autre média ? » A cela, je réponds donc en plusieurs points. Premièrement, je distingue les jeux d'autres

formes médiatiques par le nombre de corps médiatiques qu'ils intègrent. Le *gameplay* est ici alors considéré non pas comme quelque chose qui enchâsse mais qui est un corps médiatique (à l'instar de ce que peut être la vidéo, le son / la radio, etc.).

Deuxièmement, il me semble que l'une des distinctions que l'on pourrait faire concerne la trajectoire du récit autour de ces corps médiatiques. [21] Contrairement à des films ou des romans qui, il me semble, vont proposer des trajectoires simples et stables tandis que les jeux vidéo ne sont pas limités et peuvent proposer aussi bien des trajectoires simples (comme le cas de *Pacman* déjà évoqué) que des trajectoires complexes/chaotiques (dans le sens imprévisibles) du fait des changements d'orbites. Dernièrement, il n'est pas possible de supposer qu'une histoire ne peut être racontée que par le format vidéoludique. Comme je l'ai évoqué, celui-ci possède n-corps médiatiques et donc je fais l'hypothèse que lorsqu'une personne me tient ce discours, c'est parce qu'il ou elle a un exemple bien précis en tête ; exemple qui semble *a priori* légitime mais qui ne permet pas d'inférer sur une famille d'objets dont les éléments sont si complexes et différents tout en partageant des ressemblances sémiotiques qui nous poussent à les observer de manière unie. Le modèle narratif à n-corps ne tient pas compte de ces ressemblances pour se focaliser sur les trajectoires des récits. *De facto*, j'estime qu'une histoire n'est ni liée à son support d'origine, ni son support d'adaptation. En revanche, le choix du support médiatique (jeu, film, livre, etc.) doit se faire en fonction, il me semble, des émotions que l'auteur ou l'autrice souhaite susciter. Cependant, ce débat dépasse finalement le simple cadre de la narration vidéoludique.

Le modèle narratif à n-corps n'a pas pour vocation à être considéré comme une vérité. En le proposant, je m'inscris clairement dans une démarche constructiviste qui, si elle tient bien compte du réel, ne le représente qu'en acceptant les défauts liés à la démarche de représenter une complexité qui « dépasse l'entendement » [22].

Cependant, je souhaite clairement rediscuter les représentations que l'on se fait de la narration vidéoludique et l'exercice de dépasser la représentation en « vases communicants » me satisfait. Dans tous les cas, il s'agit là d'un premier pas vers une réflexion probablement plus large qui mériterait à être discutée, critiquée et prolongée.

Esteban Grine, 2018.

Remerciements :

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont participé aux échanges sur twitter et qui ont alimenté la réflexion, m'ont parfois titillé pour mieux m'obliger à préciser ma pensée. Je remercie aussi tout particulièrement Rémi Cayatte pour avoir échangé avec

moi durant la rédaction de cet article. Ces échanges m'ont permis d'y voir plus clair dans la proposition que je souhaitais faire.

Bibliographie :

- Arsenault, D. (2006). *Jeux et enjeux du récit vidéoludique: la narration dans le jeu vidéo*.
- Audureau, W. (2018, février 11). Dans le futur, la mémoire des jeux vidéo sera-t-elle sauvée par les youtubeurs ? Consulté à l'adresse https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/02/11/dans-le-futur-la-memoire-des-jeux-video-sera-t-elle-sauvee-par-les-youtubeurs_5255094_4408996.html
- Cayatte, R. (2018). Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique: comment le jeu vidéo raconte ? *Sciences du jeu*, (9). <https://doi.org/10.4000/sdj.936>
- Corbinais. (s. d.). OUJEDICO: La Rhétorique Procédurale – L'OUJEVIPO. Consulté 12 septembre 2018, à l'adresse <http://oujevipo.fr/oujedico/4764-oujedico-la-rhetorique-procedurale/>
- Dedieu, T. (2018). *Machina fabulatrix. La narrativité et l'expérience réflexive vidéoludiques dans Assassin's Creed et The Stanley Parable*. Louvain.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*. Minneapolis: Univ Of Minnesota Press.
- Krichane, S. (2014). L'intrigue en trois dimensions. Les récits vidéoludiques à l'ère des polygones, de la « caméra virtuelle » et du CD-ROM. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, (27). <https://doi.org/10.4000/narratologie.7014>
- Lovito, G. (2013). Le mythe du labyrinthe revisité par Eco théoricien et romancier à des fins cognitives et métaphoriques. *Cahiers d'études romanes. Revue du CAER*, (27), 345-357.
- Montembeault, H., & Perron, B. (2018). La Focalis-action: Des savoirs narratifs aux faïences vidéoludiques. *Sciences du jeu*, (9). <https://doi.org/10.4000/sdj.897>
- Rusch. (2009). *Mechanisms of the Soul: Tackling the Human Condition in Videogames*. Consulté à l'adresse <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.01371.pdf>
- Vienne, A. (2007). *Mécanique du Système Solaire*. Consulté à l'adresse http://lal.univ-lille1.fr/m316/cours_m316.pdf

Notes de bas de page

[1] Je renvoie le lecteur de ce billet à mon documentaire *Play (In) Shanghai* (Grine, 2017).

[2] C'est une expression que j'ai entendu chez Bernard Perron et que j'emprunte ici.

[3] Bien qu'encore une fois, je ne possède pas de bases suffisamment solides pour me prononcer définitivement sur ce sujet.

[4] C'est d'ailleurs intéressant d'utiliser ce terme puisque peut-être sans le vouloir, le travail de Cayatte fait écho au travail de Sohier lorsque ce dernier tente de définir l'immersion et l'émersion du joueur lors d'une session de jeu (Sohier, 2016).

[5] Il me semble que c'est Estelle Dalleu qui propose de conceptualiser les jeux vidéo comme l'exploration de temporalités mais cependant, ces propos m'ont été rapportés par une source intermédiaire qui citait Dalleu et je suis incapable d'affirmer assurément qu'elle les a bien prononcés.

[6] Hormis le papier de Lovito cité après et à propos des labyrinthes (chez Eco), je n'ai pas capable de retrouver celui qui a présenté les choses de la sorte pour la première fois. Hypothèse est qu'il me faudrait, je pense, reprendre les lectures d'Eco et de Pierce pour y potentiellement retrouver un fil d'Ariane.

[7] C'est aussi le moment de préciser que j'assume entièrement l'exotisme de cette référence et que je m'inscris dans une dimension constructiviste. Je ne cherche donc pas avec ce modèle à atteindre une vérité mais comme déjà énoncé : proposer une représentation qui me satisfait.

[8] J'ajouterai même que si cette représentation m'est utile ici,

[9] (Je fais référence à un vaisseau plus haut).

[10] (Puisque nous observons sa trajectoire *a posteriori*).

[11] A ce stade de ma réflexion, je n'envisage que ces deux propriétés mais j'imagine qu'il est possible d'en évoquer d'autres dans le futur.

[12] Dans l'attente d'une nouvelle proposition, en tout cas, d'une discussion à ce sujet.

[13] En considérant dans tous les cas que l'application d'autres modèles définissant les récits vidéoludiques sont déjà complexes à appliquer.

[14] A défaut d'avoir de meilleurs mots pour caractériser cela, je considère qu'il y a une certaine élégance humoristique à les employer.

[15] Sans développer ici, je pense que le parallèle avec les médias chauds et les médias froids de McLuhan (1968) est intéressant à faire. A l'instar de sa proposition, je me garderai bien de supposer ma proposition comme solide face à la critique.

[16] Les métaphores expérientielles sont pour Rusch des outils permettant de tisser des passerelles entre l'expérience jouée (manifeste) et les expériences de vie du joueur ou de la joueuse (Rusch, 2009).

[17] Je me garderai de prononcer la notion de « dissonance ludonarrative » mais on pourrait aisément tisser un lien.

[18] Dans ce cas, je ne prends pas en compte l'expérience et les compétences du joueur ou de la joueuse mais il est certain qu'il faudrait le faire afin d'avoir une représentation optimale du phénomène observé.

[19] Qui peuvent d'ailleurs être rediscuté dans un prochain travail.

[20] Il serait d'ailleurs intéressant d'appliquer la théorie de l'acteur-réseau à l'intérieur d'un jeu vidéo.

[21] Les films *Star Wars* propose en général un texte suivi de séquences vidéo proprement parlées.

[22] Pour citer un célèbre vidéaste.

Partager :

ARTICLE DE RECHERCHE, EPISTÉMOLOGIE DES GAME STUDIES, PIXEL LIBRE, RECHERCHES

ARSENAULT, GAME DESIGN, LUDOLOGIE, MATRICE, MODÈLE DE CAYATTE, MODÈLE NARRATIF À N-CORPS, NARRATION, NARRATION À N-CORPS, NARRATION VIDÉOLUDIQUE, NARRATOLOGIE, RÉCIT ENCHÂSSÉ