



HAL
open science

Pour une théorie radicale et dynamique des récits vidéoludiques : la narration à n-corps

Esteban Giner

► To cite this version:

Esteban Giner. Pour une théorie radicale et dynamique des récits vidéoludiques : la narration à n-corps. Colloque Lusor in Fabula. Jeu vidéo et nouvelles frontières du récit, Centre d'études et de recherche Éditer/Interpréter (CÉRÉDI, Université de Rouen Normandie); Équipe de recherche interdisciplinaire sur les aires culturelles (Eriac, Université de Rouen Normandie); Master Humanités numériques (Université de Rouen Normandie), Nov 2019, Mont-Saint-Aignan, France. hal-02383092

HAL Id: hal-02383092

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-02383092v1>

Submitted on 27 Nov 2019

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.

Giner, E. (2019). Pour une théorie radicale et dynamique des récits vidéoludiques : la narration à n-corps. Communication donnée lors du colloque « Lusor In Fabula ». Université de Rouen : les 7 et 8 novembre.

Slide 1

Bonjour à toutes et tous, tout d'abord, je tiens à remercier le comité d'organisation et le comité de sélection pour avoir retenu ma proposition théorique intitulée « pour une théorie radicale et dynamique des récits vidéoludique : la narration à n-corps ».

Slide 2 et 3

Avant toute chose, j'aimerais partager la façon dont je me représente mentalement le récit d'un jeu vidéo. Il s'agit d'un jeu dans lequel on explore une île en résolvant des énigmes et voici derrière moi la façon dont je me représente son récit. L'objectif de cette présentation sera, entre autres, d'expliquer pourquoi, je me représente les récits vidéoludiques à la façon de systèmes solaires.

Slide 4

Si les adjectifs « radicale et dynamique » peuvent sembler présomptueux, c'est peut-être plus la notion « n-corps » qui peut interroger. Comme le note Olivier Caïra (2014), les *game studies* font un emploi fréquent des métaphores pour développer un ensemble de théories constructivistes à propos des jeux vidéo et des récits vidéoludiques. Je note en particulier que ces métaphores sont par ailleurs situées à toutes les échelles de grandeur¹. Julian Alvarez, avant de présenter son approche atomique du *gameplay* (2018), parlait de « briques de *gameplay* » (2007). Très fréquemment, nous utilisons le terme « bac à sable » pour définir des jeux tels que *Minecraft*. Miguel Sicart fait quant à lui référence aux « terrains de jeux » pour définir ce que sont les jeux vidéo (2014). Certaines métaphores nous transposent dans d'autres plans de l'existence, en témoigne par exemple la théorie de la fiction quantique développée par Alexis Blanchet (2010).

Ces propositions semblent faire référence aux jeux vidéo et particulièrement aux récits dans leur spatialité : les bac à sables, les terrains de jeux. Ce qui est légitime puisque déjà Janet Murray évoquait en 1997 l'idée que les jeux vidéo offre une narration spatialisée. Or, plus que

¹ . Par exemple, Raph Koster parle de « *game atom* » (2004).

par sa dimension spatialisée, je m'intéresse à la narration vidéoludique comme nous permettant d'explorer une temporalité.

Slide 5

De fait, Comment faire pour positionner mon propre modèle dans tout cela ? Et bien la métaphore que j'ai trouvée, après la lecture du premier tome de la trilogie des « Trois Corps » (Liu Cixin, 2016) fut de prendre les objets les plus lourds que nous connaissons actuellement : les corps célestes tels que les astres, les planètes, des galaxies. Dans ce roman, une planète habitée est en orbite autour de trois soleil, ce qui empêche son peuple d'avoir un climat stable. C'est en mobilisant cette idée métaphorique d'un récit orbitant autour de corps céleste que j'ai mis au point la « narration à n-corps ». Celle-ci répond alors à un objectif de modéliser les récits vidéoludiques. Contrairement aux représentations généralement statiques que nous faisons des jeux vidéo, la question qui m'anime est fondamentalement : comment représenter la trajectoire d'un récit au cours d'une expérience vidéoludique ?

Slide 6

Ainsi, dans le cadre de cette communication, je vais présenter la façon dont je conceptualise la narration à n-corps. Il s'agit pour moi d'un système dans lequel un ou des récits vidéoludiques évolue dans une temporalité et qui gravite au sein du système composé de corps vidéoludiques.

Dans un premier temps, je vais revenir sur pourquoi je souhaite faire de la narration à n-corps une théorie radicale. Cela m'amènera à revenir sur des conceptualisations actuelles des récits vidéoludiques ou en jeu. Dans un second temps, je vais m'attacher à présenter et définir en détail la narration à n-corps ainsi que les différentes applications et usages qui peuvent émerger de cette proposition théorique. Comme il s'agit d'une recherche en court, la conclusion portera sur les pistes de recherches et les limites actuelles des modélisations.

Slide 7

1. Enjeux théoriques

Il semble que les *game designers* et les *game studies* persistent par réflexe à séparer ou hiérarchiser la fiction du ludique (Juul, 2005) Dans une tradition inspirée de McLuhan, le média vidéoludique serait le cadre contenant l'ensemble des autres médias (1977).

Slide 8

Dans la seconde édition de *The Art Of Game Design*, ouvrage de référence anglosaxon, Jesse Schell, tout en s'opposant à cette dichotomie, relate les propos d'un de ses collègues :

"Story and gameplay are like oil and vinegar. Theoretically they don't mix but if you put them in a bottle and shake them up real good, they're pretty good on a salad" (Bob Bates cité par Jessy Schell, 2014 : 296, 2eme édition)

Slide 9

Bien que cette citation semble à caractère humoristique, les *game studies* font des dichotomies similaires entre structures et usages, le *game* et le *play*, ou entre *ludique* et *narratif*. Ces tensions sont visibles dans de nombreux modèles et théories présentés dans le champ des *media studies* et des *game studies*. Henry Jenkins distingue le cadre du joueur (Jenkins, 2002) ainsi qu'entre les « récits encadrés »² et les « récits émergents » dans sa typologie des récits de jeux vidéo (2004). Dans son prolongement, Dominique Arsenault différencie le récit enchâssé, prévu par les auteur·ice·s, du récit vidéoludique, celui qui est finalement expérimenté par le joueur ou la joueuses avec ses actions (2006). Dans la continuité de ces deux chercheurs, Sélim Krichane distingue le récit intégré, équivalent du récit enchâssé d'Arsenault et du récit encadré de Jenkins, de ce qu'il nomme les actualisations dynamiques qui représentent alors les actions des joueurs et des joueuses et de leurs impacts sur le monde du jeu (2014).

Armand Amato distingue la diégèse de la ludiégèse (2006), la ludiégèse regroupant notamment les interfaces et les mécaniques d'appréhensions se distinguant de la diégèse dans laquelle se situe le récit, les personnages, etc.

Slide 10

Sans pour autant être exhaustif dans cette communication, à travers l'ensemble de ces théories que j'ai présentées, je pourrai formaliser un tableau à double entrées entre les théories présentant une dichotomie *game* et *play* et les théories présentant une dichotomie entre ludique et narratif. L'objectif de la recherche que je mène à propos de la narration à n-corps repose sur la possibilité d'une théorie ne reposant sur aucune des dichotomies servant de prémisses à l'élaboration de nombreux modèles.

Slide 11

² Embedded narratives.

C'est en prenant en compte ces contraintes que je vais maintenant présenter la narration à n-corps. Je présente en titre que cette théorie se revendique radicale et dynamique : radicale car mon objectif est de faire en sorte qu'elle ne repose pas sur une dichotomie, et dynamique car ce qui m'intéresse fondamentalement, ce sont les mouvements et les trajectoires d'un récit au cours d'une expérience de jeu.

Slide 12

2. le cadre théorique de la narration à n-corps

Bien entendu, tous les modèles actuels ne présentent pas forcément l'intention de séparer les éléments d'un même jeu. Certains existent déjà et qui tendent à rendre compte au moins d'un mouvement entre les termes dichotomiques que j'ai présentés.

Par exemple, Dominique Arsenault et Bernard Perron ont présenté en 2009 le cycle magique. Ce modèle présente le jeu vidéo sous la forme de trois spirales enchevêtrées les unes entre les autres : la spirale herméneutique, la spirale narrative et la spirale du gameplay. Bien que l'on retrouve cette façon de considérer les jeux vidéo des encastrement successif de médias, les auteurs présentent un mouvement et une trajectoire sous la forme d'une boucle. Rémi Cayatte dans son modèle du lien cybernétique présente l'expérience-cadre et le joueur ou la joueuse comme les deux facettes du lien cybernétique. C'est ce lien qui permet justement de dépasser les séparations faites entre expérience-cadre et procédures qui chez lui font référence aux *game* et au *play*.

Slide 13

Dans la narration à n-corps, ce lien cybernétique est fondamental dans le sens où je définis le récit vidéoludique comme le résultat d'un enchaînement de controverses entre la machine et l'opérateur. Alors j'aurai pu employer les termes de conflits, de bagarres ou tout simplement de situations communicationnelles. Ainsi, je m'écarte délibérément de la définition du récit de Gérard Genette comme étant

Slide 14

« l'énoncé narratif, le discours oral ou écrit qui assume la relation d'un événement ou d'une série d'événements » (1972).

Slide 15

Autrement dit, dans la narration à n-corps, le récit ne précède pas mais est le résultat d'une co-construction entre la machine et l'opérateur.

De fait, la narration à n-corps s'inscrit dans des propositions telles que les écosystèmes narratifs de Caïra (2014), ou encore dans la lignée de la narrativité vidéoludique, définie par Marc Marti comme « la combinaison entre une intrigue « programmée » et matérielle et l'expérience de cette intrigue par le joueur. » (Marti 2014:2).

Slide 16

Pour poursuivre la métaphore, Telle la planète décrite dans « le problème à 3 corps », le récit serait un vaisseau dirigé par un joueur et une joueuse et soumis à des phénomènes gravitationnels liés à la présence de ce que j'appelle des corps vidéoludiques au sein d'un système.

Je préfère l'emploi de système plutôt que de structure car premièrement, cela poursuit la métaphore, et secondement, contrairement aux structures, je ne représente pas *a priori* les relations que peuvent entretenir les éléments du système.

Slide 17

Les corps vidéoludiques sont quant à eux des ensembles homogènes de ce que j'appelle des situations-séquences. L'usage du terme situation-séquence fait référence à un autre modèle que j'emploie : le continuum expressif-persuasif sur lequel je ne vais pas revenir présentement (Giner, 2019).

Dans un autre contexte, j'aurai pu mobiliser des ludèmes. En tout état, une situation-séquence est une situation communicationnelle ancrée dans un espace et dans une temporalité. Cela peut être typiquement ce que l'on se représente comme un moment se reposant sur un gameplay particulier, une cinématique, etc. C'est le cas de l'exemple qui se trouve derrière moi. Il est important de mentionner ici que c'est à l'observateur ou l'observatrice de déterminer les corps vidéoludiques en fonction de ses propres questions de recherches.

Slide 18

Afin d'illustrer la façon dont je modélise cela, voici l'exemple du jeu *Everything*. Dans ce jeu, nous passons le plus clair de notre temps à incarner tout ce qui nous entoure, cela peut-être des animaux, des objets et ce, de toutes tailles : on peut incarner une molécule comme une galaxie jusqu'à l'univers tout entier. Voici donc maintenant la façon dont je représente la trajectoire du

récit de *Everything*. Je simplifie délibérément ici dans un but explicatif mais je considère que ce jeu n'est composé que d'un seul et unique corps vidéoludique que j'appelle ici « exploration ».

Etant donné qu'il n'y a pas véritablement ici d'autres situations-séquences notables, je présente donc *Everything* comme un récit à un seul corps. Je prends le temps ici d'accentuer encore une fois qu'au sens de la narration à n-corps, mon travail n'est donc pas d'explicitier le récit mais d'en déterminer sa forme : je n'ai pas eu besoin de présenter *Everything* comme étant en réalité la remédiation de discours d'Alan Watts, l'un des chefs de file de la philosophie pérenne du XXème siècle. D'autres théories existent déjà et sont redoutablement efficaces pour qualifier le contenu d'un récit, on peut citer par exemple le voyage initiatique de Joseph Campbell, et ce n'est pas du tout sur ce terrain que je souhaite positionner ma proposition.

Slide 19

Si maintenant, je prends l'exemple de *Super Mario Bros*, cette fois, tout le monde connaît son récit. La princesse Peach du royaume champignon a été kidnappée par le méchant Bowser et c'est à un plombier qu'incombe la charge d'aller la sauver. Pour ce jeu, j'observe trois corps principaux. Encore une fois, par soucis de temps, je me permets de simplifier le modèle pour une plus grande clarté. Ces trois corps sont les suivants : les « briefs » de mission, les niveaux, et les cinématiques.

Afin de formaliser ces corps vidéoludiques, je m'appuie sur des caractéristiques communes. Par exemple, les niveaux possèdent un *gameplay* identiques, des visuels relativement homogènes, une musique et des textes qui forme une progression se répétant au fil des mondes.

Slide 20

Dans le cas où un joueur ou une joueuse ne meurt pas, voici donc la progression du récit représentée sur la diapositive derrière moi. Le récit de Mario est formé de plusieurs boucles qui ensemble forme une rosace à trois pans.

Slide 21

A partir de cet exemple, plusieurs conclusions peuvent émerger. Tout d'abord, concernant la trajectoire du récit, sa forme de rosace qui semble illustrer des récits structurés en respectant une boucle typique dans l'expérience de jeu. Cette forme convient aussi aux jeux Sonic sortis sur Megadrive. Une deuxième conclusion issue de l'observation de cette forme me pousse à considérer les récits empruntant une forme de rosace comme des récits particulièrement stables.

Malgré l'existence d'opérateurs aux profils variés, les corps exercent une attraction telle qu'ils laissent peu de place à des formes d'écarts entre le jeu et le joueur. Par opposition, nous pourrions imaginer des formes plus chaotiques de récits, notamment lorsque l'on sollicite des jeux dits en mondes ouverts tels que les jeux Rockstar ou Ubisoft.

De fait, la narration à n-corps, applicable aux récits vidéoludiques contraignants semble être en mesure de formaliser une pluralité de récits au sein d'un même système.

Slide 22

Ne pouvant pas aller explorer des jeux comme les *Assassin's Creed* ou *Red Dead Redemption*, je vais plutôt mobiliser le jeu *Undertale* (Fox, 2015), pour illustrer qu'au sein d'un même système, plusieurs récits sont possibles. Pour ce dernier, j'ai identifié huit corps vidéoludiques. J'aurai pu en définir d'autres de sorte à être plus précis mais pour les besoins de cette démonstration, je fais appel à un système simplifié.

Slide 23

Afin de représenter les récits possibles, j'ai retranscrit deux « longplays », c'est-à-dire des captations intégrales du jeu réalisées sans postproduction et déposées sur des plateformes de *streaming* dans un but archivistique, de la chaîne « *World Of Longplays* ». *Undertale* est un jeu intéressant pour mon propos dans le sens où il propose plusieurs routes que peuvent suivre ses joueurs et joueuses plus ou moins à tout moment dans le but d'orienter les différentes fins du jeu. Je vais illustrer ici deux des récits possibles à travers les vingt premières minutes de la route pacifiste et la route génocidaire.

Slide 24

Pour la première, j'ai identifié huit corps vidéoludiques : l'exploration, les dialogues, les inventaires et menus, etc. J'ai choisi aussi de représenter la particularité d'*Undertale* en dissociant le corps « fight » du corps « act » alors que les deux se déroulent pendant une situation de combat. Si le premier corps aboutit à l'anéantissement de l'ennemi, le second fait que le joueur ou la joueuse résout le conflit pacifiquement.

Slide 25

De fait, en représentant ces récits à la façon des n-corps, voici ce que l'on obtient pour la route pacifiste. Le récit se focalise alors sur une boucle principale *exploration – dialogue – « act »* (figure). Si maintenant on observe les corps de la route génocidaire

Slide 26

Si maintenant on observe les corps de la route génocidaire, et bien celle-ci est plus complexe puisque pour que son audience l'emprunte, elle va devoir sans cesse abattre les ennemis qu'elle rencontre. Or, seul une vingtaine d'ennemis peuvent être abattu par zone dans ce jeu. Une fois la quantité atteinte, l'exploration change de tonalité avec une musique plus lente et un demi-ton en dessous.

Slide 27

De même, les situations de combats se transforme en écran « *but nobody came* », ce qui fait que si l'on représente maintenant le récit de la route génocidaire, on obtient une double boucle comme celle représentée sur la figure X.

De fait, la narration à n-corps permet deux nouveaux apports particulièrement intéressants : le premier est qu'elle permet de représenter les écarts et les ressemblances dans les récits des joueurs et des joueuses.

Slide 28

Je me suis amusé à réaliser consécutivement 6 parcours du jeu *Super Mario Bros* et voici l'ensemble des trajectoires que mes 6 récits empruntèrent.

Slide 29

Le deuxième apport est qu'avec la narration à n-corps, il semble possible d'appréhender et de formaliser les jeux vidéo comme des objets créateurs de contingence dans le sens où sur un même modèle, il est possible de représenter une foultitude de trajectoires, toutes légitimes et possibles à un instant T de l'expérience.

Slide 30

Par ailleurs, pour formaliser les récits d'*Undertale*, j'ai dû passer par l'utilisation d'un séquencier. On peut donc envisager des applications de la narration à n-corps dans la recherche-utilisateur. C'est en tout cas une des pistes que je poursuis.

Slide 31

En tout état, voici par exemple les récits pacifistes et génocidaires superposés.

Slide 32

De fait, il semble possible de mobiliser la narration à n-corps pour légitimer l'existence de discours persuasifs ou expressifs, chose que je n'ai pas le temps de développer ici mais ce sera l'objectif pour un futur travail.

Slide 33

Apport du modèle de la narration à n-corps.

Si je reprends le récit de *The Witness* que je vous ai présenté au début, et bien finalement, on comprend dorénavant que son récit gravite autour de 2 corps. C'est un récit à deux corps. Le corps « résolution » gravite quant à lui autour du corps « exploration » et le récit se déplace entre les deux au fur et à mesure de sa progression.

Slide 34

Il est important pour moi d'énoncer que je ne présente pas la narration à n-corps comme révolutionnaire, même si ses éléments gravitent entre eux. Plutôt, c'est pour moi un outil de modélisation qui peut être mobilisé pour soutenir et formaliser d'autres théories. Par exemple, cela permet de déterminer si l'environnement est sur-déterminé, comme dans *Super Mario Bros*, ou s'il l'est moins, comme dans *Undertale*. Cette adjectif fait notamment référence aux travaux d'Olivier Caïra. De même, cela permet de justifier si un jeu présente un système persuasif par rapport à un récit qui en résulte : si les trajectoires seraient alors systématiquement identiques.

La narration à n-corps permet aussi d'appliquer et d'observer des théories issues de la sociologie comme celles des systèmes d'Allan G. Johnson dans lesquels il représente ce qu'il nomme des sentiers de résistance faible. Et je pourrai encore continuer jusqu'à son application en *user-research*.

Slide 35

Fondamentalement, ce travail s'inscrit dans la lignée des travaux de l'expressive gamelab de l'université de Lorraine, puisque notre équipe réalise des études du play design, ce qui revient « à placer au centre de la réflexion la façon dont une expérience particulière de jeu a été modélisée dans un dispositif numérique de sorte à susciter une signification ludique partagée », et je cite Sébastien Genvo ici (Genvo 2008:18).

Slide 36

La narration à n-corps est une proposition qui va dans ce sens puisqu'elle considère les jeux vidéo comme des systèmes desquels un ou des récits peuvent émerger. Cela s'inscrit donc dans

une conception semio-pragmatique du jeu vidéo, faisant ainsi le pont entre études de discours et études d'usages.

De ce premier travail que je vous ai présenté, il me reste encore beaucoup de sentiers à explorer, parce que la narration à n-corps propose une théorie flexible. J'ai ébauché ici un début de taxonomie, entre récits à un seul corps, à trois corps, récits stables et récits chaotiques : c'est quelque chose que je vais poursuivre. De même, la prochaine étape sera de représenter l'évolution des récits selon une temporalité qui respecte l'expérience véritable. Enfin, je travaille sur les liens entre les n-corps et le continuum persuasif-expressif, autre théorie que je mobilise pour analyser la persuasivité et l'expressivité des jeux vidéo.

Ainsi donc, je vous remercie pour votre attention et suis à l'écoute de remarques et questions.

Bibliographie indicative

- Amato, Étienne Armand. « Pour une théorie unificatrice du jeu vidéo : le modèle analytique de la co-instanciation, Towards a unifying theory of video games : the analytical model of co-instanciation ». *Psychologie Clinique*, no 37 (28 octobre 2014): 52-66.
- Arsenault, Dominic. *Jeux et enjeux du récit vidéoludique: la narration dans le jeu vidéo*, 2006.
- Arsenault, Dominic, et Bernard Perron. « In the Frame of the Magic Cycle ». In *The Video Game Theory Reader 2*, édité par Bernard Perron et M. J. P. Wolf, 109-31. New York, NY, USA: Routledge, 2009.
- Blanchet, Alexis. « L'adaptation de films de cinéma en jeux vidéo : des synergies intermédiatiques aux fictions quantiques ». In *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, édité par Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, et Brigitte Simonnot, 8:205-21. *Questions de communication, séries actes*. Presses universitaires de Nancy, 2010.
- Cayatte, Rémi. « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? ». *Sciences du jeu*, no 9 (28 mai 2018). <https://doi.org/10.4000/sdj.936>.
- Galloway, Alexander R. *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*. Minneapolis: Univ Of Minnesota Press, 2006.
- Genvo, Sébastien. « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design » », 17, 2008.
- Krichane, Selim. « 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*, no 27 (18 décembre 2014).
- Marti, Marc. « La narrativité vidéoludique : une question narratologique ». *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, no 27 (18 décembre 2014). <https://doi.org/10.4000/narratologie.7009>.
- Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Updated edition edition. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1997.
- Ringot, Martin. « De la littérature au jeu vidéo : le spectre de la narration interactive ». *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, no 2017-3 (19 juin 2018).