

Quels enjeux narratifs et discursifs pour le play design des légendes ?

Le cas des mothertales



Esteban Giner, doctorant, laboratoire CREM,
université de Lorraine.



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

crem
centre
de recherche
EA 5495 sur les médiations
communication, langue, art, culture

OMNISH

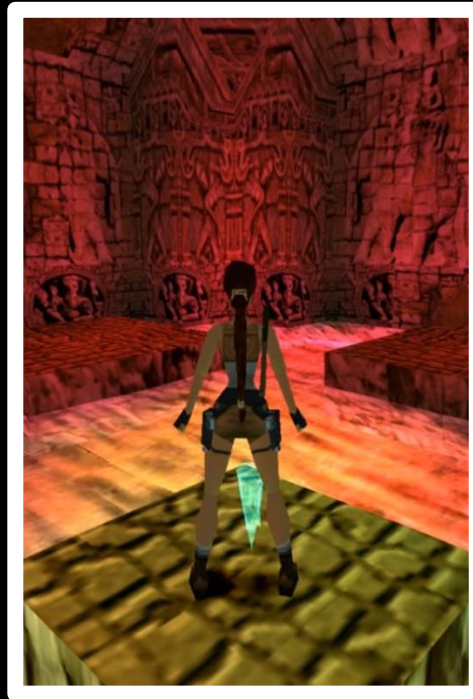
Lorsque l'on parle de
légendes...



Lorsque l'on parle de
légendes...



La légende d'excalibur
AC Valhalla (2020)

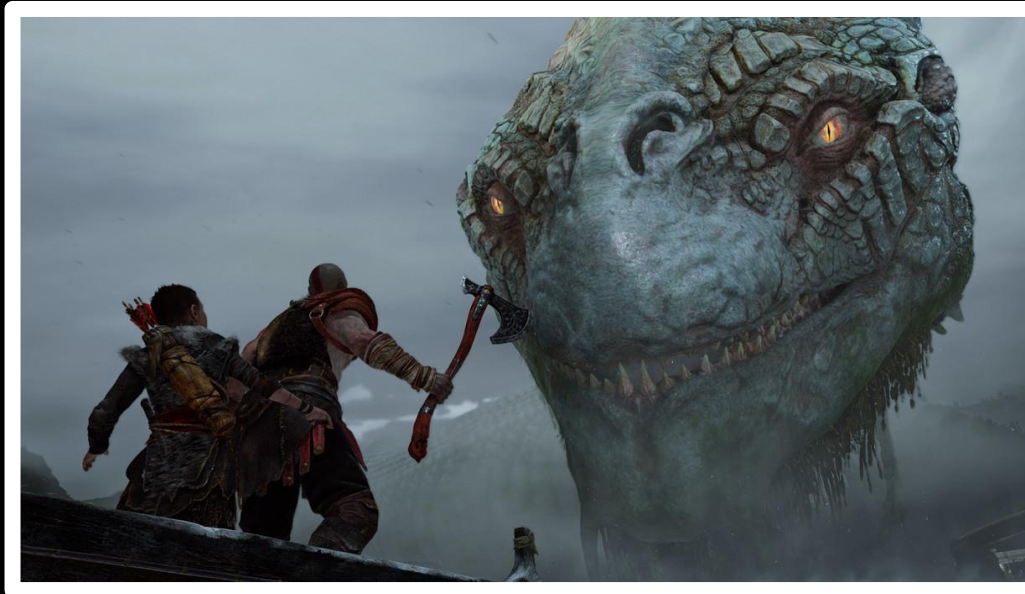


La légende d'excalibur
Tomb Raider 3 (1998)



Le texte introductif
de Morrowind (2002)

Entre remédiation et légendes urbaines



God of War (2018)



Ben Drowned

Le *play design* est ici défini comme "la façon dont une expérience particulière de jeu a été modélisée dans un dispositif numérique de sorte à susciter une signification ludique partagée" (Genvo 2008:18).

Genvo, S. (2008).
Caractériser
l'expérience du jeu à
son ère numérique :
Pour une étude du «
play design ».



* "it's a beautiful day
outside". parfait pour
parler de legendes.

Marti, M. (2018). L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique? . Le cas de la guerre d'Espagne (1936-1939) et de sa ludicisation. *Sciences du jeu*, 9.



Comment le corpus interroge l'usage des légendes dans le play design des jeux vidéo ?



De quoi parlons-nous exactement quand nous parlons de légendes et quel est leur objectif premier dans le play design ?

De quoi parlons-nous exactement quand nous parlons de légendes et quel est leur objectif premier dans le play design ?

Undertale (2015)



Legends say that those who climb the mountain never return.

Jones, N. (2019). *The Folklore of Video Games: Using Narrative Design to Create Player Agency*. (s. d.). Punk Writer Ltd.

De quoi parlons-nous exactement quand nous parlons de légendes et quel est leur objectif premier dans le play design ?

«court[s] récit[s] (mono-) épisodique[s], traditionnel[s], hautement écotypé[s] et historicisé[s], exécuté[s] sur un mode conversationnel, reflétant sur un plan psychologique une représentation symbolique des croyances populaires et des expériences collectives et servant à réaffirmer les valeurs communes du groupe auquel il appartient.» (Tangherlini, 1990:385).



Page une de « l'Undertale » (WhimsyDrawings)

La légende de Mother1

In the early 1900s, a dark shadow fell over a small town in America. One day, a mysterious couple vanished.

The man's name was George. The woman's name was Maria.

Two years later, George returned home but never told anyone where he had been or what he had done. Instead, he disappeared himself in a strange way.

As for his wife, Maria... she never returned.

La légende/prophétie d' Earthbound



Buzz Buzz :

[...]

' Where I am from,
' there is a well-known legend that
' has been handed down from ancient
' times.
' It says "When the chosen boy
' reaches the point, he will find
' the light.
' The passing of time will shatter
' the nightmare rock
' and will reveal the path of
' light."
' You see, it is my opinion that
' you are that boy, Ness.
' This I believe..

[...]

' ...The legends from the ancient
' times tell of three boys and a
' girl
' who defeat Giygas.
' ...I will tell you more later.
' Go now! And do not be anxious
' about the future.
' You have much work to do, Ness.

La légende de Mother3



Aelia



Doria



Lydia



Phrygia



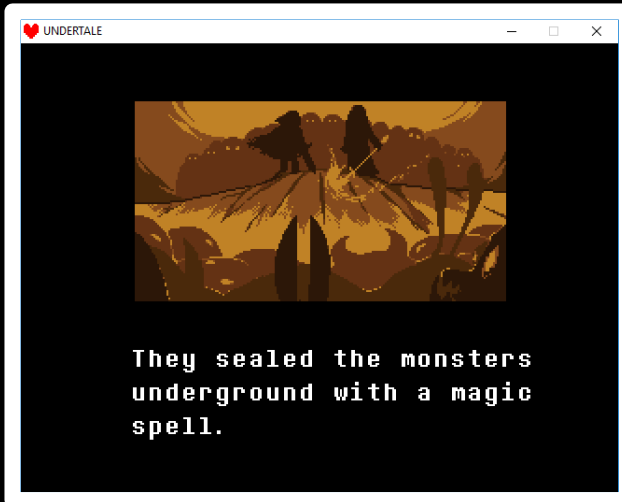
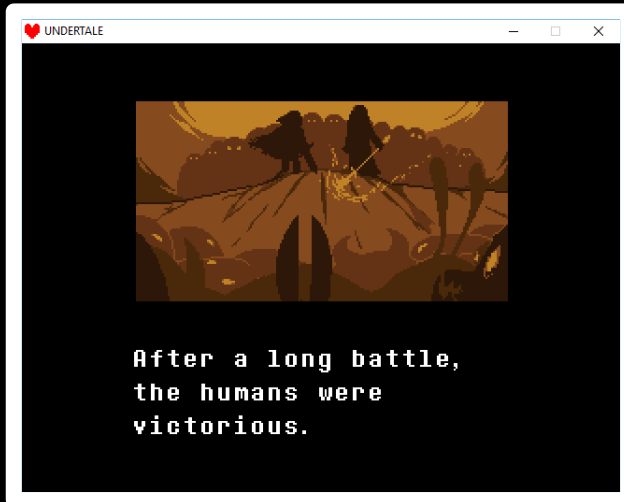
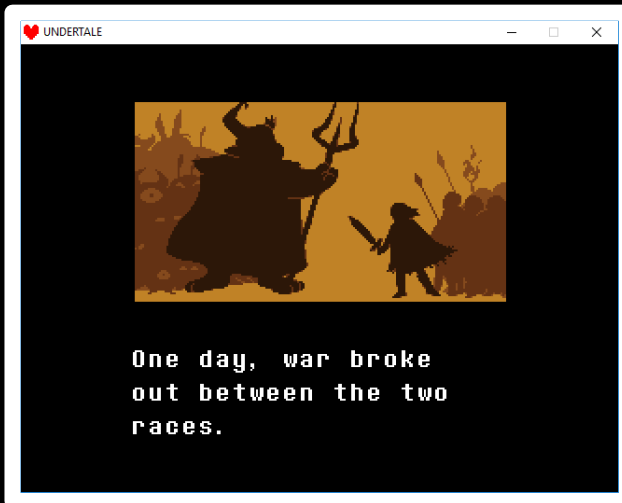
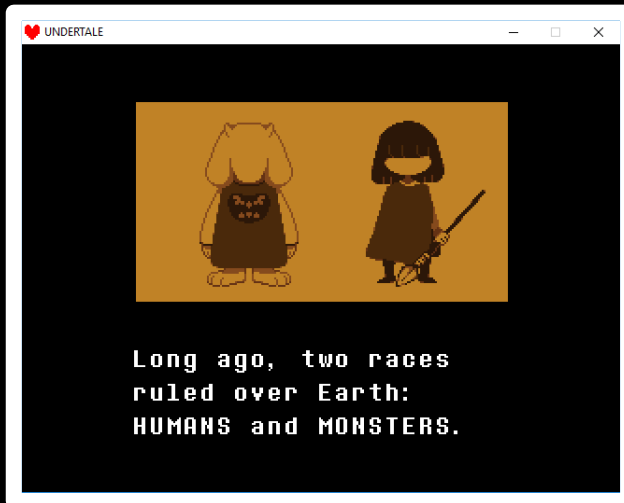
Mixolydia



Ionia



La légende d'Undertale



La légende de Deltarune



A HUMAN,

A MONSTER,

And a PRINCE
FROM THE DARK.

CONCLUSION - De quoi parlons-nous exactement quand nous parlons de légendes et quel est leur objectif premier dans le play design ?

- * La transmission de légende s'effectue sur un mode conversationnel double.
- * Les légendes facilitent l'incorporation (Calleja, 2011) de l'audience et du jeu vidéo.





Comment ces légendes cadrent
l'expérience de l'audience ?

Comment ces légendes cadrent
l'expérience de l'audience ?

- Les légendes
comme éléments
du récit-cadre
(Krichane, 2014)



Long ago, two races
ruled over Earth:
HUMANS and MONSTERS.

Comment ces légendes cadrent l'expérience de l'audience ?

Les légendes interviennent à tous les niveaux.

Fictive world

Level design

Story events

Environnemental storytelling

Brown, M., (2020) Game Maker's Toolkit.

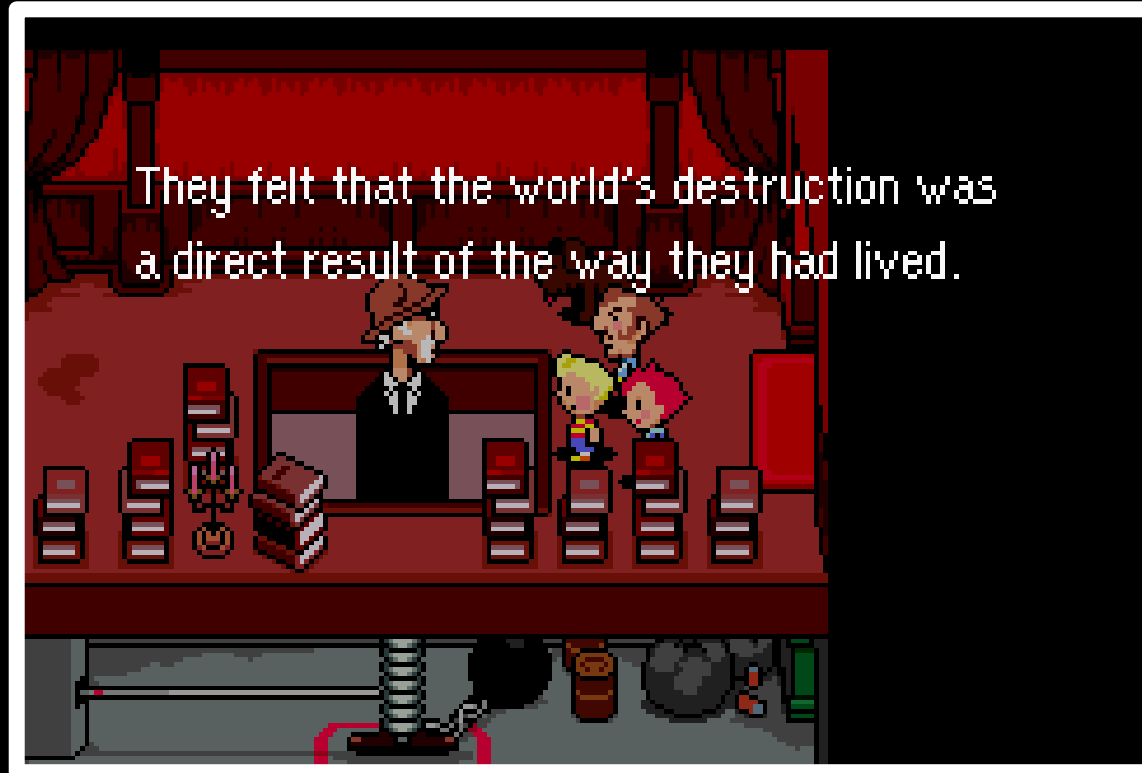
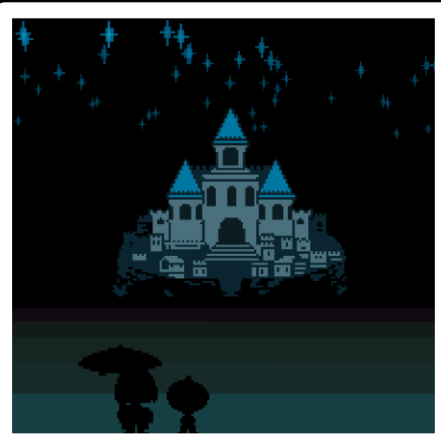
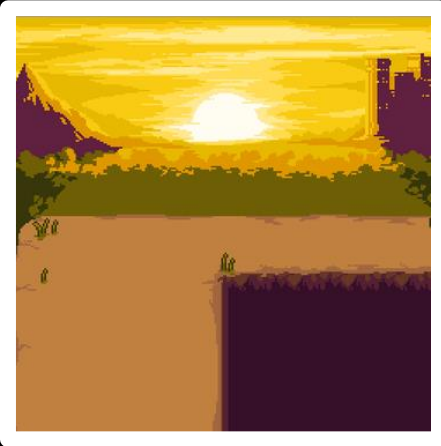
How Level Design Can Tell a Story.

Carson, D. (2000). *Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry.*

Klevjer, R. (2002). *In Defense of Cutscenes.*

Wolf, M. J. P. (2014). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation.* Routledge.

Comment ces légendes cadrent l'expérience de l'audience ?



They felt that the world's destruction was a direct result of the way they had lived.

Mother3 (2006)

← Undertale (2015)

Comment ces légendes cadrent l'expérience de l'audience ?

In the early 1900s, a dark shadow fell over a rural town in America. Shortly after, a married couple mysteriously vanished.

The man's name was George.
The woman's name was Maria.

Two years later, George returned home but never told anyone where he had been or what he had done. Instead, he deeply immersed himself in strange research.

As for his wife, Maria... she never returned.

Comment ces légendes cadrent
l'expérience de l'audience ?



One day, war broke
out between the two
races.


CONCLUSION - Comment ces légendes cadrent l'expérience de l'audience ?

* Les légendes comme outils narratifs de l'expérience-cadre (Cayatte, 2018).

* Les légendes contribuent au discours vidéoludiques.



Cayatte, R. (2018). Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : Comment le jeu vidéo raconte ? *Sciences du jeu*, 9.

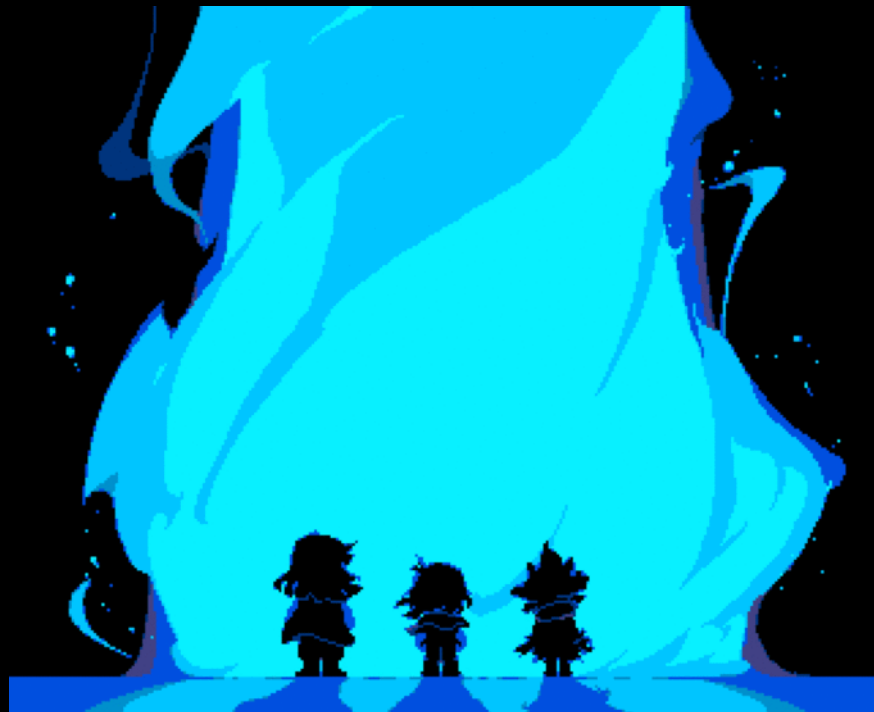
A pixel art illustration in a blue monochromatic palette. On the left, a large, grey, boxy robot with a screen on its chest displaying a brown, pixelated face. The robot has two arms, each holding a white and black checkered flag. In the center, a small, blue, pixelated character with a large head and a small body stands on a grey ground. The background features a cityscape with various buildings, including a prominent one with a large arched window and another with a grid of windows. The overall style is reminiscent of early computer graphics.

Comment les légendes
structurent le quest design et
suscitent malgré tout
l'étonnement ?

Comment les légendes structurent le quest design et suscitent malgré tout l'étonnement ?

- Les quêtes sont le « principal contrôle du concepteur du jeu sur l'agenda des joueurs, les obligeant à effectuer certaines actions qui n'auraient pas été choisies autrement, réduisant ainsi l'espace de possibilités offert par les règles du jeu et l'environnement » (Aarseth 2005:503).

Aarseth, E. (2005). From Hunt the Wumpus to EverQuest : Introduction to Quest Theory. In F. Kishino, Y. Kitamura, H. Kato, & N. Magata (Éds.), *Entertainment Computing-ICEC 2005* (p. 496-506). Springer.



Comment les légendes structurent le quest design et suscitent malgré tout l'étonnement ?

« L'arrowhead questing fait référence à une chaîne de quêtes qui commencent par des objectifs généraux pour ensuite se concentrer sur des objectifs spécifiques de grande importance. »

(Smith et al, 2011:327)

Smith, G., et al. (2011). Situating Quests : Design Patterns for Quest and Level Design in Role-Playing Games. In M. Si, D. Thue, E. André, J. C. Lester, J. Tanenbaum, & V. Zammito (Éds.), *Interactive Storytelling* (p. 326-329). Springer.



Comment les légendes structurent le quest design et suscitent malgré tout l'étonnement ?



Comment les légendes structurent le quest design et suscitent malgré tout l'étonnement ?



a distant land to help you.

Ness, as you certainly know by now, you are not a regular young man... You have an awesome destiny to fulfill.

When you have finished this cup of coffee, your adventure will begin again. Next, you must pass through a vast desert and proceed to the big city of Fourside.

Comment les légendes structurent le quest design et suscitent malgré tout l'étonnement ?

Command

- ▶Talk
- Goods
- PSI

Check

- State
- Setup

Cash

\$ 3193⁰⁰



◆I beg you to learn the melody. It is only 8 notes long.

Name

Nint

Ninten took 43 damage!
Ana took 36 damage!
Lloyd took 35 damage!



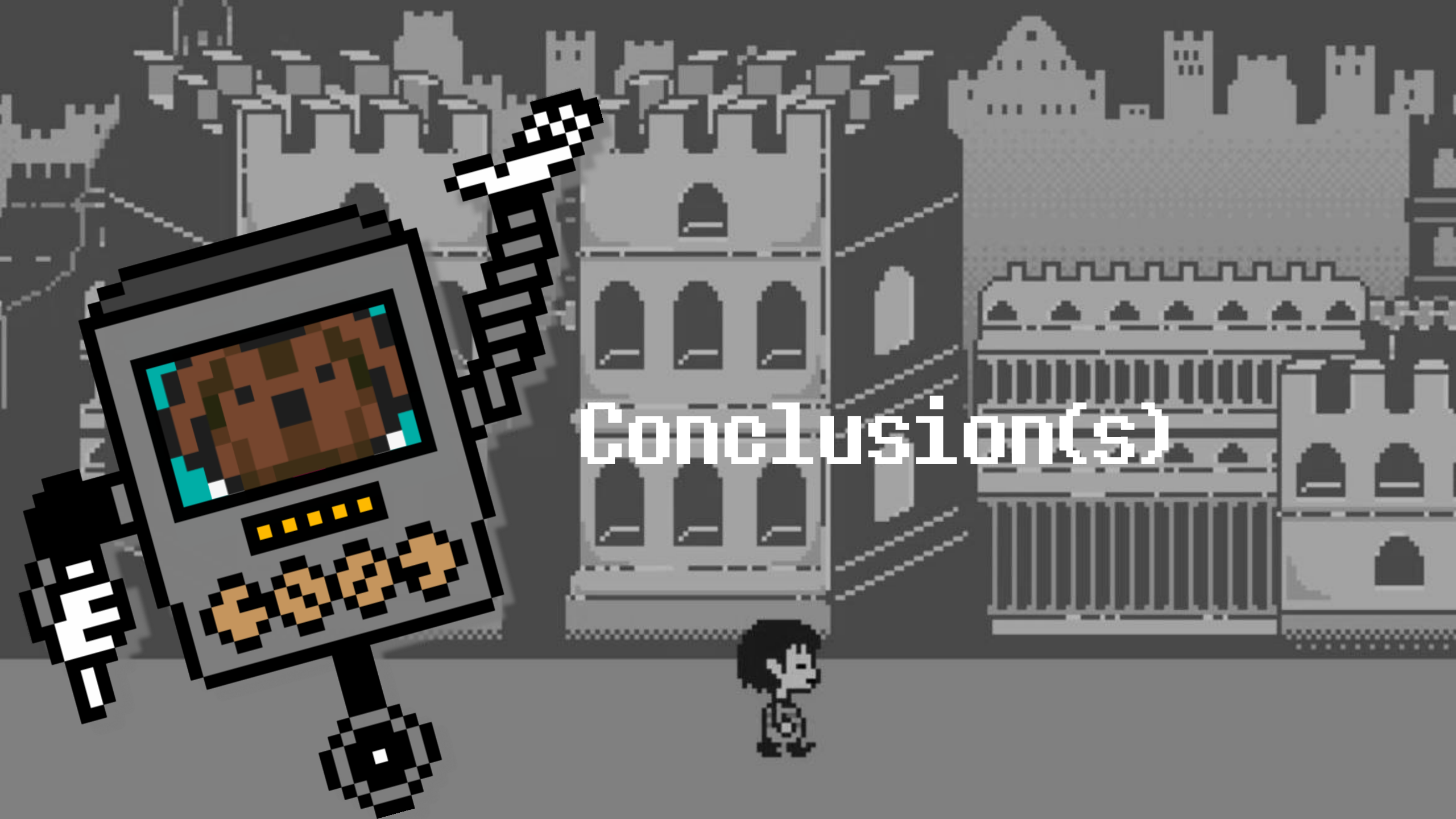
Name	HP	PP	Lv	Exp
Ninten	80	104	33	31449
Ana	46	116	29	20416
Lloyd	134	0	29	19387

CONCLUSION - Comment les légendes structurent le quest design et suscitent malgré tout l'étonnement ?

- * Les légendes déterminent le *quest design*
- * Les légendes vidéoludiques sont également des processus.
- * Les légendes existent pour être contredites.



Conclusions(s)



Les légendes en tant que
textes.

- Les légendes
sont :
 - Des textes
 - Des processus
coconstruits

Fictive world

Level
design

Story
events

Environnemental
storytelling

Les légendes
en tant
qu'outils
narratifs et
discursifs

- Les légendes
sont :
 - Figées et en
mouvement.
 - Des outils de
persuasion.



Et...?



- Interroger la discursivité des objets textuels et littéraires dans les jeux vidéo ?

* AN INTERESTING SITUATION HAS
ARISEN IN ~~EASTERN HOTLAND!~~
AMIENS LORS D'UN COLLOQUE SUR LES JV ?



ATT

ATT NEWS TICKER HEADLINE SHORTAGE II

Bibliographie

- Barseth, E. (2005). From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory. In F. Kishino, Y. Kitamura, H. Kato, & N. Nagata (Éds.), *Entertainment Computing–ICEC 2005* (p. 496-506). Springer.
- Calleja, G. (2011). *In-Game - Immersion to Incorporation* (1^{re} éd.). MIT Press.
- Cayatte, R. (2018). Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : Comment le jeu vidéo raconte ? *Sciences du jeu*, 9.
- Di Filippo, L. (2016). *Du mythe au jeu: Approche anthropo-communicationnelle du Nord: des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan: Hyborian Adventures* [Thèse de doctorat, Université de Lorraine.
- Genvo, S. (2008). *Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique: Pour une étude du « play design »*.
- Hall, S., Albaret, M., & Gamberini, M.-C. (1994). Codage/décodage. *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, 12(68), 27-39.
- Jones, M. (s. d.). *The Folklore of Video Games: Using Narrative Design to Create Player Agency*. Punk Writer Ltd. Consulté 2 février 2021, à l'adresse
- Klevjer, R. (2002). *In Defense of Cutscenes*.
- Krichane S. (2014), « L'intrigue en trois dimensions », *Cahiers de Narratologie*, 27,
- Marti, M. (2018). L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique ? . Le cas de la guerre d'Espagne (1936-1939) et de sa ludicisation. *Sciences du jeu*, 9.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (updated edition edition). The MIT Press.
- Simpson, J., & Roud, S. (2000). Myth. In *A Dictionary of English Folklore*.
- Smith, G., et al. (2011). Situating Quests: Design Patterns for Quest and Level Design in Role-Playing Games. In M. Si, D. Thue, E. André, J. C. Lester, J. Tanenbaum, & V. Zammito (Éds.), *Interactive Storytelling* (p. 326-329). Springer.
- Tangherlini, T. R. (1990). « It Happened Not Too Far from Here... » : A Survey of Legend Theory and Characterization. *Western Folklore*, 49(4), 371.
- Wolf, M. J. P. (2014). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Routledge.