



AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

UFR SCIENCES HUMAINES
ET SOCIALES - METZ



#MasterNumMetz

Master 1^{re} année
Mention Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux
Conception de Dispositifs Ludiques

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

Etude des usages, mises en scène et enjeux du choix dans quatre
jeux vidéo indépendants à la première personne.

Mémoire en vue de l'obtention du Master 1

Présenté et soutenu par
Leili Mir Khosravi

Directeur de recherche
Sébastien Genvo

Année universitaire 2020-2021

Remerciements

Pour commencer, je remercie mon directeur de recherche et professeur, Sébastien Genvo, pour son écoute et ses conseils tout au long de ce travail, mais aussi pour ses travaux qui m'ont été très utiles dans l'élaboration de ce mémoire.

Je souhaite également remercier Laurent Di Filippo, professeur-responsable du Master 1, qui m'a guidé tout au long de cette année, et m'a surtout aidé à adapter mon sujet de recherche en début d'année lorsque je rencontrais des difficultés techniques.

Merci à Lucas Friche, étudiant en deuxième année du Master, pour son aide lorsque je ne savais pas comment avancer et pour ses conseils de recherche.

Je remercie aussi mes camarades de promotion, dont le soutien, peut-être inconscient, me fut très précieux pour ne pas perdre espoir lors de cette année difficile pour tous·tes. Des remerciements que j'envoie aussi à mes chères amies normandes qui sont à mes côtés à travers les hauts et les bas. Un merci particulier à Louise et à Antoine pour leurs relectures.

Il m'est également important de remercier la communauté d'entraide internationale que j'ai rencontrée sur Twitch et Discord, et qui m'a motivée et encouragée à ne pas baisser les bras.

Enfin, je remercie ma famille : ma mère Dina et mon père Hesam, ainsi que ma famille en Iran et partout dans le monde, qui me soutiennent et croient en moi depuis toujours (même s'ils·elles ne comprennent pas exactement ce que j'étudie). J'espère que ce travail vous rendra fiers·ères.

Pour finir, j'ai une pensée toute particulière pour ma sœur aînée, Shirin, qui m'a partagé son intérêt pour le jeu vidéo, sans lequel je ne serai probablement pas ici aujourd'hui pour écrire ce mémoire. (Merci aussi de m'avoir prêté ta DS quand je n'avais pas encore eu le droit à la mienne. Et de faire mes boss sur Zelda quand j'ai trop peur.)

Table des matières

Remerciements.....	3
Introduction.....	7
I. Accroche et contextualisation.....	7
II. Etat de l’art et problématisation.....	9
III. Corpus et méthodologie d’analyse.....	11
<i>Enterre-moi, mon amour (2017)</i>	11
<i>80 Days (2014)</i>	13
<i>Reigns (2016)</i>	14
<i>What Remains of Edith Finch (2017)</i>	15
<i>Méthodologie et critères d’observation</i>	16
IV. Plan.....	17
Chapitre 1 : Le choix comme outil de construction du récit.....	18
I. Narrativité vidéoludique, ou comment le-la joueur·euse participe à la construction d’un monde fictif.....	18
<i>Une première définition</i>	18
<i>Un monde interactif</i>	19
<i>Le rôle du·de la joueur·euse</i>	19
II. Le choix change l’histoire, l’histoire change le choix.....	21
<i>Quelles mises en scène pour un choix à conséquences?</i>	21
<i>Faire le « bon » choix</i>	24
III. Quel équilibre entre liberté et programmation ?.....	27
<i>On connaît l’arbre à ses fruits</i>	27
<i>Liberté de déplacement, liberté de décision ?</i>	28
IV. Conclusion du premier chapitre.....	31
Chapitre 2 : Le choix comme vecteur de contingence.....	33
I. « Narrative is a mental image » (M.-L. Ryan in Dubbelman, 2016 ; 40), ou l’actualisation du récit.....	33
<i>Un rapport cognitif</i>	33
<i>Passé-présent-futur, la conjugaison vidéoludique</i>	35
II. L’attitude ludique, entre volonté et possibilités.....	37
<i>Mission (im)possible</i>	38

<i>Prévoir l'imprévisible</i>	40
III. Conclusion du deuxième chapitre.....	41
Chapitre 3 : Le choix comme facteur d'immersion	43
I. Exploiter le potentiel interactif du jeu vidéo.....	44
<i>L'interactivité du jeu vidéo</i>	44
<i>Une immersion à plusieurs niveaux</i>	45
II. « Meaningful choice » et responsabilité du·de la joueur·euse.....	48
<i>Acteur·rice ou spectateur·rice ?</i>	48
<i>Le choix significatif</i>	50
<i>This or that ? Le poids du dilemme</i>	55
III. Conclusion du troisième chapitre.....	56
Conclusion	57
Annexes	59
I. Définitions et acronymes.....	59
II. Grille d'analyse du corpus.....	62
III. Table des illustrations.....	65
Bibliographie	67
I. Bibliographie scientifique.....	67
II. Webographie.....	68
III. Ludographie.....	69

Introduction

I. Accroche et contextualisation

En tant que joueur·euse, nous sommes constamment confronté·e·s à des choix lorsque nous jouons. Cela commence même très souvent dès que l'on lance un jeu où il nous est généralement demandé de choisir un pseudonyme et/ou un personnage. Dans les jeux de combat ou les *role-playing games* (RPG), il faut également choisir son équipement et ses armes, ou encore ses alliés. Parfois, c'est au sein des interactions avec les personnages non-joueurs (PNJ) que l'on retrouve le choix, au travers d'options de dialogue ou d'interactions. Dans une certaine mesure, nous pouvons affirmer que le choix est partie inhérente du jeu vidéo. Média interactif par définition, il est possible de dire que chaque interaction du·de la joueur·euse prend la forme d'un choix de sa part. En réalité, et nous le verrons par la suite, il est important de distinguer les différentes représentations du choix dans le jeu vidéo pour comprendre son impact et ses enjeux tels que nous les verrons dans ce travail de recherche. Mais pour le temps de cette introduction, comprenons que l'action du choix est omniprésente dans le médium vidéoludique. Plus encore qu'un outil de personnalisation du monde virtuel dont le·la joueur·euse fait l'expérience, le choix peut ainsi se trouver aussi bien dans le *game design*, que dans le *level design* ou le *narrative design*¹. Bien que chacun de ces trois aspects du médium se complètent mutuellement, ce travail de recherche se concentrera principalement sur la perspective narrative du jeu vidéo.

Quand il est question de « perspective narrative du jeu vidéo », il est important de différencier trois termes principaux : narration, récit et histoire. Au sein de la narratologie, les définitions sont nombreuses : pour Bertrand Gervais (1990), le récit est une représentation d'actions, alors que Claude Bremond (1981) y avait ajouté la notion de « succession d'évènements d'intérêt humain dans l'unité d'une même action » (C. Bremond *in* Archibald & Gervais, 2006 : 28). On voit dans cette dernière définition trois éléments constitutifs : l'idée de succession, l'unité d'action et enfin le caractère humain. Sans ces trois caractéristiques, il n'y aurait donc pas récit. Néanmoins, aucune de ces trois définitions ne prend en compte le support de ce récit. En effet, la médiatisation d'un récit est primordiale quand il s'agit de le définir, puisque que c'est lui qui va venir structurer l'énonciation. Paul Ricoeur (1991) apporte alors une « réflexion sur les moyens qui permettent sa

1 Cf. Définitions et acronymes p.59

compréhension et son inscription » (P. Ricoeur *in* Archibald & Gervais, 2006 : 30). Ainsi, pour la suite de ce mémoire, nous nous fondons sur la définition de Marc Marti, qui définit le récit comme un « ensemble constitué par l'histoire racontée (histoire) et la façon dont elle était racontée (narration) » (Marti, 2014 : 2). Cette définition a l'avantage d'explicitier le lien entre ces trois notions (histoire, récit, narration), qui seront largement exploitées tout au long de ce travail de recherche, tout en restant suffisamment simple et ouverte pour permettre de développer les hypothèses qui seront relevées par la suite.

Cette contextualisation est essentielle car elle fournit un cadre théorique issu de la narratologie, dans lequel il est ensuite possible d'ancrer les réflexions autour du choix narratif. Cependant, la théorie narrative, telle qu'elle existait jusqu'à l'apparition du jeu vidéo dans le domaine universitaire, n'est pas suffisante pour bien englober les nuances qu'apporte ce médium interactif. Marti (2014) propose à nouveau un travail tout à fait intéressant qui nous fournit une réelle typologie de ce que l'on appelle « narrativité vidéoludique ». Les jeux vidéo, selon leur genre, leur thématique, leur structure ou leurs manières de jouer, auront ainsi un degré de narrativité variable. Il émet par ailleurs une hypothèse selon laquelle cette proportion découle de « la combinaison d'une intrigue matérielle, programmée, avec l'expérience que le joueur aura de cette intrigue » (Marti, 2014 : 2). Pourquoi ceci est intéressant ? Car il mentionne l'idée de pré-détermination et d'expérience. Or, lorsqu'il s'agira d'étudier le rôle du choix, nous verrons que ces deux notions sont primordiales, car elles soulèvent des problématiques philosophiques et cognitives, qui permettront ainsi d'étoffer notre étude du choix dans le corpus choisi.

Au sein de sa typologie, Marti propose ainsi trois prototypes narratifs :

- Les « jeux endo-narratifs » c'est-à-dire les jeux à contenu narratif faible : sont inclus les jeux de plateforme, de combat, de cible, de course ou de réflexion, où l'intrigue ne fournit qu'un simple cadre aux actions que le-la joueur·euse doit réaliser, mais reste néanmoins présente. En prenant l'exemple d'un jeu de plateforme comme *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), il faut ainsi comprendre que les actions de sauter, d'éliminer les ennemis, récolter des pièces, ne prennent du sens que si elles sont inscrites dans ce cadre narratif (c'est-à-dire sauver la princesse Peach des griffes du monstre Bowser), néanmoins elles ont pour objectif fondamental de mettre en avant la performance physique, via un système de score ou de

points. Ce type de jeux est ainsi à différencier des deux prochains, qui ont le récit pour point focal.

- Les « jeux à récit complet », ouvert ou fermé : avec un scénario pré-défini et une finalité précise, s'y trouvent des jeux *First Person Shooter* (FPS) qui sont des jeux de tir à la première personne, ou encore les récits interactifs. Ce qu'il est important de noter ici est la nuance entre récit fermé et ouvert : le premier oblige les joueurs·euses à réaliser les actions à un moment et endroit précis, menant ainsi l'intrigue mais en mettant l'accent sur l'immersion (au travers de cinématiques, de technologies de *performance capture*, etc). Tandis que le dernier leur laisse des choix, des possibilités de « bifurquer », qui peuvent ainsi changer l'intrigue. On peut parler ici d'actualisation du récit, par les « possibles narratifs » (Marti, 2014 : 8).
- Et enfin les « jeux évolutifs » : ce type de prototype laisse une plus grande liberté au·à la joueur·euse par sa narration non-linéaire, notamment au travers de l'intelligence artificielle ou l'interaction en direct avec d'autres joueurs·euses. L'objectif n'est plus d'arriver à la fin de l'intrigue mais plutôt de progresser dans l'univers, les actions, les quêtes. On pense ainsi aux jeux *open-world* ou aux *Massively multiplayer online role-playing game*² (MMORPG).

Cette typologie de narrativité vidéoludique n'est évidemment pas exhaustive et peut être nuancée, néanmoins, elle propose un cadre intéressant qui nous permettra de mieux identifier les jeux qui constituent notre corpus. En outre, elle introduit des éléments tels que la notion de possibles ou bien de non-linéarité narrative, qui seront essentiels quand il s'agira d'explorer les mises en scène et les expériences du choix au regard du jeu vidéo.

II. Etat de l'art et problématisation

La question du choix dans le jeu vidéo est traitée depuis plusieurs années par les joueurs·euses, et beaucoup de contenus issus de la vulgarisation scientifique ont vu le jour, généralement pour recenser et établir un classement des choix les plus difficiles dans les jeux vidéo. Du point de vue de la ludologie, il est intéressant de mentionner quelques écrits, issus de la revue *Science du jeu*, qui ont servi de base à l'élaboration de ce travail de recherche.

2 Cf. Définitions et acronymes p. 59

En premier lieu, l'article de Patrick Moran (2018) intitulé « Mise en scène du choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres dont vous êtes le héros ». En prenant comme exemple et objet de comparaison le livre-jeu, Moran étudie ainsi le concept d'arborescence et d'embranchements narratifs. Dans cet article, il est notamment question du potentiel disjonctif d'un récit, selon la théorie des « mondes possibles » d'Umberto Eco (1979). Si « l'exercice des possibles » (Jacques Henriot, 1989 : 236 et Sébastien Genvo, 2012b) est désormais un concept connu et défini en ludologie, il est ici question d'étudier les structures qui permettent cet exercice. En effet, il faut constamment se rappeler qu'un jeu vidéo est un programme et que les différentes lectures et possibilités qu'il propose ont été pré-définies par ses concepteurs·rices.

En outre, Moran va également décrire les diverses manières de mettre en scène le choix selon le type de narration qu'un jeu vidéo peut proposer. Il exploite alors la théorie des « récits d'espace » de Michel de Certeau (1980), particulièrement pertinente quand il s'agit d'étudier le cadre spatio-temporel d'un jeu vidéo, et notamment d'un jeu d'exploration (genre que l'on retrouvera dans le corpus étudié). En effet, l'exploration géographique et/ou temporelle d'un jeu va avoir une réelle influence sur l'expérience et l'immersion de l'utilisateur·rice. Ici sont soulevées des problématiques qui remettent en question l'existence réelle de choix, que nous explorerons tout au long de notre étude, lorsque nous tenterons de comprendre la relation entre choix et possibles.

Un deuxième article qui semble pertinent lorsqu'il est question du choix dans le jeu vidéo serait celui de Raphaël Verchère (2019), intitulé « Gouverner le joueur dans les jeux vidéo. La métaphysique des "affordances" au service de la politique des "architectures du choix" ». Dans cet écrit, Verchère va aborder les structures du choix en exploitant la théorie des *affordances*, souvent utilisée en *design*. Qu'est-ce qu'une *affordance* ? Il est difficile de traduire cet anglicisme en français, mais il est souvent assimilé au terme de « potentialité ». Une *affordance* désigne un élément signifiant dont l'usage est explicite par sa simple présence dans l'environnement. Ce concept implique donc l'idée de perception, perception de soi mais aussi perception de l'environnement extérieur.

Ce travail de la part de Verchère est particulièrement utile lorsqu'il tente de relier la notion d'*affordance* au *game design* mais surtout à l'expérience vidéoludique du·de la joueur·euse. C'est ici qu'apparaît l'idée des « architectures du choix ». En réutilisant le terme de « *choice architect* » (Thaler & Sunstein, 2008), Verchère vient décrire les manières de guider le comportement des

joueurs·euses, donc des gouverné·e·s, en tant que *game designer*, donc gouverneur·euse. À nouveau ici, nous voyons transparaître l'illusion du choix ; cette manière de donner l'impression à l'utilisateur·rice qu'un choix lui est proposé lorsqu'en réalité tout a été fait pour le·la mener à prendre cette décision spécifique, et donc arriver à un résultat voulu.

Alors que la narration interactive d'un jeu vidéo et ses caractéristiques sont fréquemment étudiées, aussi bien en ludologie qu'en narratologie, il semblerait que la question du choix, au prisme de cette interactivité vidéoludique soit moins traitée dans le domaine universitaire français. Ainsi, l'objectif de ce travail de recherche est de solliciter ce qui existe à l'heure actuelle au sein des *game studies*, pour mettre en avant le choix narratif dans un jeu vidéo. En exploitant des réflexions philosophiques, nous espérons pouvoir déterminer et définir le rôle que joue le choix au sein d'un récit mais aussi du point de l'expérience qu'en fait le·la joueur·euse, selon le jeu vidéo dans lequel il·elle se trouve. Comment le choix est-il utilisé par les *game designers*, comment est-il mis en scène ? De quoi dépend cette mise en scène ? Qu'est-ce que le choix apporte à l'objet jeu vidéo du point de vue narratif ? Quels rapports entre interaction et décision ? Voici les principales questions de recherche que ce mémoire tentera d'explorer et d'étudier.

III. Corpus et méthodologie d'analyse

Pour tenter de répondre à ces questions, nous mènerons donc notre étude sur un corpus de jeux défini. L'intention générale était d'étudier des jeux indépendants, français ou anglais, où la narration se fait à la première personne ; notre choix fut néanmoins limité par des contraintes matérielles. Voici les quatre jeux vidéo retenus :

Enterre-moi, mon amour (2017)

Enterre-moi, mon amour est une fiction interactive créée par les studios The Pixel Hunt et Figs en collaboration avec Arte France. Publié par Dear Villagers (anciennement Playdius) en 2017, il est disponible sur smartphones, PC et Nintendo Switch. Ici, c'est cette dernière version qui sera étudiée.

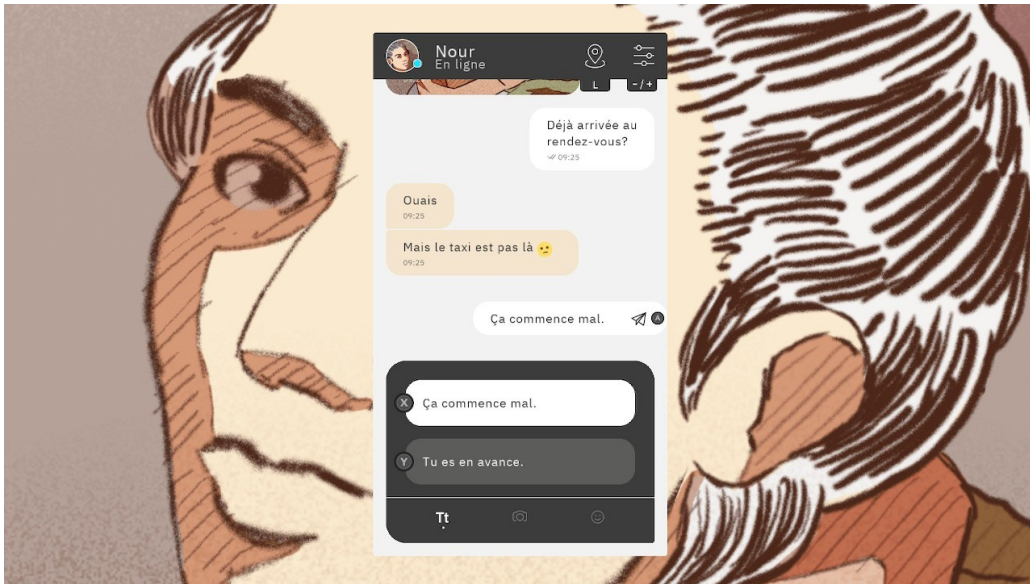


Figure 1 : Extrait du prologue de *Enterre-moi, mon amour* (The Pixel Hunt, 2018)

Cette fiction retrace l'histoire de Nour et Majd, un jeune couple syrien, vivant sous les bombes dans la ville de Homs. Après le décès de sa sœur, Nour ne supporte plus leur situation et décide de partir pour l'Europe, plus précisément l'Allemagne, en espérant y trouver un avenir meilleur. Majd, lui, doit rester en Syrie, veiller sur sa mère et son grand-père. Il guidera alors sa femme tout au long de son périple, via la messagerie instantanée *WhatsApp*.

Le·la joueur·euse prend ainsi le rôle de Majd, et va ainsi communiquer avec Nour par des messages écrits, des photos ou simplement des emojis. Avec ces mécaniques simples, le·la joueur·euse sera face à des choix parfois triviaux, parfois bien plus dangereux : chaque choix aura donc une importance variable.

« *Enterre-moi, mon amour* n'est pas qu'une simple fiction interactive. Nous tenons à transcrire la complexité de la situation des migrants et la diversité de leurs choix, et pour ce faire, nous avons imaginé un système narratif qui s'articule autour de trois mécaniques de base. », écrivent les développeurs du jeu sur le site officiel³. Quelles sont ces trois mécaniques ? Le temps du périple, les routes empruntées et enfin les quatre variables de Nour (son moral, sa relation avec Majd, son budget et son inventaire).

3 Site officiel du jeu *Enterre-moi, mon amour* : <https://enterremoimonamour.arte.tv/>

80 Days (2014)

80 Days est lui aussi une création du genre de la fiction interactive. Développé et édité par le studio anglais inkle Studios, en collaboration avec Cape Guys, le jeu se déroule en 1872 et s'inspire de l'oeuvre de Jules Verne, *le Tour du Monde en 80 jours*. La version étudiée est la version MacOS.

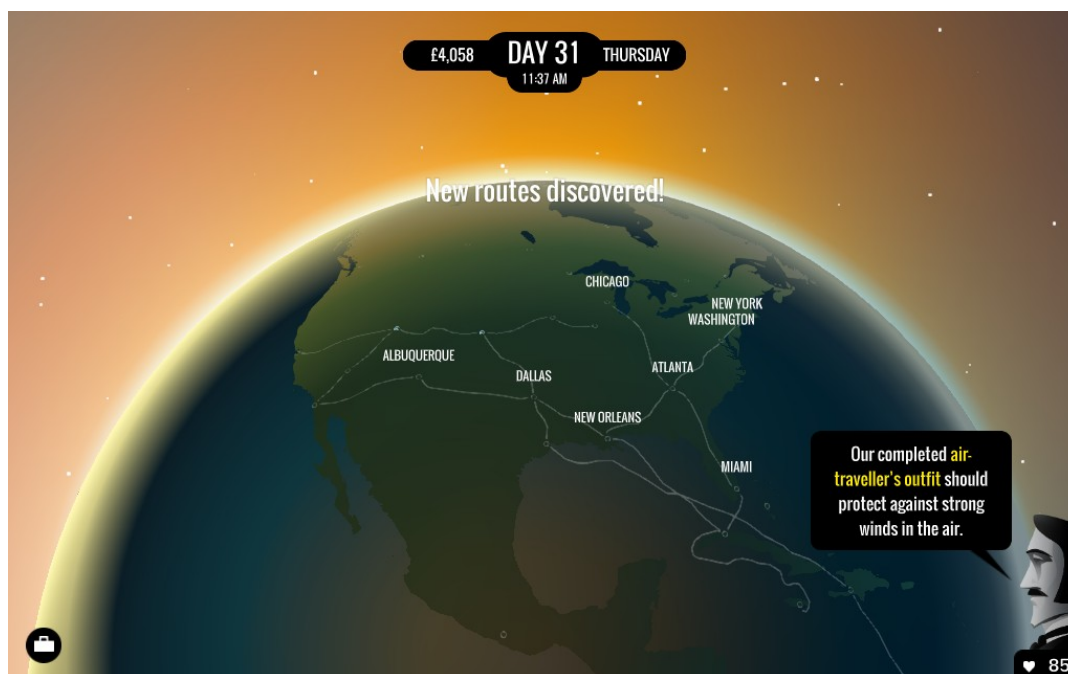


Figure 2 : Aperçu de *80 Days* (inkle Studios, 2014).

Dans la peau de Passepartout, valet du grand Phileas Fogg qui a parié pouvoir faire le tour du monde en seulement 80 jours, le-la joueur·euse devient responsable du trajet emprunté, des finances, du temps restant mais aussi de la santé de Fogg. Ces facteurs peuvent s'influencer mutuellement, et chaque décision peut changer le déroulement du voyage. Dans un univers *steampunk*⁴, il-elle est donc mené·e à choisir vers quelles villes se rendre, où passer la nuit, mais aussi que prendre dans la valise ou encore quoi répondre aux différents personnages rencontrés tout au long du périple.

4 Cf. Définitions et acronymes p. 59

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

Reigns (2016)

Reigns est quant à lui, un jeu de stratégie, développé par Nerial et édité par Devolver Digital en 2016. Nous étudierons ici la version mobile, mais le jeu est également disponible sur PC et MacOS (Apple Arcade), ainsi que Nintendo Switch pour certaines éditions.

Le-la joueur·euse joue le rôle d'un roi, qui se retrouve constamment face à des choix binaires que lui soumettent divers membres de son royaume, sous forme de cartes. L'objectif est de garder un équilibre entre les quatre forces majeures du royaume : L'Église, le peuple, l'armée et les finances. Selon s'il-elle balaie à gauche ou à droite, le-la joueur·euse peut décider d'instaurer un royaume bienveillant ou au contraire imposer une monarchie malveillante à ses sujets, ce qui peut l'amener à sa mort.



Figure 3 : Exemple de choix binaire présent dans *Reigns* (Nerial, 2016)

Avec une mécanique semblable à l'application de rencontre *Tinder*, le jeu se prête parfaitement au format mobile et est très simple d'utilisation. C'est donc bien la stratégie qui est mise en avant, ainsi

Introduction

que le récit qui découle des décisions du·de la joueur·euse. Le choix est au coeur du *game design* : pour les développeurs c'était une manière de produire une critique de « l'absurdité de la mécanique du balayage, entre deux options seulement » dans le contexte réel de *Brexit* (lorsque le jeu était en production) où la décision était réduite à : rester ou partir (François Alliot, 2016, notre traduction)⁵.

What Remains of Edith Finch (2017)

Édité par Annapurna Interactive et développé par Giant Sparrow, *What Remains of Edith Finch* fait partie du genre des simulateurs de marche et des jeux d'exploration. Disponible sur la majorité des plateformes, c'est la version sortie sur Nintendo Switch en 2019 qui sera analysée dans ce mémoire.

Le·la joueur·euse incarne Edith Finch, dernière survivante de la famille Finch. En retournant dans la maison familiale où elle a vécu une partie de son enfance, la jeune femme tente de rassembler les souvenirs de chacun·e des Finch, et déceler le mystère qui entoure sa famille.



Figure 4 : Exploration de la maison des Finch, ici le hall d'entrée, dans *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017). Crédit photo : Giant Sparrow.

En explorant cette maison à l'architecture particulière et aux allures intimidantes, entourée de végétation et au bord de la mer, le·la joueur·euse va parcourir une collection de courtes histoires concernant chaque Finch. Chacune de ces histoires mènera inévitablement au décès du personnage.

5 « *the silliness of the swipe mechanic, where only two options are available at any given time* »

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

Sans aucun impératif de temps, ou de missions, l'exploration complète se fait en quelques heures, et permet ainsi de reconstituer l'arbre généalogique des Finch.

Ce jeu utilise donc une mécanique fondatrice de déplacement dans l'espace, à laquelle s'ajoutent des interactions avec certains objets dans l'environnement qui entoure Edith. Notons cependant que ce n'est pas un monde ouvert et que de nombreuses portes sont fermées, incitant le·la joueur·euse à explorer, et fouiller chaque pièce pour pouvoir continuer son avancée.

Méthodologie et critères d'observation

Ainsi, pour analyser et étudier ce corpus de manière la plus pertinente possible, il est nécessaire de mettre en place une grille d'analyse. Pour ce faire, voici sept critères, établis selon les éléments théoriques que nous avons énoncés précédemment, et que nous développerons également tout au long du mémoire :

- le genre du jeu,
- le prototype narratif, selon la typologie de Marc Marti (2014),
- les mécaniques de jeu utilisées,
- les actions/interactions possibles pour le·la joueur·euse,
- le type de choix présent (dilemme, calculs, décisions, choix explicite ou implicite)⁶,
- les variables qui influent l'histoire (si tel est le cas),
- les conséquences/résultats/finalité de l'histoire.

L'objectif de ce mémoire n'est pas tant de mener une analyse entièrement comparative, mais plutôt tenter de formuler des hypothèses et soulever les problématiques du choix, en illustrant nos propos de manière concrète grâce à ces éléments.

⁶ Pour ce critère, nous exploiterons notamment le travail fourni dans une vidéo issue de la chaîne *ExtraCredits*, traitant du choix et du conflit dans les jeux vidéos : https://www.youtube.com/watch?v=lg8fVtKyYxY&ab_channel=ExtraCredits.

IV. Plan

Dans une logique thématique, nous avons ainsi rassemblé diverses notions et éléments et mis en place trois grands points d'étude. En mobilisant diverses théories, concepts et notions, pour les appliquer à notre corpus, nous tenterons ainsi d'explorer nos problématiques.

En commençant par une réflexion sur le rôle du choix dans la construction du récit, nous débiterons ce travail en étudiant attentivement la narrativité vidéoludique, et les nuances que le jeu vidéo apporte aux définitions classiques. Cela nous permettra ensuite de détailler notre compréhension du rôle du·de la joueur·euse et sa participation dans le récit. Puis nous nous attarderons sur la notion de « choix à conséquences » en observant sa mise en scène et la manière dont il participe à la création d'une intrigue. Enfin, nous nous questionnerons sur la part de liberté qu'offre réellement le choix au sein de cette création.

En deuxième partie, nous nous concentrerons sur la notion de possibles, en utilisant comme base d'analyse les travaux de Jacques Henriot sur « l'exercice des possibles » (Henriot, 1989), pour déterminer si la présence du choix implique nécessairement l'existence de possibles narratifs. C'est ici qu'il sera important d'étudier les concepts philosophiques de contingence (Malaby, 2007), mais également d'explorer l'idée de l'actualisation du récit par le·la joueur·euse, et les éléments qui y contribuent. En somme, nous étudierons la narration du jeu vidéo comme activité mentale, et l'effet du choix sur l'attitude ludique du·de la joueur·euse.

Pour finir, nous terminerons ce mémoire en approfondissant davantage le potentiel immersif du choix, en étudiant d'abord la notion d'interactivité et l'apport du choix en tant que mécanique interactive. Nous observerons alors comment le choix prend du sens et engage la responsabilité du·de la joueur·euse afin de créer une expérience significative et immersive.

Chapitre 1 : Le choix comme outil de construction du récit

Lorsqu'il s'agit d'étudier la perspective narrative du choix dans le jeu vidéo, vient souvent à l'esprit les modèles de récits arborescents, où chaque choix aura une conséquence sur la fin de l'histoire. Nous pouvons ainsi penser à des jeux comme *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), *Detroit : Become Human* (Quantic Dream, 2018), mais aussi *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015) ou plus au cœur de l'actualité, la série *Life Is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015). En somme, des jeux qui mettent le·la joueur·euse dans le rôle d'auteur·rice du récit, presque au même titre que ses concepteurs·rices.

Apparaît alors une multitude de récits différents, incitant ainsi à jouer et rejouer afin de découvrir toutes les issues possibles. Cette idée de co-écriture est pourtant plus nuancée que cela, et ne se résume pas simplement à l'idée de (re)créer une histoire mais plutôt de construire un monde, et tout ce que cela implique.

I. Narrativité vidéoludique, ou comment le·la joueur·euse participe à la construction d'un monde fictif

Pour pouvoir observer et déterminer les différentes manières dont est représenté le choix dans la narration d'un jeu vidéo, il semble avant tout pertinent de trouver une définition de cette dernière. Pour ce faire, il faut ainsi en étudier les caractéristiques⁷, et donc faire l'étude de la narrativité vidéoludique. Nous insistons particulièrement sur la sémantique dans ce travail de recherche, car c'est précisément ces nuances de sens et de termes qui vont nous permettre de mieux appréhender la notion de choix narratif. Dans cette première partie, nous allons particulièrement exploiter le travail de Martin Ringot (2020), sur la narration vidéoludique, la mondialité et le « narrataire-enquêteur », pour étoffer le cadre théorique sur lequel se fonde ce travail de recherche.

Une première définition

La narration est une situation de communication, de transmission d'un discours d'un émetteur à son récepteur, du narrateur au narrataire. Comme l'écrit Ringot (*Ibid.* : 1), nous connaissons depuis les travaux d'Umberto Eco (1979), l'existence de la « collaboration interprétative du lecteur ». En

⁷ Définition du CNRTL à l'entrée « Narrativité » : « En sémiotique, ensemble des traits *caractéristiques* de la narration », <https://www.cnrtl.fr/definition/narrativit%C3%A9>

effet, chaque récit ou discours narratif fait participer son destinataire dans la narration, en lui laissant la liberté de présupposer, d'imaginer, de visualiser, en somme d'interpréter ce qui lui est communiqué de manière subjective. Le·la lecteur·rice n'est ainsi plus seulement passif·ve face au récit relaté, mais y participe activement. Néanmoins, la distinction émetteur·rice/récepteur·rice reste relativement explicite dans ce que l'on appelle un dispositif séquentiel, comme un film ou un roman. Ringot s'interroge alors sur la place du·de la récepteur·rice dans le cas des jeux vidéo, et plus particulièrement les jeux évolutifs de Marc Marti (2014), où les actions du·de la joueur·euse vont participer à la création du monde : « De quelle manière peut-il être le récepteur d'un message narratif, d'un récit, dans un dispositif dont il se trouve être l'acteur, voire l'agenceur ? » (Ringot, 2020 : 2)

Un monde interactif

En caractérisant le jeu vidéo par la multiplicité des canaux de communication qu'il propose (texte, image, son, toucher, mécaniques, plateforme, etc.), il devient ainsi apparent que le récit ludique se distingue par le rapport qu'il met en place entre les joueurs·euses et les concepteurs·rices, et l'oscillation entre joueur·euse et jeu (Cayatte, 2018). Ringot va alors plus loin que cette notion en y ajoutant le concept de mondialité de la fiction (« *worldness* », Klastrup & Tosca, 2004).

Aux trois critères de *mythos* (les histoires), de *topos* (l'univers spatial, la topographie) et d'*éthos* (le cadre moral), il ajoute d'abord un critère de *prâgma* pour désigner « ce qui dépend de l'action du joueur pour s'actualiser » (Ringot, 2020 : 5), c'est-à-dire ce qui est inaccompli ou imparfait. Il ajoute également un cinquième critère de *tekhne*, afin de prendre en compte les caractéristiques techniques d'un jeu vidéo (le délai d'affichage, les commandes, le nombre d'images par seconde) qui pourront influencer l'expérience que le·la joueur·euse fait de ce monde fictionnel.

Le rôle du·de la joueur·euse

Cette mondialité d'un univers fictif prend alors toute son importance puisqu'elle implique une notion d'expérientialité du récit, à laquelle contribue le choix, comme nous tenterons de le démontrer par la suite. Cette expérientialité passe notamment par l'utilisation d'un avatar, d'un personnage incarné par le·la joueur·euse, dont les actions (qui sont donc celles du·de la joueur·euse) déterminent « les possibilités en jeu » (*Ibid.*). Apparaît ainsi le concept de

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

reconstruction du monde, par l'utilisateur·rice ; reconstruction qui se fait grâce aux informations données par le jeu, une base de données fournie par les différents canaux de communication, mais aussi par les connaissances propres au·à la joueur·euse, son « encyclopédie personnelle », faisant de lui·elle « un·e narrataire-enquêteur·euse ».

« La narration vidéoludique est donc la communication d'un monde fictionnel par le biais d'un lien cybernétique qui est le support d'une enquête chez le narrataire, aboutissant à la construction d'un monde fictionnel imaginaire, ou, pour reprendre Espen Aarseth, "implicite". » (Ringot, 2020 : 11)

On peut observer cette posture dans les quatre jeux de nos corpus, qui relèvent tous plus ou moins du jeu d'aventure. Avec les récits relatés au sein de ces quatre jeux, qu'il s'agisse du périple de Nour de la Syrie à l'Allemagne, de règnes mouvementés, du tour du monde en 80 jours ou encore de l'exploration de la maison Finch, le·la joueur·euse est en plein coeur d'une intrigue faite d'éléments divers qu'il faut solliciter pour progresser dans l'histoire. L'enquête devient d'autant plus évidente lorsqu'on incite le joueur à reconstituer un événement passé : Ringot mentionne *The Witcher III : Wild Hunt* (Projekt RED, 2019) ou *Gone Home* (The Fullbright Company, 2016), mais nous pouvons également observer cela dans *What Remains of Edith Finch*, où Edith retrace les morts de ses proches tout en explorant les différentes pièces.

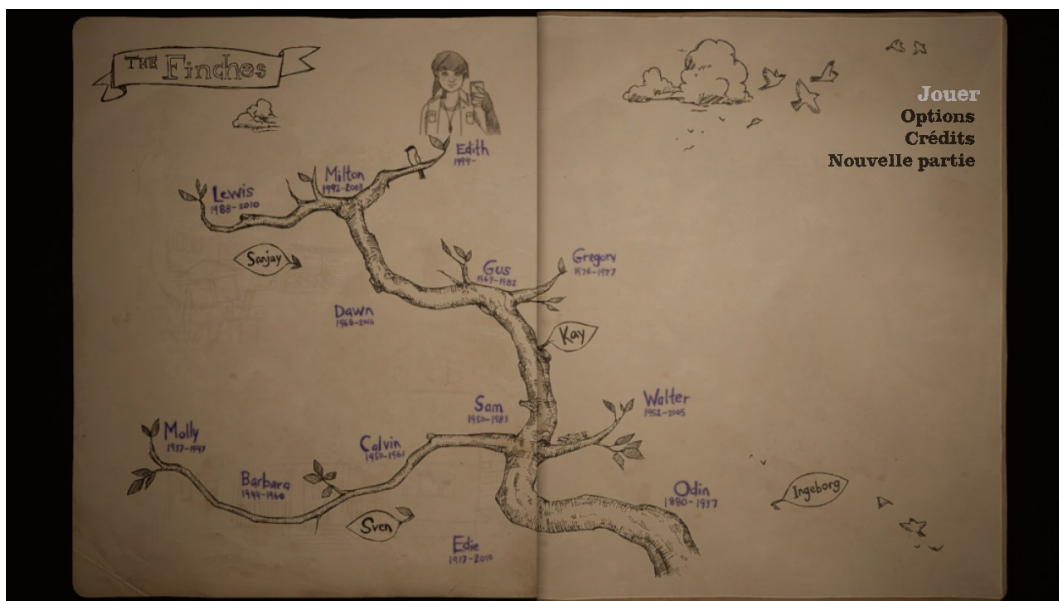


Figure 5 : Arbre généalogie des Finch, *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017)

Il semble néanmoins important de préciser qu'il ne faut pas nécessairement une exploration physique de ce monde fictionnel pour qu'il existe dans l'imaginaire du·de la joueur·euse. Dans un jeu comme *Reigns* où tout l'univers réside dans un lot de cartes, ce sont les indices, les informations données par celles-ci qui contribuent à la création de ce monde, et les décisions du·de la joueur·euse qui en font une expérience subjective. La logique spatiale du récit (par opposition à une logique temporelle) vient ainsi compléter une logique textuelle. Le texte et le langage, donc le récit, participent toujours à l'élaboration de ce monde fictionnel, mais n'est cependant plus l'unique outil de narration. Le jeu vidéo fournit une multiplicité de stratégies de communication qui font de sa narration « une base de données constituant un monde à découvrir et à comprendre » (Ringot, 2020 : 12) et non plus seulement un discours narratif.

II. Le choix change l'histoire, l'histoire change le choix

Ainsi, en observant le récit vidéoludique comme un monde fictif en construction, le choix apparaît alors comme l'un des principaux ouvriers. Effectivement, nombreux sont les jeux qui exploitent cette mécanique pour offrir une expérience personnalisée et personnalisable, comme nous l'avons mentionné en début de chapitre. Dans cette seconde partie, nous allons ainsi explorer davantage ce rapport de cause-conséquence, voire d'effet papillon, et ses nuances. Pour faciliter la compréhension, nous appellerons « choix à conséquences », toute décision que doit prendre le joueur, qu'importe sa représentation visuelle (action, dialogue, saisie/entrée écrite, ou déplacement), qui aura un impact sur la suite ou l'issue du récit. En outre, il semble important de préciser que nous n'étudierons pas les quatre intrigues de notre corpus de manière chronologique, mais nous exploiterons divers éléments, selon leur pertinence quant à la thématique traitée.

Quelles mises en scène pour un choix à conséquences?

Un choix, lorsqu'il entre dans la narration d'un jeu vidéo, peut prendre différentes formes. L'idée ici n'étant pas d'établir une liste exhaustive des mises en scène et représentations du choix narratif, particulièrement parce qu'il peut comporter de nombreuses nuances et déclinaisons, nous nous contenterons alors de mettre en avant ce que nous observons dans notre corpus. Trois des jeux étudiés font partie du genre de la fiction interactive. L'aspect ludique de ce genre est souvent sujet à débats, particulièrement car la jouabilité reste minime et se réduit généralement à une simple

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

mécanique de *point-and-click*, voire de *drag-and-drop*⁸. Néanmoins, ces types de jeux représentent un objet particulièrement intéressant pour notre sujet, puisque le choix est la fondation de ces récits. En effet, le·la joueur·euse se retrouve confronté·e à de nombreuses décisions pour continuer l'histoire qui est narrée.

Reigns demande au·à la joueur·euse de « swiper » vers la droite ou vers la gauche selon la réponse/l'action qu'il·elle souhaite donner/effectuer ; acquiescer ou refuser, avancer ou reculer (dans le cas d'un duel), aller à gauche ou à droite, continuer ou arrêter la conversation, etc. jusqu'au « choix » ultime entre « Je... » et « Je... » signifiant que la partie est perdue et que le roi va mourir (*Figure 6*). La majorité de ces décisions auront une influence sur l'une ou plusieurs des forces principales du royaume (l'Église, le peuple, l'armée ou les finances), sans que nous sachions si cet effet sera négatif ou positif.



Figure 6: Un exemple de défaite dans Reigns (Nerial, 2016)

8 Mécaniques de jeu se limitant ainsi à l'usage d'une souris, d'un stylet/du doigt ou de boutons, et ne demandant pas de dextérité particulière de la part de l'utilisateur·rice.

Pour le·la joueur·euse de *80 Days*, les choix sont plus variés et, en incarnant Passepartout, il·elle se retrouve confronté·e à différents moments de décision. Le plus fréquent propose de choisir la suite du texte, à la manière d'un livre-jeu (*Figure 7*). Cependant, le jeu présente de nombreuses autres interactions plus proches du jeu que du texte : décider du trajet et de la prochaine ville, aller au marché pour acheter ou vendre leurs biens, explorer la ville, aller à la banque ou plutôt dormir sur place. Tant de possibilités qui, à part variable, influenceront le cours du périple et décideront de la réussite de l'objectif principal, faire le tour du monde en 80 jours.

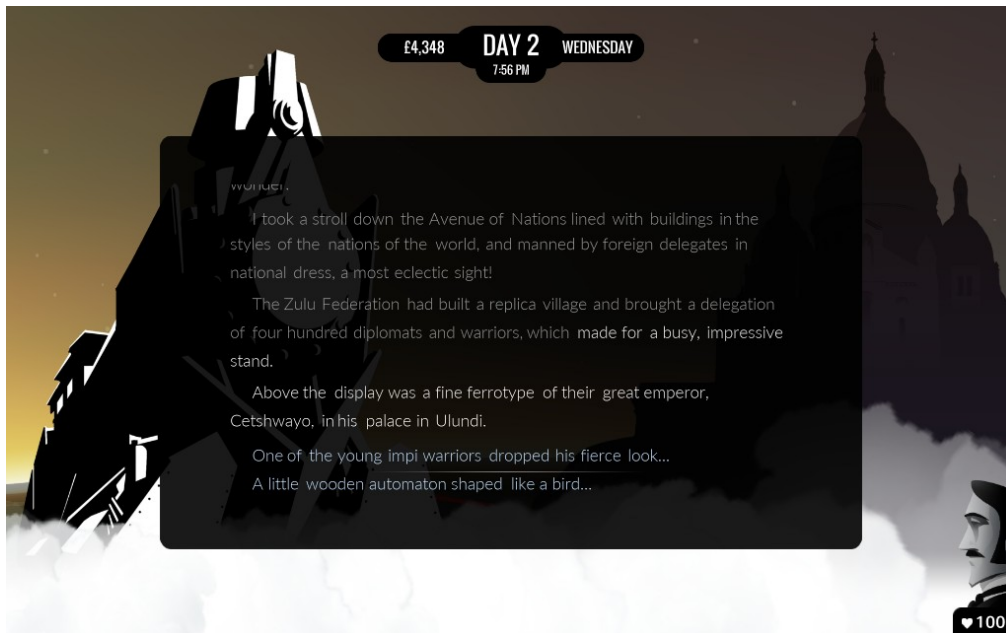


Figure 7: *80 Days* (Inkle Studios, 2014) propose, parmi d'autres interactions, au·à la joueur·euse de continuer le récit en choisissant le texte

Dans *Enterre-moi mon amour*, le·la joueur·euse, dans la peau de Majd, doit converser avec sa femme Nour, lui poser des questions ou répondre aux siennes, lui donner conseil ou simplement acquiescer, afin de faire continuer l'histoire. Ses décisions vont ainsi influencer les actions de Nour, à des moments-clés de l'intrigue (*Figure 8*). Les choix sont inévitablement guidés, puisque les réponses possibles sont écrites par les concepteurs·rices, mais l'enjeu réside alors dans la compréhension du contexte précédant la décision et des informations qui sont à disposition à ce moment précis de l'intrigue.

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

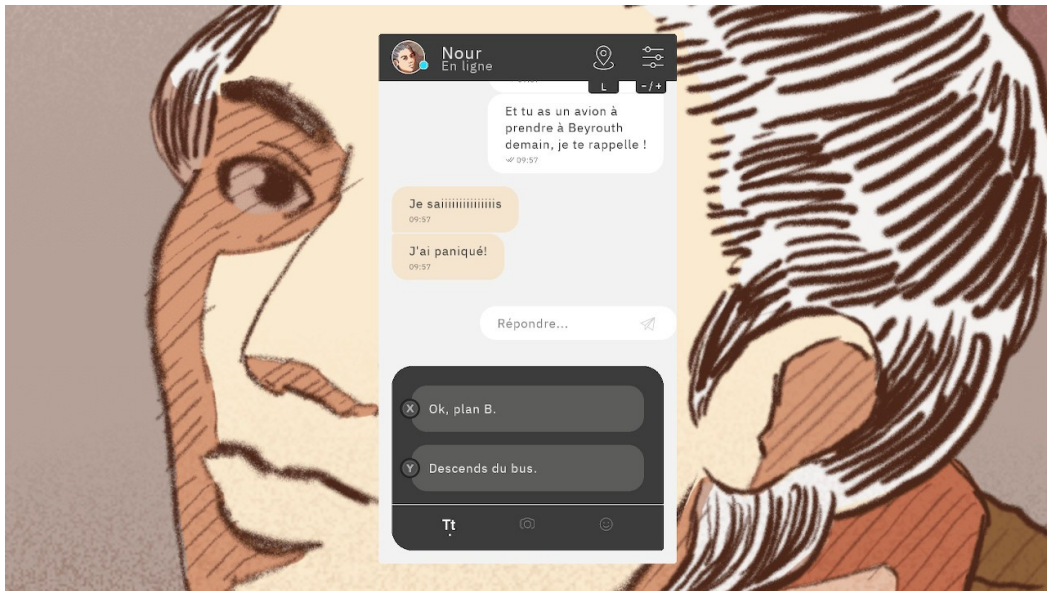


Figure 8: Exemple de choix dans *Enterre-moi, mon amour* (The Pixel Hunt, 2018)

Parfois, le jeu peut proposer d'envoyer un *selfie* souriant plutôt que de répondre, ce qui implique un aspect sentimental dont il est difficile de se détacher en tant que joueur·euse ; aspect que l'on retrouve également dans certaines réponses de Majd, où nous avons le choix entre être compréhensif et rassurant ou au contraire être un peu sévère mais plus réaliste. On observe ainsi que ce genre de mécaniques cherche très souvent à impliquer le·la joueur·euse à un niveau plus profond, particulièrement lorsque le cadre narratif est sensible, comme cela est le cas avec un jeu traitant de l'immigration.

Faire le « bon » choix

Lorsqu'il s'agit de choisir la suite de l'histoire, que ce soit par l'action, le dialogue ou le déplacement, nous avons généralement tendance, en tant que joueur·euse, à vouloir prendre la « bonne » décision. De manière très simple, nous voulons gagner, comme la majorité des jeux vidéo nous incitent à faire. Mais peut-on réellement gagner dans une fiction interactive ? Ou dans un simulateur de marche ? Où se trouve la victoire, quand les performances physiques (scores, points) ne sont pas présentes ? Dans le cas où le·la joueur·euse sait qu'il existe plusieurs fins, comme c'est le cas pour *Enterre-moi mon amour*, où le site officiel écrit explicitement qu'il est possible que nos décisions mènent à la mort de Nour, la tendance serait ainsi d'éviter cette fin et de tout faire pour garantir la survie de la jeune femme. Mais comment savoir quel choix mènera à cette issue ? C'est ici tout l'enjeu d'un jeu basé sur la décision de son utilisateur·rice, qui peut alors guider les

décisions de cette dernier·e ou au contraire ne donner aucune indication pour lui laisser carte blanche.

Il est commun d'observer des *signes* en direction de l'utilisateur·rice pour lui faire comprendre que telle ou telle action aura un effet sur la suite de sa partie. Pourtant, il est important de trouver le bon équilibre pour garder le·la joueur·euse impliqué·e dans sa partie sans trop lui donner d'indices, tout en évitant la frustration de ne rien savoir. Le travail des concepteurs·rices de *Reigns* est particulièrement intéressant ici, car il crée une ambiguïté, une incertitude. Lorsque le·la joueur·euse souhaite « swiper » une carte, avant de confirmer son choix, il·elle peut avoir une idée des résultats que telle décision aura sur les quatre forces du royaume. Cela se traduit par un point, placé au-dessus de ou des forces qui seront impactées, point qui aura une taille différente selon l'ampleur de l'impact (*Figure 9*). Néanmoins, aucun indice ne permet de savoir si l'impact sera négatif ou positif et c'est donc au·à la joueur·euse de faire usage de son « encyclopédie personnelle » (Ringot, 2020). Qu'il s'agisse d'exploiter ses expériences passées sur le même jeu et donc des souvenirs de certaines conséquences, ou encore d'utiliser son bon sens lorsque le résultat semble explicite (par exemple, s'exclamer « je suis riche ! » au lieu de « nous sommes riches ! » aura très certainement

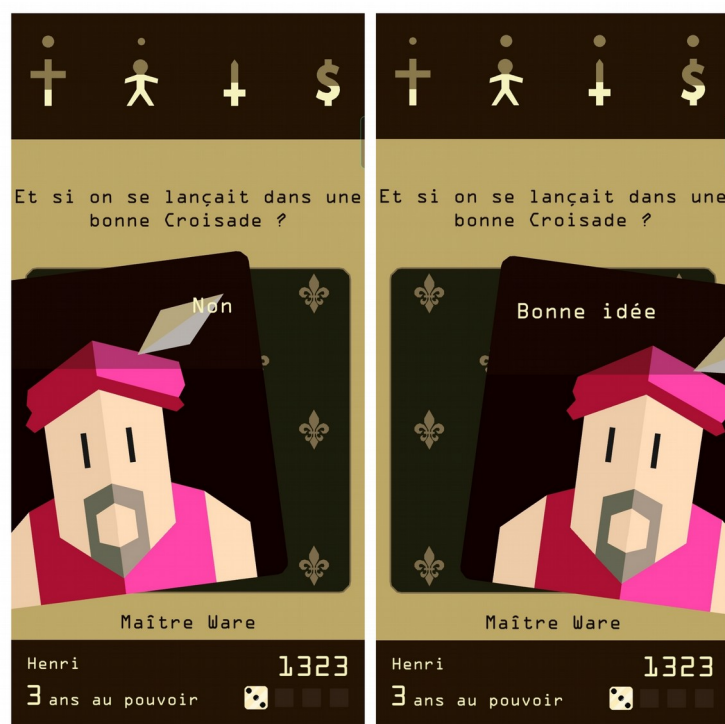


Figure 9: Dans *Reigns* (Nerial, 2016), le·la joueur·euse peut voir les éléments qui seront impactés par sa décision, sans savoir si le résultat sera positif ou négatif.

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

une influence négative sur le peuple), le-la joueur·euse doit ainsi faire preuve de stratégie pour continuer sa partie.

Ces indices peuvent néanmoins être beaucoup plus explicites et/ou détaillés, sans pour autant détruire la part de liberté du·de la joueur·euse. Passepartout doit prendre en compte une myriade de facteurs qui influenceront ses décisions. Le jeu présente tout d'abord différentes caractéristiques physiques et matérielles : une jauge de santé, qui décrit l'état physique de son maître M. Fogg, un compteur qui précise combien de jours ont passé sur les 80 au total, ainsi qu'un indicateur du jour et de l'heure, et enfin un total de l'argent à leur disposition. Ces diverses indications sont tout autant d'influences sur les décisions du·de la joueur·euse : aller à Stockholm dans trois jours ou prendre le train de midi vers la Russie ? Explorer les lieux pendant quatre heures ou retirer de l'argent à la banque avant qu'elle ne ferme ? Acheter cette bouteille de vin rouge pour la revendre à meilleur prix en Italie, ou se procurer la carte des ferries européens ? Libérer de l'espace dans la première valise ou acheter une seconde valise au risque de ne pas pouvoir monter à bord de certains véhicules ? Autant de questionnements, qui sous-tendent tous vers l'ultime problématique : quelle est le *bon* choix à ce moment précis pour mener à bien la mission ?

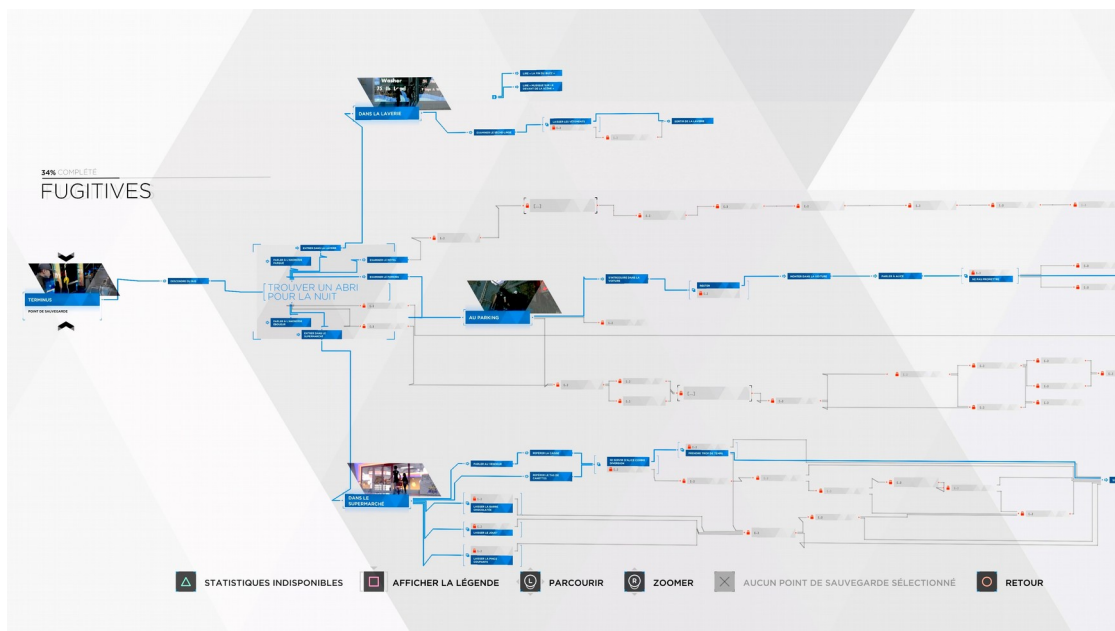


Figure 10: Arborescence narrative issue de l'un des chapitres de *Detroit : Become Human* (Quantic Dream, 2018). Crédit : <https://www.extralife.fr/>

III. Quel équilibre entre liberté et programmation ?

La mécanique du choix dans le jeu vidéo semble donc permettre au·à la joueur·euse de personnaliser son expérience, et contribue à cette construction de monde fictif, en offrant ce que l'on pourrait appeler une liberté de création. Mais peut-on réellement parler de liberté quand tout ceci s'inscrit dans ce qui est, essentiellement, un programme ? Comment le choix instaure un espace qui lie contrainte et liberté ? Quelle est l'étendue de cette liberté quand toute possibilité est définie à l'avance ? En effet, il est important d'observer le choix et comprendre que s'il contribue à une forme de liberté, il est également source de contraintes, voire d'actions imposées qui viennent nuancer ce propos.

On connaît l'arbre à ses fruits

Lorsque l'on parle d'un système narratif basé sur la décision, il est presque inévitable de mentionner le concept d'arborescence narrative. Cela ne se limite pas au médium vidéoludique et apparaissait déjà dans les livres-jeux ou « livres dont vous êtes le héros », comme l'explique Patrick Moran :

« La migration des concepteurs [de livres-jeux vers le jeu vidéo] n'est à vrai dire pas surprenante : le livre-jeu a en commun avec le jeu vidéo d'être un programme, c'est-à-dire qu'il permet au lecteur de faire un certain nombre de choses dans les limites de ses paramètres de départ et lui offre un spectre de possibilités limité, mais multiple, chaque branche menant à d'autres alternatives dans un foisonnement contrôlé. » (Moran, 2018 : 4)

En effet, l'existence d'un choix dans une narration, quelle qu'elle soit, est souvent la preuve d'une disjonction narrative, une « branche » que le·la lecteur·rice peut choisir de suivre ou non. Chaque branche représente ainsi un récit différent, c'est-à-dire un enchaînement d'évènements qui n'ont pas lieu dans d'autres branches narratives, ou qui n'ont pas lieu dans le même ordre. De nombreux jeux vidéos ont d'ailleurs pris l'habitude de montrer cette arborescence à son·sa joueur·euse ; nous pensons particulièrement à *Detroit : Become Human* (Quantic Dream, 2018) (*Figure 10*).

La littérature ergodique, comme la définissait Espen Aarseth (1997), désigne tout type de texte dont le parcours lectoriel peut varier. En réalité, et c'est ce qu'écrit Moran (2018), tout récit possède ce potentiel disjonctif, la différence du livre-jeu ou du jeu vidéo arborescent réside dans la mise en œuvre de ce dernier, permettant au·à la joueur·euse d'explorer les « possibles ». On observe ainsi

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

un tronc narratif central où commence le récit, qui pose généralement les bases de l'intrigue. Phileas Fogg a fait le pari de faire le tour du monde en 80 jours, et son valet Passepartout doit tout mettre en œuvre pour que le pari soit tenu. Nour ne peut plus supporter la violence constante que subit la Syrie, et décide de quitter le pays pour immigrer en Europe. Le roi doit savoir gérer les différents pouvoirs en place pour survivre. La famille Finch semble être victime d'une malédiction et la jeune Edith souhaite découvrir la vérité qu'on lui a si longtemps cachée. En somme, ce tronc narratif constitue l'objectif principal du jeu, ce à quoi doit arriver le·la joueur·euse. Les branches narratives sont alors représentées par les différentes décisions qu'il·elle devra prendre, explicitées dans notre première partie. Chaque branche est ainsi le résultat d'un programme, qui donnera vie à une potentialité si telle condition est remplie, autrement dit si tel choix est fait.

Liberté de déplacement, liberté de décision ?

Néanmoins, la majorité des récits ne s'éloignent que très peu du tronc, et finissent ainsi toujours par y revenir, en prenant quelques détours narratifs : « Rares sont les cas où chaque choix du lecteur ou du joueur crée une branche totalement autonome » (Moran, 2018 : 8). Il faut comprendre ici, que si nombreux sont les jeux qui proposent des choix à leurs joueurs·euses, peu vont en réalité les prendre en compte dans la suite de l'intrigue. Pourquoi alors avoir proposé des choix ? C'est toute la particularité du jeu vidéo et de son interactivité, que nous étudierons plus tard dans ce travail. Nous souhaitons ici nous pencher sur la question de spatialité, et plus précisément sur ce que Michel de Certeau appelle les récits d'espace :

« Dans l'Athènes d'aujourd'hui, les transports en commun s'appellent métaphorai. Pour aller au travail ou rentrer à la maison, on prend une "métaphore" - un bus ou un train. Les récits pourraient également porter ce beau nom : chaque jour, ils traversent et ils organisent des lieux ; ils les sélectionnent et les relient ensemble ; ils en font des phrases et des itinéraires. Ce sont des parcours d'espace. » (Certeau, 1980 : 170).

Dans un jeu où l'objectif réside dans l'exploration d'un ou plusieurs espaces, que deviennent alors ces disjonctions narratives, si elles existent encore ? Si l'on prend pour exemple *What Remains of Edith Finch*, le·la joueur·euse commence assis sur un bateau, où il est simplement possible d'observer les alentours et ouvrir le livre qui se trouve sur ses genoux. C'est lorsque nous arrivons dans la forêt avoisinant la maison Finch, et que nous explorons les commandes, que nous comprenons que notre objectif est d'avancer dans cet espace pour pouvoir finir le jeu, c'est-à-dire

compléter l'arbre généalogique d'Edith. Le récit repose alors sur cette exploration et tous les éléments que le·la joueur·euse va découvrir au long de cette dernière. Il viendrait alors à l'esprit de considérer ce genre de jeux comme bien plus libre qu'un simple *point-and-click*, le·la joueur·euse peut se déplacer selon son gré dans un espace, qui semble beaucoup moins visible dans une fiction interactive textuelle.

Ici, le choix devient un outil de *level design* en offrant au·à la joueur·euse des possibilités de déplacements et peut mettre en place un véritable espace de liberté. La liberté se situe alors dans les divers chemins qui permettent de mener à cette fin, qu'ils soient prévus ou non par les concepteurs·rices ; tout réside alors dans le choix du·de la joueur·euse. Pour autant cette liberté n'est pas toujours totale, et nous nous retrouvons à nouveau être le sujet d'un programme. Chaque *game* ou *level designer* visualise un parcours précis qui permet au·à la joueur·euse de remplir tous les objectifs nécessaires pour finir un niveau ou un jeu, le « parcours critique » (Grandjean, 2020 : 269). Si le jeu peut effectivement laisser le choix d'explorer l'espace à sa guise, il existe souvent des éléments ou d'indices incitant l'utilisateur·rice à suivre une route précise.

Après un certain laps de temps, de quelques secondes, les paroles d'Edith (*Figure 11*) vont apparaître ou disparaître dans l'espace, indiquant très souvent le chemin à suivre ou la direction de l'indice recherché. En outre, les limites physiques du monde empêchent l'exploration complète de chaque espace : il est, par exemple, impossible d'explorer derrière la camionnette ou au-delà d'une certaine marge de la forêt, tandis que certaines portes de la maison restent fermées et obligent à utiliser celles définies par les concepteurs·rices.

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo



Figure 11: Dans *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017), les animations du texte indiquent fréquemment le chemin à prendre pour trouver le prochain indice.

Nous pouvons observer un phénomène semblable dans *Reigns*, quand le roi se retrouve piégé dans les sous-sols du château, entouré d'ondes maléfiques. L'exploration ici n'est pas représenté par le mouvement d'un avatar via un joystick ou des flèches, mais par le choix entre la droite et la gauche, qui reflète ainsi l'espace en question (Figure 12). Parfois, les portes ont des noms (Air, Terre, Feu, Arsenic, Neutre entre autres) qui peuvent ainsi nous encourager à les traverser ou au contraire nous repousser, tandis que certains chemins dégagent une odeur désagréable ou produisent des sons inquiétants.



Figure 12: Il est possible de pénétrer dans les sous-sols du château, où nous devons tenter de retrouver la sortie, avant de mourir ou d'épuiser toutes les forces du royaume, *Reigns* (Nerial, 2016).

En incluant des éléments textuels et/ou visuels de ce type, les concepteurs·rices cherchent à provoquer une réflexion chez le·la joueur·euse en l'obligeant, parfois inconsciemment, à faire confiance à son instinct et ses réflexes pour le mener là où ils·elles veulent l'emmener. Généralement, l'objectif est effectivement de l'aider à avancer dans l'histoire pour arriver à la fin, comme c'est le cas pour *What Remains of Edith Finch*, mais dans d'autres cas, le but est aussi de surprendre et de piéger le·la joueur·euse.

IV. Conclusion du premier chapitre

Au travers de ce premier chapitre, nous avons eu l'opportunité d'étudier la notion de construction et de personnalisation du monde vidéoludique. En effet, le choix apparaît comme l'outil principal pour permettre au·à la joueur·euse de participer à la création du monde dans lequel il·elle évolue. En donnant une certaine part de liberté à ce dernier, le choix contribue à la mise en place d'une narrativité plus ouverte qui engage le·la joueur·euse à un niveau plus profond, qui mobilise son instinct, ses envies et ses connaissances, et non plus seulement ses réflexes physiques, comme le ferait un jeu de combat ou de plateforme. Alors que les fictions interactives peuvent permettre d'explorer une arborescence narrative et ainsi créer autant de récits qu'il y a de disjonctions

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

différentes, un simulateur de marche va utiliser le choix pour encourager l'utilisateur·rice à avancer dans l'espace et arriver à la fin de l'histoire. Bien que la présence d'un choix n'implique pas nécessairement une multitude de récit différents, il reste généralement un vecteur de possibilités, réelles ou non.

Chapitre 2 : Le choix comme vecteur de contingence

Il est essentiel d'inscrire l'activité de jeu dans le monde humain au sein duquel elle existe, et en conséquence, nuancer l'opposition que l'on fait entre jeu et réalité. En effet, le jeu évolue et se transforme selon les pratiques humaines, et notamment, selon l'incertitude et l'imprévisibilité de ces dernières. C'est ce que Thomas Malaby appelle « contingence », un terme qui désigne « ce qui aurait pu être différent »⁹ (Malaby, 2007, notre traduction), les jeux vont ainsi « arranger et combiner de multiples contingences pour créer un mélange de conséquences prévisibles et imprévisibles (qui seront ensuite interprétées) »¹⁰ (*Ibid.* : 106, notre traduction).

Se distinguent ainsi quatre types de contingences : la *contingence stochastique* qui relève de l'aléatoire et est hors du contrôle des joueurs·euses (pensons au lancer de dés par exemple), la *contingence sociale* qui elle désigne l'incertitude face aux pensées d'autrui (son adversaire aux échecs) et donc les suppositions qui s'ensuivent, la *contingence performative*, c'est-à-dire le risque de l'échec (dans un FPS, un tir est soit réussi soit raté) et enfin la *contingence sémiotique* qui renvoie au sens que l'on donne à un résultat, qui va ainsi dépendre de l'interprétation subjective de l'utilisateur·rice. Dans ce deuxième chapitre, nous tenterons ainsi de déterminer dans quelle mesure le choix devient un vecteur de contingence, et si oui, de quelle manière il la met en œuvre.

I. « Narrative is a mental image » (M.-L. Ryan in Dubbelman, 2016 ; 40). ou l'actualisation du récit

Un rapport cognitif

Les règles narratologiques classiques, bien qu'elles peuvent être appliquées au jeu vidéo, nécessitent néanmoins d'être nuancées quand il s'agit d'un média interactif comme celui-ci. Si un récit dit classique constitue un *retelling*¹¹ d'évènements passés, il est difficile de l'appliquer à un mode narratif où le destinataire vit en temps réel les évènements racontés. C'est en partant de ce constat que Tens Dubbelman explique que « lorsque le·la joueur·euse s'engage en temps réel dans

9 « which could have been otherwise »

10 « Games are about contriving and calibrating multiple contingencies to produce a mix of predictable and unpredictable outcomes (which are then interpreted) »

11 Par manque de traduction exacte, nous comprenons ici l'acte de raconter quelque chose qui a eu lieu dans le passé, une énonciation.

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

un jeu, il-elle est continuellement en train de construire, mentalement, des histoires, comme cadres cognitifs, nécessaires pour comprendre des actions passées et présentes et préparer les actions futures. »¹² (Dubbelman, 2016 : 40, notre traduction). Il faut comprendre ici, que par son caractère interactif, un jeu vidéo va inévitablement créer une multitude de récits. Ces récits résident alors dans l'esprit du-de la joueur·euse (*Figure 13*) qui interagit avec le monde fictionnel du jeu, et pourront se confirmer ou au contraire s'annuler, selon son expérience et ses interactions.

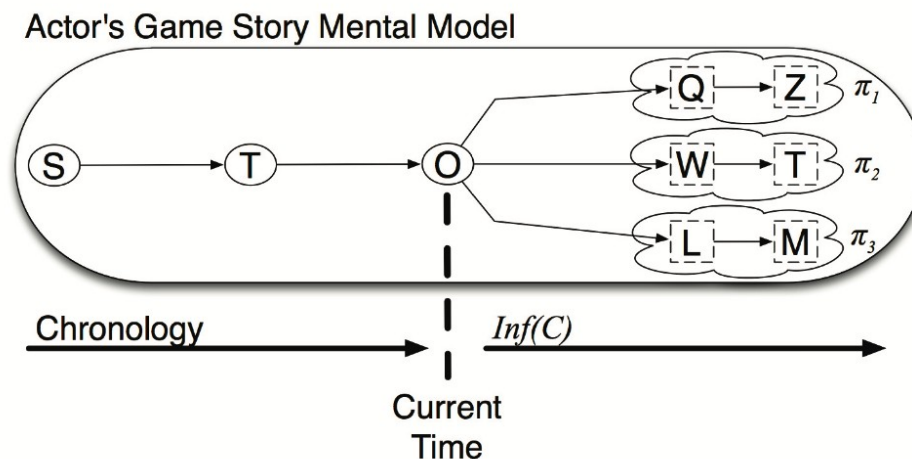


Figure 13: R. Michael Young et Rogelio E. Cardona-Rivera (2015) utilisent ce schéma pour décrire l'existence des différentes possibilités qui se créent dans l'esprit du-de la joueur·euse.

L'intrigue de *What Remains of Edith Finch* est unique et la fin reste la même : Edith finit par découvrir la vérité de chacune des morts de ses proches, et finira par mourir elle-même en accouchant de son enfant. Pourtant, le « potentiel disjonctif » (Moran, 2018 : 5) est toujours présent. Par exemple, quand nous arrivons dans le domaine Finch deux chemins nous sont proposés pour atteindre la maison : celui de gauche semble très pentu et s'engouffre dans les arbres tandis que l'autre continue sur l'allée principale et semble plus rassurant (*Figure 14*). Certes, le résultat sera identique, nous arriverons devant la maison, mais la branche narrative se trouve finalement dans ce que le-la joueur·euse va pouvoir observer sur ces deux chemins, et comment ces observations vont influencer les récits qui se créent dans son esprit. De même, arrivé·e au pied de la maison, nous avons le choix entre monter des marches vers la porte principale ou suivre le chemin du garage et aller à l'arrière de la maison. En jouant, nous comprenons très vite que c'est uniquement par cette porte arrière que nous pouvons entrer dans la maison, mais choisir d'aller d'abord explorer l'entrée

12 « While the player engages real-time with a game, (s)he is continuously constructing stories mentally, as cognitive frames, necessary for understanding past and present actions and plotting future actions »

principale va permettre au·à la joueur·euse d'entendre d'autres pensées d'Edith, qui sont ainsi d'autres facteurs d'actualisation du récit.



Figure 14: Le·la joueur·euse a le choix entre deux chemins pour atteindre la maison, *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017)

Lorsque le choix entraîne une branche narrative concrète, comme c'est le cas dans les trois autres jeux de notre corpus, le rapport cognitif devient différent. Alors qu'un jeu à intrigue unique aura plutôt tendance à invalider les suppositions du·de la joueur·euse, une arborescence narrative offrira plus de probabilités à ce·tte dernier·e de voir ses hypothèses se concrétiser au long de son aventure. Dans les deux cas, il est plutôt question d'une contingence sémiotique, et d'éventualités qui vont dépendre de l'interprétation que fait le·la joueur·euse de son expérience.

Passé-présent-futur, la conjugaison vidéoludique

En outre, il semble important de noter une différence notable dans les quatre jeux étudiés : *What Remains of Edith Finch* incite le·la joueur·euse à retracer le passé, c'est-à-dire des événements qui ont déjà eu lieu, tandis que *80 Days*, *Enterre-moi, mon amour* et *Reigns* conduisent le·la joueur·euse à prévoir le futur, qui n'est donc pas encore réalisé. Nous tenons à préciser que cette remarque n'a pas pour objectif de contredire ce qui a été expliqué dans la partie précédente, mais de démontrer que le choix porte ainsi un poids bien différent quand il s'agit de « préparer des actions futures » (Dubbelman, 2016 : 40).

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

Ici, nous souhaitons nous concentrer sur un exemple particulier, issu de *Reigns*. Comme nous l'avons vu précédemment, l'objectif de ce jeu est de conserver l'équilibre entre l'Église, l'armée, le peuple et les finances pour rester en vie. La majorité des cartes auront une conséquence directe sur la partie, par exemple si l'on décide de renforcer la défense à l'Est du royaume, l'Armée perd des forces. Néanmoins, il existe également des cartes ayant des conséquences à long-terme, positives ou négatives, selon la situation du royaume : construire une grange commune coûtera cher chaque année, mais elle permettra d'éviter la famine ; de même l'hôpital gardera les maladies contagieuses à distance ; ou une carte de chance nous permettra de ne jamais perdre au jeu du Nain Rouge (un jeu de pari d'argent proposé par l'un des personnages) ce qui en fait une source de revenus garantie. Lorsque le-la joueur·euse possède ces cartes « bonus », toutes ses décisions s'en retrouvent

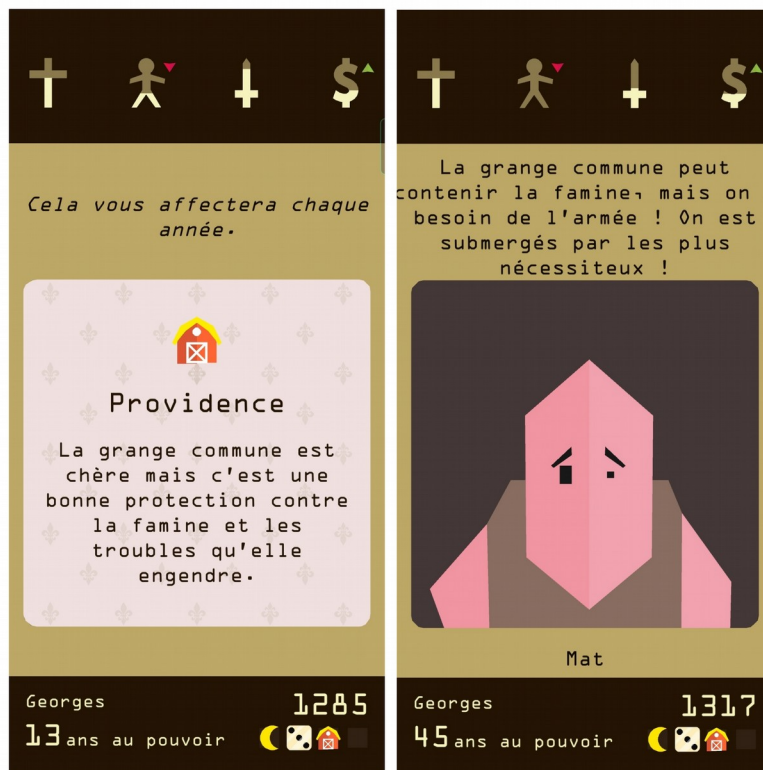


Figure 15: Les carte "bonus" de *Reigns* (Nerial, 2016) peuvent permettre d'empêcher certains dangers, ici la famine.

inévitables ; il devient plus facile de miser double au Nain rouge et ainsi augmenter ses gains, ou de choisir d'uniquement mettre en quarantaine le bateau infecté par la peste puisque l'hôpital empêchera une infection trop étendue. Ces cartes offrent ainsi parfois une deuxième chance si par exemple la jauge du peuple se vide (Figure 15).

Il est aussi possible d'observer une mécanique semblable dans *Enterre-moi, mon amour*, lorsque Nour fait le point sur sa valise avec Majd pour être sûre de n'avoir rien oublié. Le·la joueur·euse se retrouve face au choix « Une batterie de rechange ? » ou « Du déodorant ? », le premier réflexe serait ainsi d'être le plus prévoyant·e possible, en choisissant la première réponse, en espérant soit entendre (ou lire) Nour confirmer la présence de l'objet ou l'inciter à s'en procurer une.

Alors que les résultats de *Reigns* sont explicités, rien ne garantit ici ce qui va se passer (c'est ici tout l'intérêt de la mécanique du choix), néanmoins cela met en avant cette idée de prévoir le futur, les « au cas où ». Si *Reigns* fournit au·à la joueur·euse les données nécessaires, *Enterre-moi mon amour* l'incite à exploiter son encyclopédie personnelle, au vu du contexte réaliste (si le seul moyen de contact en Nour et Majd est le téléphone, il est essentiel qu'il soit chargé à tout moment).

II. L'attitude ludique, entre volonté et possibilités

Si nous reprenons le modèle sémiotique du *gameplay* (Figure 16), tel que le dessine Sébastien Genvo (2012a), nous pouvons distinguer le *game*, qui gère le devoir-faire et le pouvoir-faire, du *play* qui relève du vouloir-faire et du savoir-faire. En somme, il existe d'une part, tout élément qui entre dans la structure même du jeu, et donc du *game design*, et d'autre part tout ce qui concerne l'expérience du·de la joueur·euse, ou autrement appelée son attitude ludique. Néanmoins, ces quatre éléments du « faire » se rejoignent dans un équilibre, voire un cycle, entre contenu et expression (Genvo, 2012b), qui crée ce que l'on appelle ainsi plus communément, le *gameplay*¹³.

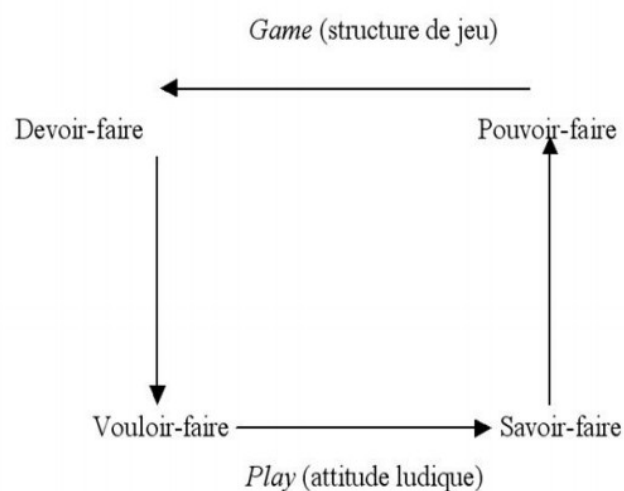


Figure 16: Modèle sémiotique du *gameplay*, selon Sébastien Genvo.

13 Cf. Définitions et acronymes p. 59

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

"Comme le montre ce modèle, l'analyse de la structure de jeu doit analyser le devoir-faire et le pouvoir-faire – qui correspondent au game design – dans la succession des séquences qui composent un jeu vidéo donné, afin de rendre compte de la façon dont on va inciter le joueur à adopter une attitude ludique (vouloir-faire) tout en tenant compte du savoir-faire requis pour pouvoir-faire." (Genvo, 2012a : 4)

L'objectif de cette deuxième partie est de comprendre comment le choix s'intègre dans ce schéma ; plus précisément nous essaierons de voir dans quelle mesure il régit le vouloir-faire mais aussi le pouvoir-faire du·de la joueur·euse. Enfin, nous tenterons de déterminer si l'existence du choix entraîne nécessairement l'existence de « possibles ».

Mission (im)possible

« Tout choix suppose un renoncement, et le renoncement ne se comprend que dans le cadre d'une temporalité linéaire. » écrit Moran (2018 : 10) lorsqu'il analyse les mises en scène du choix. En opposant temporalité et spatialité comme point focal d'un jeu narratif, il argumente qu'un choix dans un jeu d'exploration spatiale ne proposera pas de réels moments de disjonction mais plutôt des possibilités de « ratisser un territoire en long et en large jusqu'à épuisement » (*Ibid.*).

Dans une certaine mesure, *What Remains of Edith Finch* semble prouver cette affirmation. L'espace exploré n'est pas un monde ouvert où tous les lieux sont accessibles librement, et une grande partie des espaces sont bloqués, mais nous retrouvons cette idée de « ratisser le territoire » dans la possibilité de rejouer les histoires de chaque personnage une fois le jeu terminé. Cela nous donne ainsi l'opportunité de retourner sur nos pas (dans le sens métaphorique puisque le jeu nous fait apparaître directement dans la pièce concernée) et de rejouer certaines séquences d'une manière différente quand cela est possible. Nous pensons alors à la séquence du grand frère d'Edith, Lewis, qui propose un *gameplay* très intéressant, où une main/un joystick gère l'action de Lewis en tant qu'employé d'une conserverie de poisson, et l'autre gère le déplacement d'un personnage dans l'imaginaire du jeune homme. En explorant le monde inventé par l'esprit de Lewis, et conté par sa psychiatre, le·la joueur·euse se retrouve face à une narration à disjonctions explicites (*Figure 17*). En la rejouant plusieurs fois, il devient vite clair que la fin reste la même, Lewis se suicide, mais nos choix peuvent changer les personnages ou les éléments de décor qui font partie de ce monde imaginaire.



Figure 17: Le-la joueur·euse a le choix entre deux chemins pour reconstituer le rêve de Lewis Finch, *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017)

Outre la possibilité de rejouer des séquences, cette option permet également de découvrir les récits de membres qui auraient été oubliés lors de la première exploration¹⁴. En somme, l'impression d'avoir sacrifié des éléments ou des lieux n'est plus pertinente dans ce contexte, puisque nous avons la possibilité de découvrir la totalité de l'arbre généalogique même après avoir fini une partie.

Nous réalisons parfois que certains choix ne sont finalement pas si limitants et qu'il existe des options pour remédier à une décision ou en modifier les résultats. Dans *80 Days*, de nombreux trajets ont des horaires de départ éloignés, ce qui obligerait nos personnages à rester plus longtemps sur place. Cela inciterait donc à choisir un autre trajet, quitte à visiter moins de villes, payer plus cher ou perdre plus de points de vie, pour éviter de perdre du temps qui leur est si précieux. Or, le jeu laisse au-la joueur·euse la possibilité de négocier le départ pour le rapprocher, donnant ainsi l'impression d'avoir un choix bien moins contraignant qu'il ne paraissait *a priori*. Néanmoins, cette négociation vient généralement à un prix plus élevé ; tout dépend alors du poids de chacune des variables à ce moment donné de son aventure pour prendre la meilleure décision. Si l'idée de renoncement ou de sacrifice reste souvent présente dans ces choix, elle porte néanmoins un poids bien différent quand il est possible d'en modifier certaines caractéristiques, ou de revenir dessus par la suite (même lorsque nous ne l'apprenons que plus tard). Le pouvoir-faire initial du-de la

14 A noter cependant que la majorité des récits Finch doivent se suivre dans un ordre prédéfini pour débloquent les interactions nécessaires.

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

joueur·euse s'en trouve modifié, ce qui change ainsi toute sa perception, et de ce fait son attitude ludique, pour la suite de l'aventure. Il·elle ajoutera à son savoir-faire, son encyclopédie personnelle, ces nouvelles découvertes et pourra les exploiter pour les décisions similaires qui suivront.

Prévoir l'imprévisible

Selon Simon Chauvin (2019), l'incertitude est indispensable dans la conception de ce qu'il appelle les « jeux vidéo émergents »¹⁵ car elle donne au·à la joueur·euse une raison de continuer à explorer le monde vidéoludique dans lequel il·elle se trouve (qu'il soit spatialisé ou non). L'incertitude jouait déjà un rôle important dans le jeu tel que le voyait Henriot :

« Pour Henriot, jouer c'est faire l'exercice du possible, sinon on ne joue pas. "Le propre du jeu est de s'élaborer de se poursuivre, d'aller jusqu'à son point d'achèvement dans un climat de constante incertitude" (Henriot, 1989 : 236). Il est important de préciser que cette incertitude n'est pas simplement le fait de la situation dans laquelle se trouve le joueur mais est avant tout relative à l'individu, l'imprévisibilité dépendant des connaissances du joueur, de sa position dans le jeu. » (Genvo, 2012b : 4)

Si une intrigue linéaire sait aussi proposer une part d'incertitude, les possibles restent pré-déterminés à des endroits précis et ne fournit qu'une très petite marge de manoeuvre au·à la joueur·euse. Un récit « émergent » interactif, comme nous l'avions vu, propose généralement un nombre plus importants de disjonctions, ce qui en conséquence crée des moments d'incertitudes plus fréquents. Comme l'explique Chauvin, cela n'augmente pas nécessairement la part d'incertitude que propose le jeu à une échelle globale, mais a davantage une influence sur la capacité du·de la joueur·euse de prévoir ses prochaines actions. C'est aussi dans ce sens que Ringot ajoute le critère de *pragma* à la mondialité de la fiction (vu dans notre chapitre 1), critère qui régit tout ce qui est à un état inaccompli, c'est-à-dire qui « dépend de l'action du joueur pour s'actualiser » (Ringot, 2020 : 5). Il est alors important de bien construire son architecture et les choix qui seront proposés au·à la joueur·euse, en prenant garde à ne pas transformer cette incertitude voire ce suspense, en simple surprise :

15 Nous comprenons par « jeux émergents » la définition que donne Chauvin : « Le jeu vidéo émergent [...] repose justement sur l'émergence de récits et ne s'appuie pas sur des structures de progression classiques et des parcours prédéfinis ». (Chauvin, 2019 : 20)

Chapitre 2 : Le choix comme vecteur de contingence

"Les gens font l'expérience du suspense lorsqu'ils peuvent déjà entrevoir au moins deux développements possibles et meurent d'envie de savoir laquelle de ces deux voies l'histoire va actualiser. Mais quand les joueurs peuvent déterminer cette voie par leur choix d'action, l'incertitude s'envole. Et si le système génère un événement accidentel pour empêcher le joueur de contrôler pleinement l'issue des événements, l'effet sera davantage la surprise que le suspense."
(M-L Ryan, 2013 : 48)

Parfois, l'incertitude continue de régner même après avoir pris une décision et le·la joueur·euse ne peut pas observer de conséquences directes à son choix. L'impact différé (Moran, 2018 : 10) est une mécanique très souvent utilisée par les concepteurs·rices de jeux, car elle permet d'économiser du point de vue programmation et scénarisation, en ne créant pas d'arborescence trop complexe et difficile à mettre en œuvre, tout en fournissant au·à la joueur·euse une résolution satisfaisante, une illusion des possibles qu'il·elle aurait pu explorer. Moran explique que cet impact différé se manifeste généralement au travers de cinématiques ou d'épilogues, et est généralement intégrée dans une structure binaire de victoire ou de défaite (donc de contingence performative), mais il est aussi possible de voir des résolutions différées dans la continuité du récit ; l'auteur prend alors l'exemple de séries de livres-jeux, où une décision faite dans le tome un aura des conséquences sur le déroulement du tome deux.

Dans un jeu dont la fin est connue, ou supposée par les concepteurs·rices, c'est l'incertitude quant à la manière de l'atteindre qui attire le·la joueur·euse. Nous savons qu'Edith doit arriver à la fin de l'histoire, c'est-à-dire l'explication de leur départ de cette maison qui est sous-entendue tout au long du jeu, comme nous savons que Passepartout et Phileas Fogg doivent revenir à Londres après 80 jours en ayant visité un grand nombre de villes pourtant, nous nous impliquons dans la manière d'arriver à cette issue. Pour *Reigns* et *Enterre-moi, mon amour*, le propos est plus nuancé, puisque l'objectif est plutôt centré sur l'idée *d'empêcher* une certaine fin : la mort (du roi ou de Nour).

III. Conclusion du deuxième chapitre

Dans un jeu où l'interaction du·de la joueur·euse est la mécanique principale de construction du récit (mental ou concret), il faut trouver le bon équilibre entre l'imprévisible, qui incite les joueurs·euses à explorer et à rejouer, et le prévisible, qui fournit le cadre structurel, les règles du jeu mais aussi la fondation du récit (le tronc narratif principal). En somme, un·e « architecte du choix » (Thaler & Sunstein, 2008) ou un·e « gouverneur·euse » (Verchère, 2019) aura pour objectif de créer

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

des moments d'incertitude, de mettre en place une part suffisante d'imprévisibilité dans son histoire et dans son jeu pour pouvoir permettre la création d'un espace de possibles et autoriser le·la joueur·euse à exercer ces derniers. Mais ils·elles devront alors accorder plus de temps à l'élaboration de ces possibilités, et auront plus de chance d'influencer les décisions de leur cible, inconsciemment ou non (Thaler & Sunstein, 2008 : 95). C'est dans cet équilibre, entre le certain et l'incertain, entre la liberté et la contrainte, entre *paidia* et *ludus* (Caillois, 1958), que se trouve la contingence telle que la voit Malaby (2007), et qui donne au jeu vidéo son caractère *compelling*, ou convaincant. Plus encore que de laisser le·la joueur·euse interagir avec l'environnement qu'il·elle explore et l'histoire qu'il·elle poursuit, le choix devient alors un réel facteur d'immersion du·de la joueur·euse dans cet univers vidéoludique.

Chapitre 3 : Le choix comme facteur d'immersion

Selon la définition de Renée Bourassa, le terme d'immersion désigne « un puissant sentiment d'absorption physique, mental et émotionnel, soit dans une situation de la vie ordinaire, soit au sein d'une représentation » (2014 : 1). Bourassa explique ainsi que l'immersion implique l'idée d'espace, d'un environnement ou d'un milieu qui entoure le sujet, généralement humain. Au travers de divers canaux physiques et sensoriels mais aussi mentaux, le système immersif engage son utilisateur·rice et le·la plonge dans le monde qu'il décrit. Tout récit peut alors avoir un potentiel immersif :

« Le propre du récit (qu'il soit littéraire ou non) est de reproduire une expérience, ou du moins l'impression d'une expérience: il se construit à ce titre autour d'un acteur anthropomorphe (au sens large, c'est-à-dire un acteur auquel sont imputées des capacités cognitives dans lequel le lecteur peut se retrouver) et d'un noyau expérientiel qui (par sa nature même) se déroule dans le temps et l'espace. » (Moran, 2018 : 2)

Le récit, et plus particulièrement le récit vidéoludique, tient sa particularité dans l'expérience qu'il propose. En permettant au·à la joueur·euse d'interagir avec l'univers qu'il décrit, qu'il s'agisse du décor, des personnages, ou de l'histoire elle-même, le jeu vidéo offre la possibilité d'incarner cet « acteur anthropomorphe » et ainsi vivre cette expérience au plus près. C'est dans cet aspect que le jeu vidéo se distingue du cinéma, et transforme le rôle du·de la spectateur·rice. L'enjeu de l'immersion vidéoludique réside alors dans la façon dont le jeu va réussir à engager son·sa joueur·euse, et à lui faire vivre son expérience de manière la plus totale.

C'est pourquoi la mécanique du choix est une mécanique particulièrement intéressante car elle exploite ce potentiel interactif et expérientiel, et met en place une immersion à plusieurs niveaux. En outre, le choix permet d'engager la responsabilité du·de la joueur·euse en le plaçant dans des situations de tension, plus ou moins forte. Cet ultime chapitre a ainsi pour but d'étudier le choix en tant que facteur d'immersion, et comprendre comment cette mécanique participe à la création de jeux convaincants (*engaging* ou *compelling games*).

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

I. Exploiter le potentiel interactif du jeu vidéo

Dans l'effort de préciser les définitions relativement vagues qui existaient de l'interactivité dans le cadre du récit, Espen Aarseth (1997) utilise le terme de « littérature ergodique », pour désigner tout texte à géométrie variable, affectée par l'action du·de la joueur·euse. En mettant l'accent sur ce qu'il appelle un « effort non-trivial », qui modifie de manière non-négligeable le texte ou le parcours lectoriel, il y inclut les nouveaux hypertextes de fiction et les premiers jeux vidéo. Samuel Archibald et Bertrand Gervais (2006) ajoutent néanmoins que les nouveautés du numérique, en apportant une séparation entre modification technologique et modification sémiotique, viennent questionner la valeur du trivial. Ils proposent ainsi de parler d'interactivité médiatisée qui « est une possibilité médiatisée et programmée de *choix* et d'actions » (Archibald & Gervais, 2006 : 31). Ils ajoutent à cela, la distinction que fait Marie-Laure Ryan, entre l'interactivité interne, où l'utilisateur·rice fait partie de l'univers fictionnel, et l'interactivité externe, où il·elle observe cet univers de l'extérieur, qui peut alors elle-même être exploratoire ou ontologique :

« Dans le mode exploratoire, l'usager est libre de se déplacer dans la base de données, mais cette activité ne construit pas l'histoire, pas plus qu'elle n'affecte l'intrigue; l'usager n'a aucun effet sur la destinée du monde virtuel. Dans le mode ontologique par contre, les décisions de l'usager font bifurquer l'histoire du monde virtuel sur des sentiers différents. Ces décisions sont ontologiques au sens où elles déterminent quel monde possible et, conséquemment, quelle histoire se développeront à partir d'une situation où se présente un choix. » (M-L. Ryan, 2001, traduction issue de Archibald & Gervais, 2006 : 32)

En somme, la définition que nous retiendrons ici est celle que donne Ryan, car elle désigne une relation usager-monde créée par le média, et nous permet ainsi d'y ancrer notre objet d'étude, le choix. En outre, les rapports qu'elle décrit entre les quatre traits précédemment cités nous permettront d'approfondir notre compréhension du corpus étudié et de leurs nuances.

L'interactivité du jeu vidéo

L'interactivité du jeu vidéo est particulièrement intéressant car comme l'explique Moran (2018 : 6), elle permet à l'utilisateur·rice du système d'incarner et de contrôler un personnage, de décider de ses actions et de parcourir l'espace fictionnel. Il faut néanmoins rappeler que l'exploration de l'espace vidéoludique ne prend pas la même forme dans un simulateur de marche

que dans une fiction interactive. Les rapports d'interactivité de Ryan nous permettent ainsi d'étoffer notre étude : *What Remains of Edith Finch* se trouve plutôt dans un équilibre entre interactivité interne et exploratoire, avec un·e joueur·euse qui « erre dans un environnement interactif, cherche des indices et résout des énigmes afin de découvrir des événements appartenant au passé, qu'il peut comprendre mais non modifier » (Archibald & Gervais, 2006 : 32). Les fictions interactives, *80 Days* et *Enterre-moi, mon amour*, vont plutôt mobiliser le caractère ontologique en donnant un réel pouvoir de modification aux actions du·de la joueur·euse. Dans le cas de *Reigns*, il est difficile de le limiter au genre de la fiction interactive, et nous pourrions presque le rapprocher du jeu de rôle (RPG). Il reste cependant évident que son aspect ontologique est ce qui régit principalement le rôle du·de la joueur·euse, qui prend des décisions ayant des conséquences sur le récit en construction.

Les mécaniques utilisées dans un jeu vidéo deviennent ainsi les premiers outils d'interactivité, puisque ce sont elles qui « déterminent ce que le·la joueur·euse peut et ne peut pas faire au sein d'un environnement, et cela, plus que tout autre facteur, détermine quel genre d'histoires dont le·la joueur·euse va faire l'expérience »¹⁶ (Dubbelmann, 2016 : 41, notre traduction). Il faut aussi revenir à l'idée que la narrativité vidéoludique est avant tout une activité, cognitive et mentale, de construction de récits expérientiels par l'esprit du·de la joueur·euse. Les mécaniques de jeu doivent ainsi contribuer à la création de cette expérience, particulièrement dans les jeux narratifs, et participer à la production de récits convaincants mais aussi à la mise en place d'une immersion non seulement ludique mais aussi, et surtout, narrative. En reprenant la typologie d'immersion de Ryan (2013), il nous faut alors distinguer quatre types d'immersion : l'immersion spatiale, l'immersion épistémique, l'immersion temporelle et l'immersion émotionnelle.

Une immersion à plusieurs niveaux

Concernant l'immersion spatiale, nous pensons particulièrement aux jeux *open-world* ou encore *sandbox*, qui permettent d'explorer l'espace à sa guise voire de le modifier et de le personnaliser (*Minecraft* (Mojang, 2009), *Les Sims* (Maxis, 2000), *Animal Crossing* (Nintendo, 2001) entre autres). L'idée de choix y est présente en ce qu'il permet de choisir comment explorer et/ou modifier cet environnement, mais il apparaît plutôt comme décision arbitraire, qui relève plutôt des goûts et des envies du·de la joueur·euse plutôt que de ce qu'il·elle pense être le bon choix. Il en va

16 « However, game mechanics, more than any other device, determine what the player can and cannot do within the environment, and this, more than anything else, determines what kind of stories the player will experience. »

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

de même pour l'immersion épistémique, qui désigne l'immersion par le désir de savoir, qui encourage les joueurs·euses à avancer dans le jeu pour comprendre ce qu'il s'est passé.

"Dans cette conception, comme l'observe Henry Jenkins (2004), la narration du passé prédéterminée, et donc non interactive, est imbriquée dans un monde virtuel interactif, dans lequel le joueur met en scène le récit de l'enquête." (M-L Ryan, 2013 : 47)

Nous observons cela dans *What Remains of Edith Finch*, par exemple, qui se trouve également être le jeu de notre corpus où la question de choix narratif y est plus nuancée. L'immersion est motivée par la curiosité du·de la joueur·euse à découvrir ce que le jeu lui réserve, qui l'incite à interagir avec l'environnement et à trouver des indices sans pour autant prendre de décisions ou être confronté à des choix complexes.

C'est également ce même effet narratif de curiosité que nous trouvons dans l'immersion temporelle, complétée par la surprise et le suspense (M. Sternberg *in* Ryan, 2013 : 47). Ryan explique que le suspense est plus problématique à mettre en œuvre car il concerne le futur, c'est-à-dire les hypothèses que fait le·la joueur·euse en se demandant laquelle va se révéler vraie. On comprend ainsi que cet effet narratif est tout à fait lié à l'actualisation du récit. Pourtant, si nous revenons à notre mécanique du choix, il est plus courant que celui-ci annule le suspense, puisqu'en laissant la possibilité au·à la joueur·euse de guider son histoire et l'avancée des personnages selon son gré, il·elle s'attend ainsi à une suite spécifique d'évènements et d'actions. Cela diminue le degré d'incertitude, dont nous avons déterminé le rôle-clé dans notre précédent chapitre, et en conséquence, le degré d'immersion également. Dans une certaine mesure, il est possible d'affirmer que tout choix propose du suspense tant que son résultat n'est pas donné, néanmoins le suspense est de courte durée. Dans le cas de *Reigns*, le voyant déclare « L'une de vos décisions va coûter la vie de milliers de personnes » ; à ce moment précis, aucun indice n'est donné quant à la décision mentionnée, puisqu'elle n'est pas encore arrivée. Pourtant, il suffit de répondre « Laquelle ? » pour comprendre que c'était cette décision même qui est fatale. Nous pouvons ainsi nous demander si le fait de choisir la deuxième réponse aurait fait durer cet effet de suspense, en créant un impact différé. Enfin, nous pouvons également débattre sur l'idée que les fictions interactives à fins multiples, comme le sont celles de notre corpus, propose un effet de suspense constant, puisque la fin à laquelle le·la joueur·euse va arriver lors d'une partie donnée, lui est encore inconnue. En somme, l'immersion temporelle est clé dans tout récit interactif, particulièrement si elle permet de

jouer avec l'inconnu. La mécanique de choix doit ainsi être bien travaillée pour ne pas donner trop d'indices quant à la suite des événements, et cultiver l'effet de surprise ou de suspense.

Le choix devient particulièrement intéressant dans le cadre de l'immersion émotionnelle, qui comme son nom l'indique, mise sur les émotions de l'utilisateur·rice, en particulier son empathie. Notamment exploitée pour créer un attachement avec les personnages, elle puise ses sources dans la mise en place d'un contexte narratif travaillé (intrigue, personnalités, relations, etc). Si les émotions fictionnelles immergent le·la joueur·euse dans le récit autant que le·la simple observateur·rice (Perron, 2006 : 352), c'est l'interactivité unique au jeu vidéo qui suscite de nouvelles émotions, des émotions vidéoludiques (*Ibid.* : 358), et implique le·la joueur·euse à un niveau plus profond. Ryan écrit que le challenge principal réside dans le fait de créer « des relations qui permettent non seulement à l'utilisateur d'interagir verbalement avec ces agents, mais aussi d'influencer leur destin et de se sentir personnellement touché(e) à la fois par lui/elle-même et par les autres » (Ryan, 2013 : 50). *Enterre-moi, mon amour* est l'un des exemples les plus pertinents de notre corpus, avec la relation touchante de Majd et Nour, un couple séparé par la guerre, un mari inquiet pour sa femme lors de son périple d'immigration. Avec le moral de Nour et sa relation avec Majd comme deux des principales variables du jeu, il est impossible pour le·la joueur·euse de ne pas s'attacher à ces personnages et d'être tenté·e de privilégier la construction de leur relation, plutôt que l'avancée de l'histoire. De nombreux choix de dialogue contribuent ainsi à développer leur personnalité, en laissant Majd taquiner sa femme, ou faire preuve d'ironie (*Figure 18*). Cet attachement émotionnel avec les deux personnages du jeu et leur histoire contribue à rendre les choix de plus en plus difficiles, et c'est en ce sens que le jeu entre parfaitement dans la définition du jeu expressif de Sébastien Genvo :

« Le concept de jeu expressif renvoie à un jeu proposant au joueur de se mettre à la place d'autrui pour explorer ses problèmes psychologiques ou sociaux, et ainsi de faire l'expérience des dilemmes moraux et éthiques qui en résultent. » (Genvo, 2021)

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

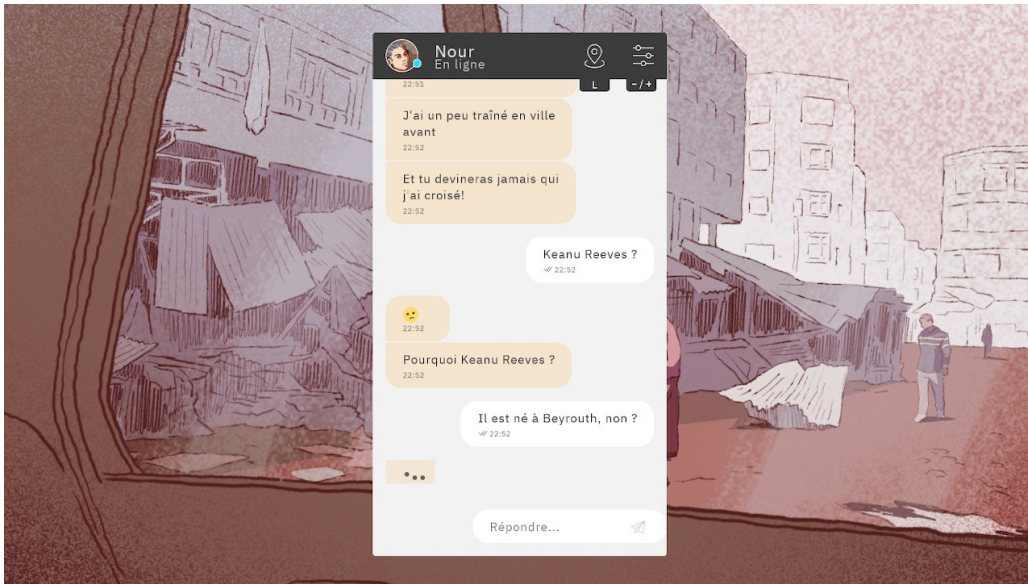


Figure 18: *Enterre-moi, mon amour* donne le choix de développer la personnalité des personnages au travers de dialogues plus amusants.

C'est aussi cette problématique qu'explore Perron lorsqu'il écrit « que plus le *gamer* aura des choix moralement difficiles à faire et qui auront un impact sur la suite du jeu plus l'expérience émotionnelle du jeu vidéo pourra être intense. » (2006 : 362). C'est donc particulièrement au travers de choix moraux, qui engagent la responsabilité du·de la joueur·euse et qui questionnent ses principes, que cette immersion se manifeste et contribue à la création de jeux convaincants.

II. « *Meaningful choice*¹⁷ » et responsabilité du·de la joueur·euse

Acteur·rice ou spectateur·rice ?

Si l'interactivité vidéoludique permet au·à la joueur d'incarner un personnage au sein de l'univers fictionnel, alors que devient son rôle ? Ringot (2020 : 7) y voit un double-statut entre personnage, acteur·rice, et joueur·euse, spectateur·rice¹⁸. Avec ce statut particulier, le·la joueur·euse a généralement accès à des éléments explicites qui donnent des indications sur sa perception (celle du personnage en tant que membre de l'univers). En prenant l'exemple de la jauge d'honneur de *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018), qui varie selon l'avis des PNJ sur le personnage-joueur·euse, Ringot explique alors que « les actions du·de la joueur·euse sont jugées [... ce] qui

17 Ce que nous traduisons par « choix significatif ».

18 Nous pouvons aussi penser au « spectateur » de Dumouchel, R. (1991), « Le Spectateur et le contactile », *Cinémas*, 1 (3), 38–60, <https://doi.org/10.7202/1001065ar>.

détermine les possibilités en jeu » (2020 : 7). En somme, il est question d'un réel cadre moral, d'un *ethos*, qui régit la perception et le comportement des autres membres de cet univers fictionnel face aux décisions du personnage-joueur·euse. C'est aussi une manière pour un·e joueur·euse de pouvoir observer et d'avoir conscience du résultat de ses actions au sein du jeu, ce qui participe à son exercice des possibles.

« En somme, certaines situations présentent des caractéristiques qui ne permettent pas aux personnes qui y sont impliquées d'adopter une attitude ludique à leur égard, le fait de ne pas pouvoir mener une action qui ait une répercussion significative sur la suite des événements étant l'un de ces aspects (le joueur ne pourra faire l'exercice des possibles dans ce cas précis) » (Genvo, 2012a : 7)

En mettant en place des indicateurs ou des jauges, le jeu fournit des indices qui ont pour but d'informer le·la joueur·euse mais surtout de le guider dans ses décisions et dans la manière dont il·elle crée son expérience. On observe néanmoins trois mises en scène différentes dans notre corpus.

Si *80 Days* et *Enterre-moi, mon amour* partagent le concept d'une jauge de relation avec le PNJ qui accompagne le héros, elle n'est pas présentée de la même manière. La relation entre Passepartout et Phileas Fogg est d'abord indiquée de temps en temps dans le cours du voyage (*Figure 19*), mais il est aussi possible de la suivre dans les paramètres, ainsi que d'autres indicateurs et statistiques de la partie telles que le nombre de villes visitées ou la distance parcourue. Ce qui est intéressant à noter ici, est le fait que les changements de relation s'observent parfois à des moments où nous nous y attendons le moins. Par exemple, il se peut qu'un comportement de Passepartout (donc un choix de récit de la part du·de la joueur·euse) alors qu'il part explorer la ville peut avoir une influence sur Phileas Fogg, même si ce dernier est absent de la scène. Il existe évidemment d'autres instances où la répercussion peut s'anticiper ; si Passepartout décide de ne pas suivre un conseil de Fogg par exemple, nous nous doutons que cela aura une conséquence négative sur leur relation. Pourtant, il est plus fréquent d'observer ces indications en fin de « chapitre », ou à l'issue d'un moment d'action dans le récit écrit, comme pour récapituler la situation. L'anticipation est néanmoins clé pour *Enterre-moi, mon amour*, car elle représente le seul moyen de réellement prédire l'état de la relation de Majd et Nour tout au long de la partie. En effet, aucune jauge ne nous indique clairement le statut et en réalité, il n'existe aucun indice visible qui donne des informations continues sur les trois autres variables significatives (le moral de Nour, son inventaire, son budget). Ces indications

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

nous viennent uniquement au travers des réponses de Nour, par lesquelles il faut deviner son ressenti.¹⁹ Nous observons ici une réelle volonté de faire appel aux émotions du·de la joueur·euse, à son empathie et à sa capacité à comprendre autrui, comme il·elle le ferait dans la vie réelle. Si certaines réponses indiquent clairement la mauvaise humeur de Nour, d'autres seront plus subtiles, ce qui rend les interactions particulièrement réalistes et en conséquence, le récit bien plus immersif.

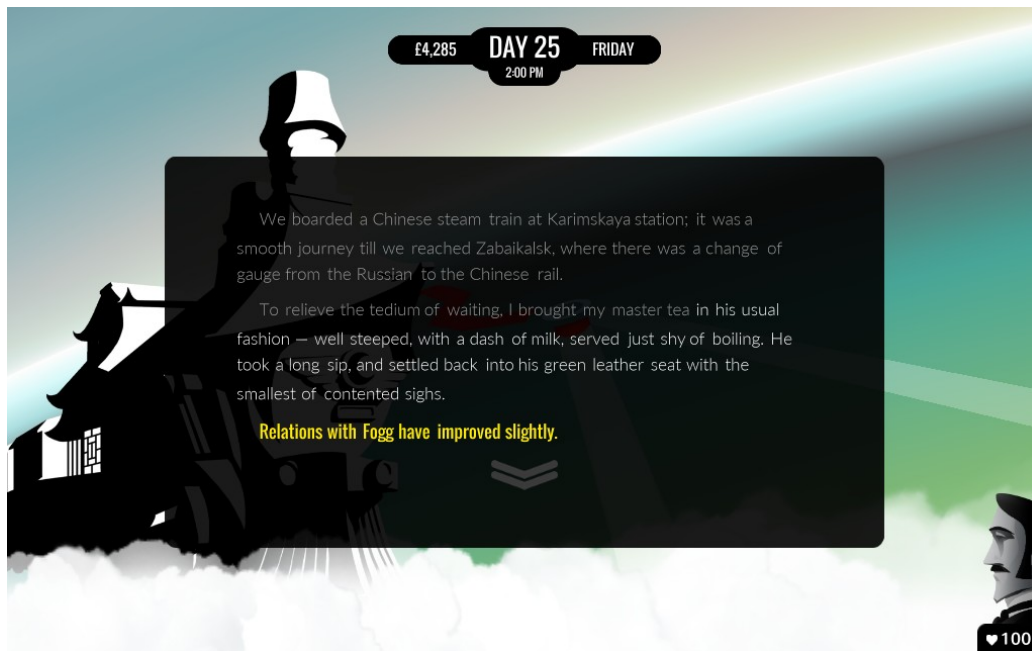


Figure 19: Aperçu du *feedback* concernant la relation entre Passepartout et Phileas Fogg dans *80 Days* (inkle Studios, 2014)

Le choix significatif

L'idée de pouvoir observer le résultat de ses actions remonte aussi à l'un des premiers travaux sur les récits interactifs : *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*²⁰, écrit en 1997 et qui prédisait déjà l'arrivée de nouveaux récits grâce aux nouvelles technologies. « Murray définissait l'agentivité comme "le pouvoir satisfaisant d'agir de manière significative et de voir les résultats de nos décisions et de nos choix" » (Young, Cardona-Rivera, 2011 : 128, notre traduction)²¹. L'agentivité, ou *agency*, est un concept issu des sciences sociales et de la psychologie

19 En outre, il faut noter que le budget nous est indiqué que si le jeu donne la possibilité de le demander à Nour, tandis que l'inventaire se fait lorsque Nour énumère la liste de ce qu'elle possède. Pour autant, il faut solliciter sa mémoire pour essayer de garder une trace de tout cela.

20 Murray, J. H., 1998, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press.

21 « Murray defined agency as "the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices." »

et désigne la conscience que l'on a de soi en tant qu'individu capable d'agir sur le monde. Moran affirme, par ailleurs, que toute pratique narrative se fonde sur ce même présupposé, issu de la psychologie naïve, qui consiste en « la croyance dans le libre-arbitre et dans la capacité de l'agent humain à prendre des décisions responsables et à en assumer les conséquences » (Moran, 2018. : 7) . Appliqué au médium vidéoludique, il devient intéressant de développer la notion de « décisions responsables » et d'actions significatives pour explorer le concept de *meaningful choice*. Ainsi nous continuerons d'étudier la manière dont le choix fait appel à la responsabilité du·de la joueur·euse dans le but de l'impliquer et de l'immerger dans l'univers et le récit fictionnel.

En reprenant la définition de Brice Morrison (2013), il faut distinguer quatre caractéristiques qui rendent un choix significatif : avoir conscience d'être face à un choix, pouvoir observer les conséquences du choix sur le *gameplay*, rappeler au·à la joueur·euse le choix qu'il·elle a fait et enfin ne pas pouvoir revenir et effacer ce choix.

Bien que le premier critère soit débattu au sein de la communauté de joueurs·euses, comme en attestent les commentaires de l'article de Morrison, l'évidence et la conscience du choix reste le moyen le plus utile pour rendre le·la joueur·euse responsable de ses actions. En effet, en nous confrontant explicitement à deux ou plusieurs possibilités, le jeu nous assigne un sens de responsabilité, en nous concédant une part de pouvoir quant au déroulement de notre partie. La forme que va prendre le choix ici importe peu, c'est son existence même qui régit ce premier critère. De même, cela ne concerne pas uniquement un choix à conséquences : comme nous l'avons précédemment observé dans *What Remains of Edith Finch*, la présence du choix n'a aucune influence sur le déroulement du récit tel qu'il est prévu par ses concepteurs·rices (seulement sur les hypothèses mentales du·de la joueur·euse). Pourtant le fait même que des possibilités soient proposées à certains moments vont inciter le·la joueur·euse à réfléchir avant de prendre sa décision, comme il·elle le ferait dans la vie réelle, particulièrement pour le récit de la mort de Lewis, mentionné dans notre précédent chapitre.

C'est en utilisant le choix dans un système de cause-conséquence, comme le font *Enterre-moi, mon amour*, *80 Days* et *Reigns*, que cette responsabilité va s'accroître. Dans cette même volonté d'agentivité, le fait que le·la joueur·euse puisse observer des conséquences concrètes à ses décisions vont inévitablement conférer une signification plus forte à ces dernières. Nous n'allons pas revenir sur la mise en scène de tels choix dans chacun de ces jeux, car nous l'avons déjà explicité au début

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

de ce travail. Si le jeu n'explique pas toujours le pouvoir qu'a le·la joueur·euse sur le destin des personnages, il suffit de quelques minutes pour qu'il·elle comprenne l'impact de ses actions, et donc de l'étendue de sa responsabilité. Après quelques interactions qui semblent triviales, Majd peut déjà décider de la suite du voyage de Nour, soit en l'empêchant d'aller à Damas et d'attendre, soit en la laissant décider elle-même (Figure 20).

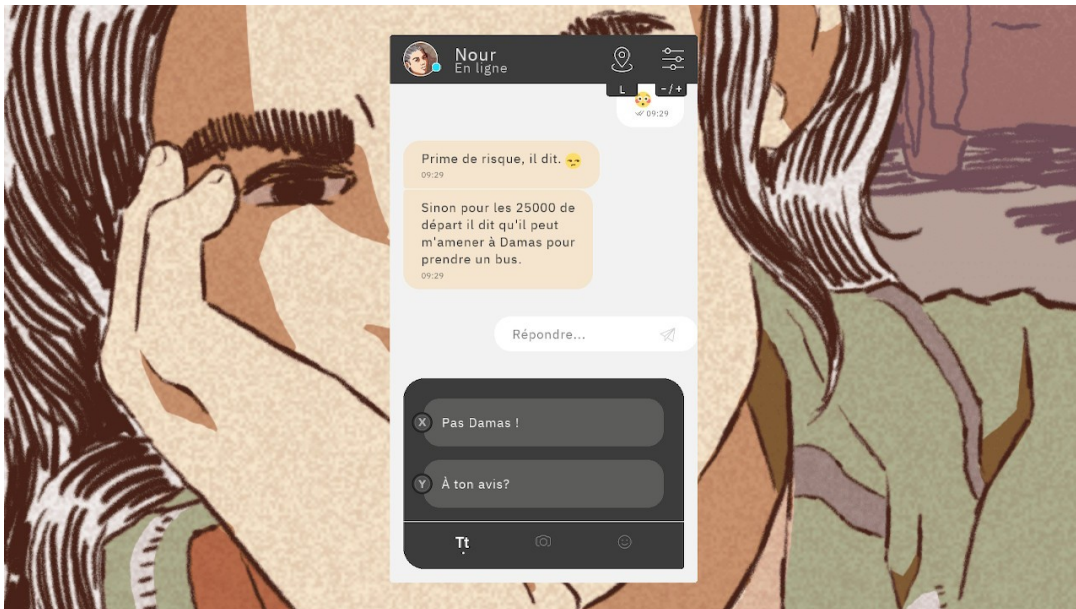


Figure 20: Majd (le·la joueur·euse) peut également laisser Nour (le programme) décider de la suite, *Enterre-moi, mon amour* (The Pixel Hunt, 2018)

Reigns et *80 Days* sont plus explicites dans leur mise en œuvre. Le premier en indiquant clairement, au travers des points de taille variable que nous avons déjà décrit (Figure 9), les éléments qui seront influencés ou non par l'une ou l'autre des réponses proposées. Le deuxième, en s'éloignant de la fiction uniquement textuelle, laisse le·la joueur·euse interagir davantage avec le monde qui l'entoure (remplir la valise, choisir la prochaine destination, etc.), lui permettant d'avoir une plus large compréhension de sa responsabilité. Il semble cependant important de préciser qu'il est possible d'attribuer un « impact paramétrique » (Moran, 2018 : 9) au choix pour donner l'impression au·à la joueur·euse que sa décision influence la suite de son aventure ou sa relation, sans pour autant que cela ne soit le cas. L'impact de ce choix aura ainsi une influence sur le ressenti du·de la joueur·euse, sa manière de percevoir et son expérience du monde, et gardera finalement une signification tout aussi, si ce n'est plus, importante.

Le troisième critère, qui démontre qu'il faut que la conséquence d'un choix poursuive le·la joueur·euse, est particulièrement pertinent dans le cadre de l'immersion émotionnelle. En effet, cette idée d'être constamment rappelé·e du choix que nous avons fait est particulièrement pesante dans la cas où il s'agit de la mort d'un personnage, comme le décrit Morrison dans son article, en insistant notamment sur le sentiment de regret d'avoir fait le « mauvais » choix. Pourtant, il est aussi important de rappeler au·à la joueur·euse de ses décisions positives, et ainsi le·la conforter et aussi le·la motiver à avancer (*Figure 21*). Nous pensons alors à nouveau à la possibilité pour Passepartout d'acheter une tenue pour voyage aérien, ce qui s'avère être très avantageux pour Phileas Fogg lors de leur voyage à bord des avions américains (*Figure 22*). Dans une mesure moins forte que la mort d'un personnage, nous pouvons également penser au fait que Fogg a la possibilité

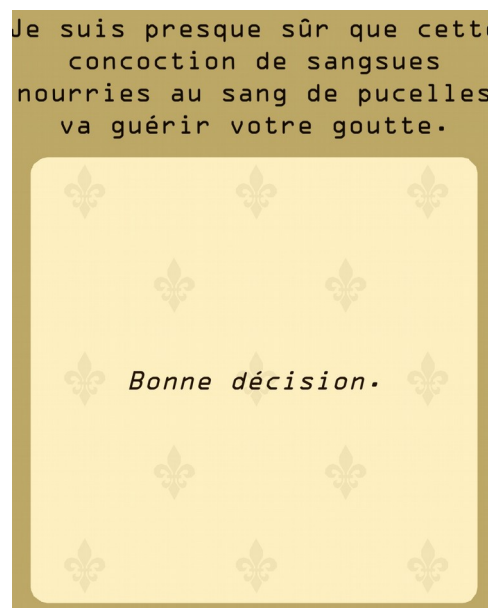


Figure 21: Ici, le·la joueur·euse a évité la mort en refusant de prendre la concoction, *Reigns* (Nerial, 2016)

d'attraper le cholera lors de leur passage à Manille, si Passepartout ne prend pas les décisions « correctes » concernant l'hygiène de son maître, les obligeant ainsi à devoir rester à Honolulu pendant quelques jours, avec pour seule option celle de dormir à l'hôtel. Le résultat n'est pas tant un mauvais souvenir qui vient hanter la conscience du·de la joueur·euse, qu'un simple rappel d'une erreur qui leur fait perdre un temps précieux pour leur voyage.

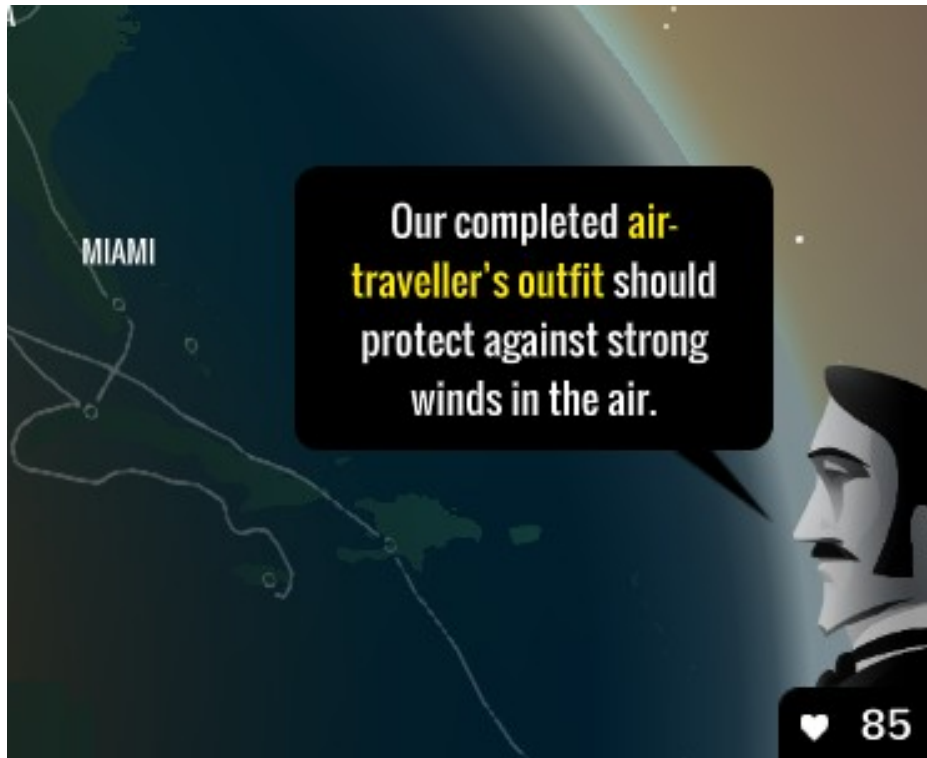


Figure 22: Dans *80 Days* (Inkle Studios, 2014), le·la joueur·euse peut se procurer des tenues (trois pièces à acheter) qui lui donneront des avantages lors de certains trajets.

Enfin, le dernier critère est celui de la permanence du choix. En d'autres mots, l'impossibilité de revenir sur une décision, de remonter le temps pour changer d'avis après en avoir vu le résultat. Si *What Remains of Edith Finch* permet de rejouer un « chapitre » spécifique, cette possibilité n'apparaît qu'après avoir fini le jeu une première fois. L'intrigue de ce jeu n'étant pas multiple, la volonté de rejouer semble plutôt venir du fait de vouloir revivre l'histoire, plutôt que de changer sa manière d'agir. Or, dans le cas de nos autres jeux, leur rejouabilité, tient du fait qu'il est possible de recommencer l'histoire jusqu'à avoir fait le tour des possibilités proposées par les concepteurs·rices. C'est d'ailleurs ce qu'encourage *Reigns*, en mettant en place une généalogie de rois, qui se succèdent les uns aux autres et incitent le·la joueur·euse à rejouer. Pour *80 Days* et *Enterre-moi, mon amour*, le choix est laissé au·à la joueur·euse de recommencer la partie depuis le début dans les paramètres, à n'importe quel moment de l'histoire. Pour autant, « le désagrément supplémentaire que cela représente est suffisant pour le·la dissuader »²² (Morrison, 2013, notre traduction). Cependant, et nous l'avons mentionné précédemment, certains choix qui semblent être définitifs ne le sont pas nécessairement : en choisissant de monter à bord du Transsibérien pour aller

22 « but the added inconvenience is usually enough to deter them. »

directement en direction de la côte Est de la Russie, il reste possible de descendre à chaque arrêt du train. Dès que le train arrive dans une des villes, le récit propose deux phrases : la première fait descendre nos deux personnages et la deuxième les laisse continuer leur trajet en train.

This or that ? Le poids du dilemme

Le dilemme est la représentation du choix la plus explicite, et la plus complexe à gérer, qui existe dans le jeu vidéo. Nombreux sont les exemples où le·la joueur·euse est obligé·e de choisir entre deux possibilités, aussi risquées et insatisfaisantes l'une que l'autre : Quel·le acolyte sacrifier pour échapper aux ennemis ? Faut-il prendre le chemin long mais sécurisé ou la route la plus courte mais aussi la plus risquée ? Autant de situations où la tension est à son comble, et le·la joueur·euse se trouve à devoir choisir « *the lesser of two evils.* »²³

Il faut cependant différencier un simple choix binaire, entre « oui » et « non », d'un vrai dilemme. « Tout choix suppose un renoncement » écrit Moran (2018 : 10), et ce renoncement est d'autant plus grand dans le cas du dilemme, où il est alors véritablement question d'un sacrifice. Que vaut-il mieux sacrifier entre son argent, son temps et sa sécurité ? Vaut-il mieux monter à bord d'un bateau moins cher dès ce soir, mais qui supporte le poids de plus de 50 personnes à travers la Méditerranée, ou payer plus cher et n'embarquer que demain sur un bateau plus sécurisé (*Figure 23*) ? Dans un cadre narratif dur et profond comme celui d'*Enterre-moi, mon amour*, le dilemme devient une vraie source de tension émotionnelle, car ce sont des situations auxquelles sont confrontées des centaines de personnes dans la vie réelle. C'est aussi ce que Morrison entend lorsqu'il décrit ses quatre critères, qui sont pour lui une manière de refléter la réalité des choix que nous faisons au quotidien et avec lesquels nous devons vivre.

23 En français, « le moindre des deux maux ».

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

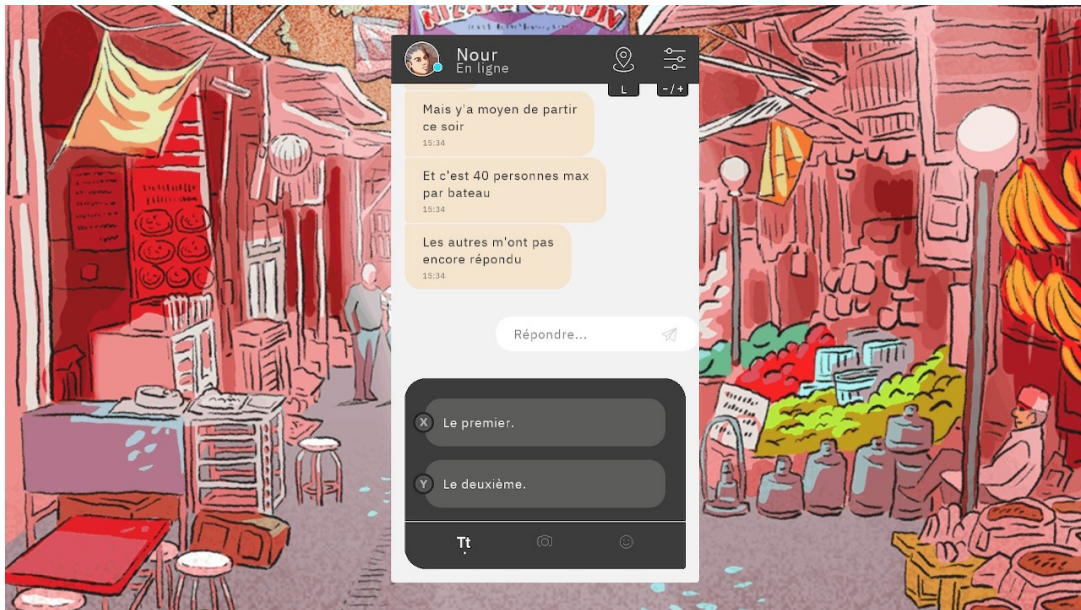


Figure 23: Dans un moment de tension, où Nour doit traverser la mer grâce à des passeurs, le·la joueur·euse se retrouve face à un dilemme difficile.

III. Conclusion du troisième chapitre

En somme, un choix doit rassembler un certain nombre d'éléments pour être réellement significatif. Si ceux cités précédemment ne sont pas exhaustifs, ils représentent néanmoins une base solide pour comprendre exactement comment une mécanique comme celle-ci contribue à l'immersion du·de la joueur·euse dans l'univers vidéoludique qu'il·elle explore. En engageant sa responsabilité dans un cadre moral et expressif et en floutant la distance entre joueur·euse et jeu, le choix participe à augmenter l'interactivité du médium.

Conclusion

Ce travail de recherche avait pour objectif d'étudier le concept de choix au sein d'une narration interactive, en prenant comme objet le jeu vidéo. Nous avons ainsi tenté de mobiliser plusieurs notions, issues de plusieurs champs d'étude : *game studies*, études littéraires et narratives mais aussi sciences cognitives et philosophie, pour mieux cerner les enjeux d'un choix, mais surtout son impact sur l'expérience ludique et sur le rôle du·de la joueur·euse.

En étudiant quatre créations indépendantes, qui utilisent la mécanique du choix de diverses manières, nous avons alors pu discerner trois grandes caractéristiques du choix narratif : comme outil de construction de récit, comme vecteur de contingence et enfin comme facteur d'immersion. En permettant à l'utilisateur·rice d'avoir un rôle actif dans la narration qu'il·elle explore, le choix lui offre l'opportunité de créer sa propre expérience, parfois de manière concrète, parfois uniquement dans son esprit. Il devient aussi source de tensions, en mettant le·la joueur·euse dans des situations complexes qui l'oblige à faire des sacrifices. En somme, le choix est une mécanique aux facettes multiples, qui est autant un outil pour le·la concepteur·rice que pour le·la joueur·euse. Tel un miroir, il tend à refléter la réalité humaine et cherche à engager le·la joueur·euse dans des récits, en s'éloignant de la performance physique et en se concentrant sur le potentiel narratif du jeu vidéo pour créer des œuvres convaincantes.

Pourtant, nous pensons qu'il reste encore une multitude de caractéristiques à explorer, particulièrement dans un contexte où les jeux vidéo évoluent et prennent de nouvelles formes. Si nous devons continuer ce travail de recherche, il serait tout à fait intéressant d'explorer des exemples d'arborescences narratives plus développées et d'analyser le poids réel du choix selon la branche narrative. En lien avec l'impact différé (Moran, 2018), il est possible d'observer un choix présenté de manière triviale, alors que sa conséquence se trouvera être l'une des plus dures par la suite. Nous pourrions alors nous poser la question de la qualité du choix, non dans le sens du récit puisque nous avons déjà étudié la notion de « bon choix », mais plutôt dans sa conception même : qu'est-ce qu'un choix bien fait ? Notion subjective, il serait alors pertinent d'analyser la réception de ce type de jeux (nous pensons notamment à *The Witcher III : Wild Hunt* (Projekt RED, 2019) qui a beaucoup fait parler de lui par ses choix à conséquences très différées), afin de mieux comprendre le ressenti des joueurs·euses face à une mécanique de choix, et déterminer le contrôle, ou l'absence de contrôle, que cette dernière peut leur conférer.

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

Enfin, nous pourrions explorer la notion de dissonance ludo-narrative, c'est-à-dire l'existence d'une tension entre la part ludique et la part narrative d'un jeu vidéo, et comment le choix peut y contribuer. De nombreux jeux populaires utilisent cette mécanique, tel que *Life Is Strange* (Donnod Entertainment, 2015) qui est très apprécié du public. Pourtant, il existe aussi des critiques, qui tendent à exclure les fictions interactives du genre vidéoludique. Ces critiques se fondent principalement sur la jouabilité minimale de ces œuvres, qui ne nécessitent pas de compétences particulières, mais aussi sur la focalisation narrative qui se fait parfois au détriment de l'activité même de jeu. Alors que le cinéma s'approprie des mécaniques interactives, avec des œuvres comme *Black Mirror : Bandersnatch* (2018), une question se pose : le choix fait-il jeu ?

Annexes

I. Définitions et acronymes

Gameplay : « Le gameplay correspond à l'ergonomie du jeu, la façon dont on y joue, la facilité avec laquelle on accomplit certaines actions, etc. Il regroupe : l'acquisition d'informations sur la situation in-game, notamment via le HUD, l'intuitivité des commandes et plus généralement la façon d'effectuer des actions dans le jeu, le nombre, le type et l'éventuelle évolution de ces actions. Par opposition au roleplay, on s'intéresse ici presque uniquement à l'interface homme-machine et à la façon dont elle permet l'immersion dans l'univers de l'œuvre. », *GameArt*, <http://www.gameart.eu/publi/dossiers/lexique/gameplay.html>

FPS ou *First Person Shooter* : « Écrit en majuscule, FPS est l'acronyme de First Person Shooter, un genre de jeu vidéo. On parle en français de jeu de tir à la première personne. Un FPS est donc un jeu vidéo offrant une vue à la première personne. On expérimente le jeu à travers les yeux du personnage utilisé par le joueur. On ne peut voir que ses mains et éventuellement ses pieds. Ce type de jeu particulièrement immersif et rapide demande généralement d'éliminer des vagues d'ennemis en utilisant diverses armes. C'est un genre qui fonctionne aussi bien dans les histoires d'horreur et de survie (survival-horror). Né vers la fin des années 1970, le FPS est devenu populaire à partir des années 1990. Depuis le genre a évolué: certains restent des jeux violents au rythme effréné, d'autres demandent plus de réflexion ou incorporent des éléments de RPG. » *Futura-sciences.com* : <https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/jeux-video-fps-4555/>

Feedback : « A l'inverse [des signes], les *feedbacks* donnent une information au joueur sur le résultat d'une action qu'il vient de faire. Ce peut être un feedback sur une de ses actions en jeu ou tout simplement sur ses interactions avec le jeu. », *La petite fabrique de jeux vidéo*, <https://fabrique-jeu-video.blogspot.com/2013/09/signes-et-feedbacks.html>

Open-world : « concept de level design dans lequel le joueur a la possibilité de parcourir librement un monde virtuel en ayant les moyens d'agir sur plusieurs facteurs (tel des objets ou autres éléments du décor) », *Wikipedia* : https://fr.wikipedia.org/wiki/Monde_ouvert

Level design : « Tout ce qui relève de la création des environnements de jeux, et qui est, en général, la tâche du *level designer* dans l'équipe de développement. Le *level design* est une des composantes

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

du *gameplay* puisqu'il s'occupe de gérer la construction des plans que le joueur va parcourir (ce qu'il doit rencontrer, la manière d'aller d'un point à un autre, le rendu de la map). », *Gametrip*, <https://www.gametrip.net/lexique-134-level-design.html>

MMORPG : « Un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (en anglais, *massively multiplayer online role-playing game*, MMORPG, parfois JDRMM en français) est un genre de jeux vidéo associant le jeu de rôle et le jeu en ligne massivement multijoueur, permettant à un grand nombre de personnes d'interagir simultanément dans un monde virtuel », *Wikipedia* : https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le_en_ligne_massivement_multijoueur

Narrative design(er) : « Un·e *narrative designer*, ou *interactive narrative designer*, est un rôle dans la production de jeux vidéo contemporains, qui a pour mission de créer et arranger les éléments narratifs d'un jeu selon les interactions du·de la joueur·euse avec l'histoire, ce qui le différencie du travail d'écriture/ de scénarisation de jeu vidéo. [...] Si le·la scénariste se concentre sur les personnages du jeu, le·la *designer* se concentre sur l'expérience du joueur avec l'histoire que le jeu raconte. De ce fait, le travail d'un·e *narrative designer* au sein d'une narration interactive est unique, puisqu'il·elle crée une histoire au travers de la navigation du·de la joueur·euse dans une base de données. » *Wikipedia* (notre traduction), https://en.wikipedia.org/wiki/Narrative_designer

PNJ ou personnage non-joueur : « Dans les jeux de rôle, et par extension dans les jeux vidéo de rôle, un personnage non-joueur ou personnage non jouable (PNJ) est tel un figurant dans le contexte du jeu de scène. Il s'agit de la traduction littérale du terme anglais *non-player character* (NPC). Les personnages non-joueurs sont à la fois les opposants aux personnages des joueurs (PJ), mais aussi les personnages aidant et accompagnant les PJ, ou simplement les habitants du monde, dont la vie se déroule indépendamment de celle des PJ. N'étant pas à la base des personnages, les monstres à combattre ne rentrent cependant pas dans la définition du PNJ. », *Dictionnaire SansAgent LeParisien*, <http://dictionnaire.sensagent.leparisien.fr/Personnage%20non%20joueur/fr-fr/>

Sandbox : « Le jeu *sandbox* ("jeu bac à sable" en français) est un genre de jeu vidéo dont le *gameplay* est non linéaire et émergent, et qui fait principalement appel à la curiosité et à la créativité du joueur, le tout avec ou sans objectif prédéfini. », *Wikipedia*, https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_sandbox

Annexes

Signes : « Les signes servent à attirer l'attention du joueur sur un événement qui va se produire, ou sur un élément de jeu important. », *La petite fabrique de jeux vidéo*, <https://fabrique-jeu-video.blogspot.com/2013/09/signes-et-feedbacks.html>

Steampunk : « Le *steampunk* est au départ un genre littéraire. C'est à l'origine un sous-genre de la science-fiction uchronique, dont l'intitulé a été forgé par allusion au *cyberpunk* par l'auteur K. W. Jeter à titre de boutade. Pour cette raison, il est parfois plus approprié de parler de "rétrofuturisme" pour désigner le mouvement. L'expression *steampunk*, qui signifie littéralement punk à vapeur, parfois traduite par futur à vapeur, est un terme inventé pour qualifier un genre de la littérature de science-fiction né à la fin du XXe siècle, dont l'action se déroule dans l'atmosphère de la société industrielle du XIXe siècle. Le terme fait référence à l'utilisation massive des machines à vapeur au début de la révolution industrielle puis à l'époque victorienne. Mais le style *steampunk* quitta rapidement la seule sphère de la littérature pour s'étendre à d'autres domaines de création et d'expression et devenir un *fandom* autonome. », *Dictionnaire SensAgent LeParisien*, <http://dictionnaire.sensagent.leparisien.fr/Steampunk/fr-fr/>

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

II. Grille d'analyse du corpus

	What Remains of Edith Finch	Enterre-moi, mon amour	80 Days	Reigns
Genre	Walking simulator, jeu d'exploration	Fiction interactive,	Fiction interactive, jeu d'aventure	Jeu de cartes narratif, jeu de stratégie
Prototype narratif (selon Marti, 2014)	Jeu à récit complet fermé	Jeu à récit complet ouvert	Jeu à récit complet ouvert	Jeu à récit complet ouvert, semi-évolutif, on ne joue pas pour arriver à un dénouement mais pour découvrir de nouvelles cartes, finir des missions
Les mécaniques de jeu exploitées	Déplacement dans l'espace Interactions avec des objets Joystick et boutons, quelques mécaniques "immersives" pour reproduire l'action de manière réaliste (tourner une page, ouvrir une porte)	Point-and-click : choisir des réponses via les boutons ABXY, interagir avec la carte ou l'appareil photo	Point and click : choix de texte, d'actions par moments, glissement d'objets dans la valise	Mécanique "Tinder" -> swipe right/swipe left

Annexes

<p>Actions possibles pour le-la joueur-euse</p>	<p>marcher, toucher/ manipuler des éléments, bouger la caméra dans une certaine limite</p>	<p>Répondre à Nour, prendre des photos, regarder la carte</p>	<p>Choisir le dialogue de Passepartout, Faire les valises, Choisir la route, Participer aux passages narratifs et choisir la suite de l'action/la description, Lors d'un voyage : s'occuper de Fogg, lire les journaux, converser avec le-la conducteur-ric.e.</p>	<p>Répondre à des questions ou des remarques (oui ou non, ou autres réponses succinctes) Faire des choix d'action (avancer, reculer, suivre, ouvrir, etc) Se battre en duel</p>
<p>Types de choix présent (dilemme, calculs, décisions)</p>	<p>Décisions, Incomplete information problem</p>	<p>Incomplete information problem, Dilemme, Calculs</p>	<p>Dilemme/ Incomparables, Calculs : valise notamment, ou renseignements sur les trajets</p>	<p>Dilemme Calculs -> raison/logique et stratégie</p>
<p>Variables influençant l'histoire</p>	<p>Pas réellement de variables influentes.</p>	<p>La durée du voyage, le parcours, le moral de Nour, la relation avec Majd, le budget et l'inventaire</p>	<p>Le budget, la santé de M. Fogg, le temps qu'il reste, les routes découvertes, l'inventaire, le nombre de valises, la relation avec M. Fogg, le caractère de Passepartout, le nombre de villes visitées</p>	<p>L'Eglise, le peuple, l'armée, les finances.</p>

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

<p>Résultats /Possibilités à l'issue du jeu</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Arbre généalogique complet - Arbre généalogique dont certains membres manquent - mais la fin reste la même, avec le récit d'Edith, sa mère et son arrière-grand-mère 	<ul style="list-style-type: none"> - Nour meurt avant d'arriver en Allemagne - Nour survit et arrive en Allemagne 	<ul style="list-style-type: none"> - Le jeu se finit quand nous sommes de retour à Londres. Il y a autant de voyages aux parcours et durées multiples, que de joueurs·euses. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pour finir une partie, il faut que le roi meurt. Néanmoins, il existe diverses morts, selon la variable qui l'a causée.
----------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III. Table des illustrations

Figure 1 : Extrait du prologue de Enterre-moi, mon amour (The Pixel Hunt, 2018)

Figure 2 : Aperçu de 80 Days (inkle Studios, 2014).

Figure 3 : Exemple de choix binaire présent dans Reigns (Nerial, 2016)

Figure 4 : Exploration de la maison des Finch, ici le hall d'entrée, dans What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, 2017). Crédit photo : Giant Sparrow.

Figure 5 : Arbre généalogie des Finch, What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, 2017)

Figure 6: Un exemple de défaite dans Reigns (Nerial, 2016)

Figure 7: 80 Days (inkle Studios, 2014) propose, parmi d'autres interactions, au·à la joueur·euse de continuer le récit en choisissant le texte

Figure 8: Exemple de choix dans Enterre-moi, mon amour (The Pixel Hunt, 2018)

Figure 9: Dans Reigns (Nerial, 2016), le·la joueur·euse peut voir les éléments qui seront impactés par sa décision, sans savoir si le résultat sera positif ou négatif.

Figure 10: Arborescence narrative issue de l'un des chapitres de Detroit : Become Human (Quantic Dream, 2018). Crédit : <https://www.extralife.fr/>

Figure 11: Dans What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, 2017), les animations du texte indiquent fréquemment le chemin à prendre pour trouver le prochain indice.

Figure 12: Il est possible de pénétrer dans les sous-sols du château, où nous devons tenter de retrouver la sortie, avant de mourir ou d'épuiser toutes les forces du royaume, Reigns (Nerial, 2016).

Figure 13: R. Michael Young et Rogelio E. Cardona-Rivera (2015) utilisent ce schéma pour décrire l'existence des différentes possibilités qui se créent dans l'esprit du·de la joueur·euse.

Figure 14: Le·la joueur·euse a le choix entre deux chemins pour atteindre la maison, What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, 2017)

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

Figure 15: Les carte "bonus" de Reigns (Nerial, 2016) peuvent permettre d'empêcher certains dangers, ici la famine.

Figure 16: Modèle sémiotique du gameplay, selon Sébastien Genvo.

Figure 17: Le·la joueur·euse a le choix entre deux chemins pour reconstituer le rêve de Lewis Finch, What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, 2017)

Figure 18: Enterre-moi, mon amour donne le choix de développer la personnalité des personnages au travers de dialogues plus amusants.

Figure 19: Aperçu du feedback concernant la relation entre Passepartout et Phileas Fogg dans 80 Days (inkle Studios, 2014)

Figure 20: Majd (le·la joueur·euse) peut également laisser Nour (le programme) décider de la suite, Enterre-moi, mon amour (The Pixel Hunt, 2018)

Figure 21: Ici, le·la joueur·euse a évité la mort en refusant de prendre la concoction, Reigns (Nerial, 2016)

Figure 22: Dans 80 Days (inkle Studios, 2014), le·la joueur·euse peut se procurer des tenues (trois pièces à acheter) qui lui donneront des avantages lors de certains trajets.

Figure 23: Dans un moment de tension, où Nour doit traverser la mer grâce à des passeurs, le·la joueur·euse se retrouve face à un dilemme difficile.

Bibliographie

I. Bibliographie scientifique

Aarseth, E., 1997, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Maryland, The Johns Hopkins University Press.

Archibald, S., & Gervais, B., 2006, « Le récit en jeu : Narrativité et interactivité », *Protée*, 34(2-3), pp. 27-29. Accès : <https://id.erudit.org/iderudit/014263ar>

Bourassa, R., 2014, « Immersion et présence dans les dispositifs de réalité mixe » in Bourassa, R. & Gervais, B. (dir.), *Figures de l'immersion*. Cahier ReMix, n° 4, Montréal, Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. Accès : <http://oic.uqam.ca/fr/remix/immersion-et-presence-dans-les-dispositifs-de-realite-mixte>

Caillois, R., 1958, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967.

Cayatte, R., 2018, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : Comment le jeu vidéo raconte ? » *Sciences du jeu*, 9. Accès : <http://journals.openedition.org/sdj/936>.

Certeau, M. de, 1980, *L'Invention du quotidien I : Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990.

Chauvin, S., 2019, *Un modèle narratif pour les jeux vidéo émergents*, Thèse de doctorat, Conservatoire national des arts et métiers – CNAM. Accès : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02454393>

Dubbelman, T., 2016, « Narrative Game Mechanics ». *Lecture Notes in Computer Science*, Springer, pp. 39-50.

Eco, U., 1979, *Lector in fabula : le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Librairie générale française, 1988.

Genvo, S., 2012a, « La princesse est une bombe atomique. Approche ludologique du personnage de la princesse dans Braid », *Colloque Genre et jeux vidéo*, Lyon, 12 – 14 juin. Accès : <http://www.ludologique.com>

Genvo, S., 2012b, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Journée d'étude Hommage à Jacques Henriot*, Paris, 04 mai. Accès : <http://www.ludologique.com>

Grandjean G., 2020, *Le langage du level design : analyse communicationnelle des structures et instances de médiation spatiales dans la série The Legend of Zelda (1986-2017)*, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Lorraine, pp. 269-273. Accès : <https://guillaumegrandjean.com/thse>

Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti.

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

Malaby, T. M., 2016, « Beyond Play : A New Approach to Games », *Games and Culture*, 2(2), pp. 95-113.

Marti, M., 2014, « La narrativité vidéoludique : Une question narratologique », *Cahiers de Narratologie*, 27. Accès : <http://journals.openedition.org/narratologie/7009>

Moran, P., 2018, « Mise en scène du choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres dont vous êtes le héros ». *Sciences du jeu*, 9. Accès : <http://journals.openedition.org/sdj/1010>

Peinado, F., & Gervás, P., 2004, « Transferring Game Mastering Laws to Interactive Digital Storytelling », pp. 48-54, in : Göbel, S., Spierling, U., Hoffmann, A., Iurgel, I., Schneider, O., Dechau, J., & Feix, A. (Éds.), *Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment*, Springer.

Perron, B., 2006, « Jeu vidéo et émotions », pp. 347-366, in : Genvo S. (dir.), *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, Éd. L'Harmattan, Coll. Communication et Civilisation.

Ringot, M., 2020, « De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur », *Cahiers de Narratologie*, 37. Accès : <http://journals.openedition.org/narratologie/10588>

Ryan, M.-L., 2013. « Des jeux narratifs aux fictions ludiques », trad. de l'américain par Rebreyend, A.-L., *Nouvelle revue d'esthétique*, , 11(1), pp. 37-50.

Thaler, R., & Sunstein, C., 2008, *Nudge: Improving Decisions about Health, Wealth, and Happiness*, pp. 81-100, New Haven, Londres, Yale University Press.

Verchère, R., 2019, « Gouverner le joueur dans les jeux vidéo. La métaphysique des 'affordances' au service de la politique des 'architectures du choix' », *Sciences du jeu*, 11. Accès : <http://journals.openedition.org/sdj/1741>

Young, R. M., & Cardona-River, R. E., 2011, « Approaching a Player Model of Game Story Comprehension Through Affordance in Interactive Narrative », *Intelligent Narrative Technologies IV, Papers from the 2011 AIIDE Workshop*, Stanford, California, USA, October 10-11, pp. 123-130.

II. Webographie

Alliot, F., 2016, « How we mixed Tinder and politics to make a premium hit on mobile », *Polygon*, mis en ligne le 15 septembre 2016. Accès : <https://www.polygon.com/2016/9/15/12927968/reigns-mobile-pc-ios-royalty-tinder>

Morrison, B., 2013, « Meaningful Choice in Games : Practical Guide & Case Studies » *Gamasutra*, mis en ligne le 19 novembre 2013. Accès :

Bibliographie

https://www.gamasutra.com/blogs/BriceMorrison/20131119/204733/Meaningful_Choice_in_Games_Practical_Guide_Case_Studies.php

Genvo, S., 2021, « L'expressivité dans les jeux vidéo – Synthèse », in Expressive Game : Plateforme d'analyse et de création de jeux vidéo, 05 janvier 2021. Accès : <http://www.expressivegame.com/projet-de-recherche/expressivite-jeux-video-synthese/>

<https://enterremoimonamour.arte.tv/>

« Choice and Conflict - What Does Choice Mean in Games? - Extra Credits », vidéo mise en ligne le 25 mars 2012. Accès : https://www.youtube.com/watch?v=lg8fVtKyYxY&ab_channel=ExtraCredits

III. Ludographie

80 Days (inkle Studios, 2014)

Animal Crossing (Nintendo, 2001)

Detroit : Become Human (Quantic Dream, 2018)

Enterre-moi, mon amour (The Pixel Hunt, 2018)

Gone Home (The Fullbright Company, 2016)

Heavy Rain (Quantic Dream, 2010)

Life Is Strange (Dontnod Entertainment, 2015)

Les Sims (Maxis, 2000)

Minecraft (Mojang, 2009)

Red Dead Redemption II (Rockstar Games, 2018)

Reigns (Nerial, 2016)

Super Mario Bros (Nintendo, 1985)

The Witcher III : Wild Hunt (Projekt RED, 2019)

Until Dawn (Supermassive Games, 2015)

What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, 2017)

Leili Mir Khosravi

leili.mirkhosravi@gmail.com

Sous la direction de Sébastien Genvo

sebastien.genvo@univ-lorraine.fr

Déterminer et définir le rôle du choix dans une narration interactive, au regard du jeu vidéo

Résumé : Alors que les récits interactifs se multiplient, aussi bien dans le domaine vidéoludique que cinématographique, la question du choix est encore peu explorée. Comment cette mécanique contribue à la mise en place d'expériences uniques ? En étudiant le choix comme outil narratif, ce mémoire va ainsi explorer les enjeux d'une telle mécanique, afin de mieux comprendre la manière dont elle participe à la mise en place de *compelling games*, ou jeux convaincants.

Mots clés : choix significatif, narration interactive, jeux à embranchement narratifs, décisions, arborescence narrative, jeux narratifs, ludologie

Identifying and defining the purpose of choice in interactive storytelling, through video games

Abstract : While interactive storytelling is gaining popularity, in video games as well as in cinema, the question of choice has seen little exploration. To what extent does this mechanic help in creating unique experiences ? By studying choice as a narrative tool, this thesis will explore its implications, in order to understand how it contributes to the production of compelling and engaging games.

Keywords : meaningful choice, decision-based games, interactive storytelling, decision-making, narrative games, game studies, engaging games