

Qui est-je? Autour de quelques stratégies vidéoludiques de  
design de personnage pour gérer l'actantialité ludo-narrative  
du joueur et son immersion fictionnelle

Dominic Arsenault  
Université de Montréal

*Résumé*

De plus en plus, le jeu vidéo se présente et se vit en termes de récit, ce qui n'est pas sans causer de nombreux maux de tête aux concepteurs de jeux comme aux théoriciens. Cet article s'intéresse au rôle central joué par le personnage dans la réconciliation de la narrativité et de l'interactivité à travers une étude théorique et critique de quelques stratégies employées par les concepteurs pour réaliser une fusion identitaire du joueur avec le personnage. Il y est question de deux postures d'immersion fictionnelle identifiées par Jean-Marie Schaeffer : l'identification allosubjective et la virtualisation identitaire. Ces postures sont liées à des processus de design de personnage : l'approche avatorielle, centrée sur le concept d'avatar et qui tente d'aplanir les différences intersubjectives, et l'approche actorielle, qui au contraire vise à les accroître en faisant du personnage un acteur autonome plutôt qu'un avatar. Ces deux pratiques ne sont pas mutuellement exclusives; au contraire, il est démontré que pour réaliser l'immersion fictionnelle, la plupart des jeux tentent de conserver une trace du joueur dans l'avatar, et une trace du personnage dans l'acteur. Des marqueurs d'allosubjectivité et de subjectivisation sont identifiés par l'analyse des jeux *Metroid Prime*, *Duke Nukem 3D*, *Gears of War* et *Shadowrun*. Enfin, l'article étudie également les rapports entre le ludique et le narratif selon le rôle actantiel du joueur et du personnage, écorchant au passage la convention du « héros muet » (*silent protagonist*) souvent rencontrée dans le jeu vidéo mais ultimement improductive.

*1. Une histoire dont vous êtes le héros*

De plus en plus, le jeu vidéo se présente et se vit en termes de récit. François Graffard, concepteur du jeu *La planète des singes* (Visiware, 2000), disait en entrevue il y a plus de dix ans déjà : « la tendance lourde est à la scénarisation des jeux. Il faut impliquer le

joueur dans une histoire. Aujourd'hui, le moindre jeu d'action est scénarisé. » (in Bas, 2000, p.45). Cette tendance n'est pas survenue de nulle part; même les premiers jeux vidéo graphiquement très abstraits, par exemple sur la console Atari 2600 de 1978 à 1983, venaient dans des boîtiers qui servaient de support narratif, ou contenaient même des petits livrets de style bande dessinée pour fournir au joueur une situation narrative minimale dont le jeu se proposait d'être l'extension (Wolf, 2003). Dans la pratique, les implémentations de cette époque étaient très limitées, à la fois au niveau des graphismes que de la jouabilité (*gameplay*). Disons seulement que pour « vivre un récit » à l'ère du jeu vidéo primitif, il fallait être de bonne foi et disposer d'une imagination capable de se contenter de peu de choses.

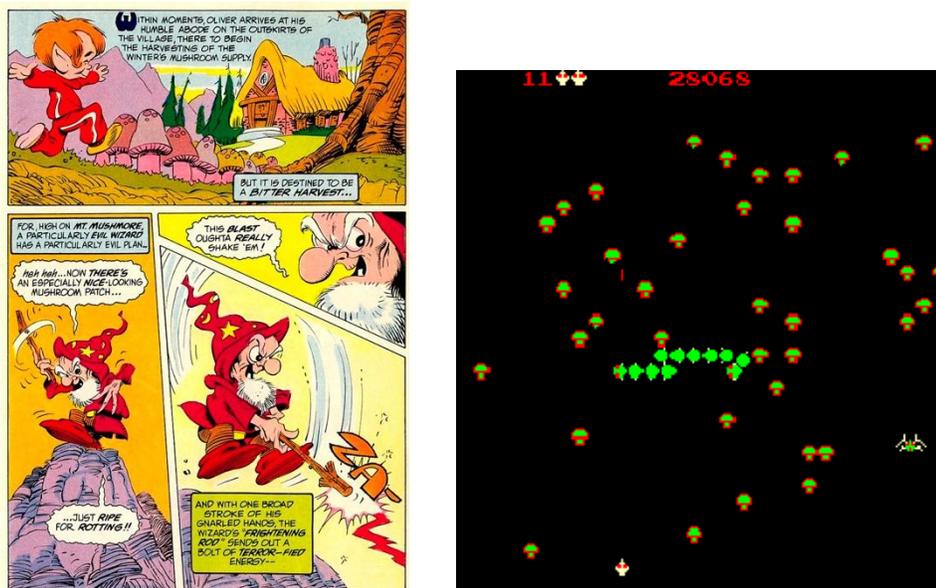


Fig.1 : Livret de bande dessinée proposant une toile de fond narrative pour *Centipede*.

L'idéal narratif auquel ont aspiré nombre de jeux au fil des générations de consoles, de cartes graphiques et de supports de stockage de données, est toujours resté à peu près le même : immerger le joueur dans un univers fictionnel pour lui faire vivre une expérience narrative satisfaisante. En d'autres termes, il faut permettre au joueur de devenir le héros de l'histoire. Cet idéal est dans une certaine mesure déjà atteint, le symptôme le plus évident étant l'utilisation du discours à la première personne lorsque les joueurs mettent

en récit leurs parties: « *Je* suis allé voir dans l'alcôve », « *je* me suis retourné juste à temps », « *je* n'avais plus de balles »... « et *je* suis mort », probablement le meilleur exemple qui soit. Ce n'est pas Sam Fisher qui complète les missions, sauvegarde la partie, meurt et recommence, mais le joueur, comme l'écrit Mary DeMarle :

Lorsque les joueurs parlent du fait de jouer à *Halo* ou *Half-Life 2*, ils ne parlent pas de ce que le Master Chief ou Gordon Freeman ont accompli, mais ils parlent de ce qu'*eux-mêmes* ont fait ou ressenti face à certaines situations spécifiques dans le jeu. Ils racontent leur propre histoire de niveau immédiat. (DeMarle 2007, p.78)<sup>1</sup>

Du moment où l'on se donne l'objectif de mettre le joueur au centre d'une « histoire dont il est le héros », on fait face à un curieux paradoxe, que le concepteur de jeux Ernest Adams a bien verbalisé: « La question demeure ouverte quant au niveau de détails qui devrait caractériser un avatar, car il est, après tout, un substitut pour le joueur. Puisqu'il ne fait la plupart du temps que ce que le joueur lui dit de faire, ses décisions sont celles du joueur. » (Adams 2004, par. 3).<sup>2</sup> En somme, si c'est le joueur et non Sam Fisher qui « vit les événements » et entreprend des actions, pourquoi s'encombrerait-on de ce dernier? Dans son énumération de quelques dispositifs fictionnels, Jean-Marie Schaeffer partait du même principe :

Dans les jeux d'aventures du genre *Tomb Raider*, je m'immerge fictionnellement dans une allosubjectivité agissante, puisque Lara Croft exécute les actions que je lui fais exécuter, en sorte que je peux adapter l'exclamation de Flaubert et m'écrier : « Lara Croft c'est moi! » (Schaeffer 1999, p.254)

Or, la situation se complique passablement dans le cas des jeux vidéo « à scénario ». C'est que dans ces cas, on ne se trouve pas devant une marionnette ou un corps s'offrant comme un réceptacle au joueur, mais plutôt devant un personnage au sens dramatique et narratologique du terme : un agent autonome, un individu réalisé avec moult

---

<sup>1</sup> J'ai personnellement traduit toutes les citations en anglais dans cet article. « When gamers talk about playing *Halo* or *Half-Life 2*, they do not talk about what the Master Chief or Gordon Freeman accomplished, they talk about what *they* did or felt when facing a specific moment in the game. They tell their own immediate-level story. »

<sup>2</sup> « There's something of an open question about how detailed an avatar character should be, because the avatar is, after all, a stand-in for the player. Most of the time they only do what the player tells them to, so their decisions are the player's decisions »

caractéristiques et traits de personnalité, qui est appelé à réagir aux événements de l'histoire et à exprimer des sentiments ou des états d'âme. Or, l'expressivité narrative pose un problème, puisque ce faisant, l'avatar affiche une personnalité qui peut détonner de celle du joueur, et ainsi briser le lien d'incarnation directe que le jeu s'efforce d'établir dans l'interactivité. Le joueur contrôle peut-être les actions de « son » personnage, mais n'a typiquement que peu de préhension sur son dialogue ou ses émotions, celles-ci ayant été pré-scriptées par les concepteurs.

Nous nous intéresserons dans le cadre de cet article à quelques stratégies employées par les concepteurs de jeux pour réconcilier les aspects narratif et ludique du personnage aux ambitions du joueur, à travers deux postures d'immersion fictionnelle identifiées par Jean-Marie Schaeffer (1999): l'identification allosubjective et la virtualisation identitaire.<sup>3</sup> À travers l'identification allosubjective, le joueur « s'identifie à un personnage fictif qui se déplace dans le monde fictionnel en accord avec les ordres que le joueur lui donne » (Schaeffer 1999, p.314), tandis qu'avec la virtualisation identitaire, « le sujet fictionnel qui se déplace dans l'univers virtuel est en fait un double du joueur réel » (Schaeffer 1999, p.314). Nous ferons un examen théorique et critique de quelques implémentations visant à résorber la tension entre ces deux postures d'immersion fictionnelle et l'irréductible altérité des personnages au cœur du jeu, autant sur le plan ludique que sur le plan narratif.

## 2. *Le ludique et le narratif*

Pour contextualiser l'épineuse question du récit et du jeu vidéo, il faut savoir que les premières années d'étude du jeu vidéo ont vu émerger un groupe de chercheurs se

---

<sup>3</sup> Je simplifie ici le système de Schaeffer, qui distingue entre dispositifs fictionnels, vecteurs et postures d'immersion, afin de me concentrer spécifiquement sur la question des rapports entre le joueur et les personnages dans le jeu vidéo. Au sujet de l'immersion fictionnelle, je m'appuie sur un modèle précédemment élaboré (Arsenault 2005) à partir de nombreux autres travaux sur la question. L'immersion fictionnelle se produit lorsqu'on se trouve en présence d'un monde fictionnel qui nous fait momentanément perdre conscience du nôtre. Comme le dit Marie-Laure Ryan, le monde semble plus grand que le texte, avec un envers aux décors, un esprit aux personnages, et un espace-temps qui s'étend au-delà de ce qui est montré: « there is more to this world than what the text displays of it: a backside to objects, a mind to characters, and time and space extending beyond the display » (Ryan 2001, p. 158).

positionnant comme « ludologues », réclamant le développement d'une discipline nouvelle, forte de ses propres méthodes et d'un cadre théorique original qui serait induit par les spécificités des jeux.<sup>4</sup> Ceux-ci se plaçaient en opposition aux théoriciens qui, venant d'autres domaines des sciences humaines comme les études littéraires, tentaient d'appliquer des concepts ou des approches aux jeux vidéo comme objets sans tenir compte de leurs aspects ludiques et interactifs. La narratologie était prise en exemple premier par les ludologues, si bien qu'ils baptisèrent leurs adversaires des « narrativistes », leur reprochant de ne s'intéresser qu'au récit et à la dimension narrative des jeux vidéo, pourtant secondaire à leur dimension ludique. Ce faux débat était largement tributaire d'arguments d'épouvantails, puisque d'une part aucun des chercheurs taxés de « narrativistes » n'avait réellement remis en doute l'importance de l'interactivité dans la narrativité vidéoludique, et d'autre part parce que les ludologues se sont avérés au final beaucoup moins radicaux que ce que leurs propos polémistes avaient pu initialement laisser entendre.

Avec la pleine conscience de cet héritage, il importe de clarifier les différents rôles et niveaux de la narrativité vidéoludique, qui sont au moins au nombre de trois. Le *récit narratif* suit le sens classique du terme, désignant le récit linéaire qui jette un éclairage rétrospectif sur une action achevée. Dans le jeu vidéo, il s'agit d'un récit souvent morcelé et enchâssé (Jenkins 2004) sous la forme de cinématiques, des séquences narratives non-interactives. L'ensemble des cinématiques étayera le récit narratif pour épouser la progression du joueur à travers le jeu. Le second niveau *proto-narratif* correspond peu ou prou à ce que Roger Odin (2000) considère l'acte de narrativisation : les actions qui se déroulent en temps-réel (ou qui à tout le moins ne sont pas encore terminées) ne sont pas aussi aléatoires et désorganisées que celles de la vie courante, mais ne sont toujours pas liées définitivement en un récit achevé. Dans un jeu vidéo, on dira que la suite des actions performées par le joueur durant sa partie constitue un récit-en-devenir, une séquence

---

<sup>4</sup> Pour un résumé et deux points de vue sur la question, voir Frasca, 2003, et Pearce, 2005.

d'actions chargée de potentialité narrative.<sup>5</sup> Quant au troisième niveau, l'*endo-narratif*, on se référera aux travaux de Bertrand Gervais (1990, 1992, 1998, 2005) :

Lire un récit est une activité double, elle demande au lecteur, d'une part, d'identifier les actions représentées et, d'autre part, de les intégrer à une narration. Or, l'*endo-narratif*, défini comme en-deçà narratif, est cette frange théorique étroite qui permet de rendre compte des processus d'identification des actions représentées, avant leur intégration à une narration. (Gervais 2005, par. 8)

On peut illustrer les rapports entre les trois niveaux par le biais de quelques exemples. Ainsi dans le jeu *Centipede* qui apparaît à la figure 1, en raison des limites de la représentation graphique, le niveau *endo-narratif* lui-même est incertain et exige un effort de la part du joueur. Les pixels de couleur qui se déplacent en une bande linéaire devront être identifiés comme formant un mille-pattes, et les pixels statiques comme étant des « champignons ». <sup>6</sup> Dans ce cas-ci, un certain nombre d'éléments péritextuels visent à faciliter ce travail : il y a bien évidemment le titre du jeu, mais aussi la bande dessinée qui l'accompagne. Celle-ci remplit également une autre fonction : fournir un contexte fictionnel (une « toile de fond ») qui permettra au joueur d'inscrire ses actions dans le niveau *proto-narratif*. À partir du moment où les supports de stockage permettent aux concepteurs d'intégrer des cinématiques dans leurs jeux, cette tâche leur revient; dans *Tom Clancy's Splinter Cell* (Ubisoft Montreal, 2002), le joueur a droit à une séquence qui lui présente Sam Fisher, sa mission, et les enjeux qui y sont liés, plutôt que de feuilleter un livret qui accompagne le jeu. On doit donc considérer que les cinématiques remplissent une double fonction : 1) elles véhiculent le récit pré-scripté, enchâssé dans le cours de l'expérience de jeu; 2) elles facilitent l'inscription des actions *endo-narratives* dans un niveau *proto-narratif*. Au centre de ce récit vidéoludique et de ces actions qui le constituent, toutefois, se trouve plus souvent qu'autrement un personnage. <sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Voir le chapitre 4 de mon mémoire de maîtrise (Arsenault 2006) pour plus de détails sur le partage entre le récit enchâssé (pré-scripté) et le récit vidéoludique (émergeant des actions posées par le joueur). Notons pour l'instant qu'une fois la partie terminée, le joueur est en mesure d'articuler cette *proto-narration* en récit narratif achevé, et ainsi raconter sa partie à qui veut bien l'entendre.

<sup>6</sup> Sans entrer dans une toute autre question, notons simplement que le niveau *endo-narratif* est à la narration ce que l'identification pré-iconographique est à la perception visuelle dans le système d'Erwin Panofsky (1974).

<sup>7</sup> « Plus souvent qu'autrement » parce qu'il existe bel et bien des jeux sans personnages, comme le remarque Markku Eskelinen: « In abstract games like *Tetris* there are settings, objects and events but

### 3. *Avatars et acteurs : le rapport joueur/personnage*

Ici, j'aimerais préciser comment l'on envisage la question des personnages en général dans le domaine du jeu vidéo, où l'on ne rencontre guère l'appellation « personnage virtuel », ni dans les jeux, ni dans les discours tenus par les joueurs ou la critique, peut-être pour la raison évidente que tout personnage, en tant qu'entité produite par la computation de l'ordinateur et par des données numériques, pourrait être considéré comme « virtuel ». Il n'y a donc pas lieu de préciser la « virtualité » de certains personnages qui seraient distincts de personnages « réels ». D'emblée, on perpétue plutôt un modèle issu des jeux de rôles comme *Donjons & Dragons* (Gygax et Arneson, 1974), qui admet deux grandes catégories : les personnages-joueurs (PJ, ou *Player-Character*, PC), qui sont contrôlés par un joueur, et les Personnages-Non-Joueurs (PNJ, ou *Non-Player Character*, NPC), des entités contrôlées par le maître de jeu dans un jeu de rôles, ou par l'ordinateur dans un jeu vidéo. C'est bien des *personnages* et non des joueurs qu'il s'agit ici, puisque d'une part un joueur unique peut contrôler un groupe de personnages-joueurs, et d'autre part parce qu'un personnage peut changer de statut en cours de route; ainsi par exemple d'un personnage non-joueur qui, introduit dans le récit, finit par rejoindre l'équipe des personnages-joueurs et devient ainsi lui-même un PJ que le joueur pourra contrôler.

À l'intérieur du vaste ensemble des personnages-joueurs, il faut préciser davantage les rapports avec le joueur. Le concepteur de personnages Toby Gard (créateur de Lara Croft) avait formulé une distinction entre *avatar* et *acteur* dans un article paru sur *Gamasutra* en 2000 et intitulé « Building Character »<sup>8</sup> :

Un jeu à la première personne invite le joueur à s'immerger dans le jeu, à jouer comme s'il s'y trouvait et vivait les événements lui-même. De l'autre côté, le jeu à la troisième personne fait la distinction entre le joueur et le personnage à l'écran; ce sont des entités séparées. Dans un jeu à la troisième personne, le joueur contrôle un personnage plutôt que de le devenir.

---

definitely no characters » (Eskelinen 2001). Voir Arsenault 2006, p. 31-34 pour plus de précisions sur cette question.

<sup>8</sup> L'article n'est plus disponible sur *Gamasutra* aujourd'hui, mais il est abondamment cité dans d'autres articles et on peut en trouver une copie à cette adresse : <<http://www.arts.rpi.edu/~ruiz/egdfall07/readings/Building%20Character.doc>>.

Cette différence sépare complètement le design de personnages en deux entités que j'appellerai « Avatar » et « Acteur ». L'Avatar est simplement la représentation visuelle de la présence du joueur dans l'univers du jeu. L'Acteur est un personnage distinct du joueur, avec sa personnalité, ses caractéristiques et, jusqu'à un certain point, sa propre pensée. (Gard 2000)<sup>9</sup>

Si les deux catégories s'avèrent productives, il faut se garder de les assimiler automatiquement au point de vue employé par la caméra virtuelle, car les choses ne sont pas si simples. Plutôt que de parler d'avatar et d'acteur en termes absolus et achevés, il paraît préférable d'articuler deux approches : la première, avatorielle, qui tente d'aplanir les différences intersubjectives, et la seconde, actorielle, qui au contraire vise à les accroître.

#### 4. *L'approche avatorielle et les marqueurs d'allosubjectivité*

Si un point de vue à la première personne tend foncièrement vers l'approche avatorielle, le joueur peut très bien être ramené de temps à autre à imaginer un « acteur », un personnage résolument autre. C'est précisément le cas dans *Metroid Prime* (Retro Studios, 2002), où le joueur incarne à la première personne la chasseuse de primes galactique Samus Aran, voyant l'action à travers la visière de son casque. Si le choix de ce point de vue vise bel et bien à faire vivre au joueur les événements que Samus vit elle-même, le jeu ponctue cette visée globale d'incarnation subjective d'une multitude de marqueurs d'allosubjectivité, autant de rappels qui remettent le joueur face à l'altérité du personnage. On peut en énumérer facilement quatre :

- 1) Lorsque le personnage est blessé, la voix de Samus pousse un grognement;
- 2) Lorsque le joueur utilise certains pouvoirs (notamment la *morph ball*), la caméra « sort » de la tête de Samus et on la voit se déplacer à l'écran à la troisième

---

<sup>9</sup> « A first-person game invites players to immerse themselves in the game, to play as though they themselves are in the game experiencing the events firsthand. On the other hand, the third-person game makes a distinction between the player and the on-screen character; they are separate entities. In a third-person game, the player is controlling a character rather than becoming the character. This difference utterly splits character design into two entities that I will refer to as the "Avatar" and the "Actor." The Avatar is simply a visual representation of the player's presence within the game world. The Actor is a character distinct from the player, with its own personality, characteristics, and, to some extent, mind. »

- personne. Lorsque le joueur cesse l'utilisation, la caméra avance et replonge à l'intérieur de sa tête pour restituer le point de vue à la première personne;
- 3) Samus apparaît à la troisième personne (avec des gros plans sur son visage à travers la visière de son casque) lors de cinématiques à certains moments précis du jeu, par exemple lorsque le joueur utilise un ascenseur.

Pour décrire le quatrième effet, je citerai l'auteur de *Penny Arcade* Jerry Holkins (voir fig.2) :

Les explosions et les tirs concentrés créent des *flashes* de lumière qui reflètent le personnage – à la première personne – sur la surface de la visière. C'est le visage d'une femme. La réflexion sur la visière d'un visage qui n'est pas le mien, et qui est, en fait, du sexe opposé, est l'une des choses les plus étrangement immersives que j'aie vu dans un jeu. (Holkins et Krahulik 2007, p.109)<sup>10</sup>

Le rapport d'incarnation est plus complexe qu'une simple opposition entre vue à la première personne et avatar d'un côté, et vue à la troisième personne et acteur de l'autre. Cela semble d'autant plus plausible lorsque l'on lit la phrase suivante du texte de Gard :

Par exemple, prenons Lara Croft contre Duke Nukem. Même s'il y a toujours un peu de projection lorsqu'on joue à un jeu, quand vous jouez à Tomb Raider, c'est Lara qui est mangée par le tyrannosaurus rex et qui tire sur des animaux, pas vous. Quand vous jouez à Duke Nukem par contre, même si Duke montre une personnalité, c'est vous qui êtes tué et qui tire sur des choses. (Gard 2000)<sup>11</sup>

L'argument ne convainc pas. Est-ce vraiment *le joueur* qui parle lorsque, dans *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996), Duke arrive devant le premier *boss*<sup>12</sup> et s'exclame : « Je

<sup>10</sup> « Explosions and large blasts create flashes of light that cause the character - in the first-person - to be reflected inside the visor. It's a woman's face. Seeing a face reflected in the visor that is not my own, and is, indeed, the opposite gender, is one of the most strangely immersive things I've ever seen in a game. »

<sup>11</sup> « For example, let's look at Lara Croft vs. Duke Nukem. Although some projection always occurs in games, when you play Tomb Raider, it is Lara who gets eaten by the tyrannosaurus rex and goes around shooting animals, not you. When you play Duke Nukem though, even though Duke shows a personality, it's you who gets killed and you who goes around shooting things. »

<sup>12</sup> Le *boss fight* (« combat contre un chef ») est une figure emblématique du jeu vidéo. Il consiste en un combat final qui clôt un niveau ou un chapitre. Le joueur doit y vaincre un adversaire surpuissant, souvent une version de taille plus imposante que ses congénères rencontrés tout au long du niveau. Le *boss fight* repose souvent sur le déploiement d'une stratégie alternative où le joueur doit exploiter certaines

vais t'arracher la tête et te chier dans le cou » (« I'll rip your head off and shit down your neck ») ? Cette promesse crue ne vient pas du joueur (du moins on l'espère), et constitue même l'un des intérêts du jeu : on veut avoir droit à l'irrévérence caractéristique et grossière du personnage, pastiche de héros de films d'action qui incarne un machisme parodique. Ce machisme atteint son paroxysme dès le premier niveau de *Duke Nukem 3D*, quand le joueur (jouant Duke à la première personne) se retrouve dans un bar de danseuses. S'il va près de l'une d'elles et appuie sur la touche pour « interagir », « sa » main offre quelques dollars à la femme et l'on entend la voix de Duke ordonner : « Bouge ton cul, bébé » (« Shake it, baby ») (fig.2). Qu'importe si le joueur avait mentalement choisi « d'interagir » en ayant en tête des rapports plus platoniques ou respectueux : Duke s'impose comme personnage fictionnel autonome, pour le meilleur comme pour le pire.



Fig.2 : Marqueurs d'allosubjectivité dans les jeux à la première personne *Metroid Prime* et *Duke Nukem 3D*.

À travers ces marqueurs d'allosubjectivité, le jeu confronte le joueur à l'altérité du personnage dans le but de réaliser une *fusion* identitaire. Car pour arriver à un *personnage-joueur* à proprement parler, il faut que l'un fasse un pas vers l'autre et vice-versa. Une allosubjectivité pure dénuée de toute fusion d'avec le joueur nous relègue à une posture immersive d'identification cinématographique secondaire classique (Metz

---

particularités de l'environnement ou encore apprendre les différentes attaques et manœuvres du *boss* et capitaliser sur ses faiblesses pour le vaincre.

1977)<sup>13</sup>. À l'inverse, une virtualisation identitaire complète sans ancrage dans une altérité nous laisse dans une réalité virtuelle sensorielle sans qu'il ne puisse y avoir de *récit* à proprement parler (c'est-à-dire : un *récit narratif* tel que décrit plus haut), mais uniquement de l'endo- et de la proto-narrativité.

Il faut donc envisager la question de l'identité du personnage en termes de dominante : on aura ainsi des jeux à dominante avatorielle, en ce qu'ils tentent globalement de positionner le joueur comme incarnant un personnage censé être sa propre représentation dans l'univers ludo-narratif, et des jeux à dominante actorielle, où le joueur se positionne davantage en accompagnateur d'un personnage bien défini. En somme, si le jeu vidéo comme média peut être envisagé comme étant à la confluence des pratiques ludiques et des pratiques fictionnelles<sup>14</sup> (Juul 2005), il faut reconnaître que la liberté d'agir est conférée par l'avatar, et la force du récit, par l'acteur. Pour « jouer » sur les deux fronts et obtenir un récit interactif, il faut une mesure d'acteur dans l'avatar et une mesure d'avatar dans l'acteur.

##### 5. *L'acteur et les marqueurs de subjectivisation*

Aux marqueurs d'allosubjectivité qui ponctuent les jeux à dominante avatorielle correspondent des marqueurs de subjectivisation dans les jeux à dominante actorielle. J'entends par *subjectivisation* le processus qui vise à réaliser la fusion identitaire en réduisant l'écart entre le joueur et le personnage au minimum. Dans le jeu de tir à la troisième personne *Gears of War* (Epic Games 2006), le joueur dirige plus qu'il n'incarne Marcus Fenix (et son partenaire Dominic Santiago, si l'on joue en tandem avec un autre joueur). Ces deux personnages sont prédéfinis et caractérisés, que ce soit par leur passé chargé que le joueur découvre progressivement durant la partie, leur cynisme envers leurs supérieurs, ou leur humour noir au milieu de la violence de la guerre. Et pourtant, un certain nombre d'opérations effectuées par la caméra virtuelle visent à faire partager au

---

<sup>13</sup> Dans les études cinématographiques, l'identification primaire est celle du spectateur au dispositif cinématographique (au premier chef la caméra), se faisant le sujet privilégié du spectacle; l'identification secondaire est celle aux personnages et au récit, par le biais de l'empathie.

<sup>14</sup> Voir Juul, 2005, p. 1-5, ou Arsenault, 2006, p. 1-8 et 96-98 pour plus de détails sur cette question.

joueur la réalité diégétique vécue par son personnage. Faute d'espace, deux suffiront pour nos besoins. Lorsque le joueur vise avec son arme à feu, un puissant zoom est automatiquement effectué pour approximer la vision focalisée du personnage et permettre un contrôle plus fin sur la visée. Plus spectaculaire encore, si le joueur enfonce la baïonnette-scie mécanique de son arme dans un ennemi, la caméra recule pour montrer la mort sanglante, mais au passage un jet de sang vient violemment éclabousser l'« objectif » de cette caméra virtuelle.<sup>15</sup> Le choc de cette image (couplée d'un son « juteux » à volume élevé) surprend le joueur et augmente drastiquement l'intensité de ce moment, ce qui a pour effet d'aplanir la distance entre l'expérience du joueur et celle du personnage : pendant un court instant, le joueur n'est plus dans une position spectatorielle distante et sécurisée, mais se retrouve lui-même « trempé » dans cette violence.



Fig.3 : Marqueurs de subjectivisation dans le jeu de tir à la troisième personne *Gears of War* : cadrage normal (gauche), zoom de visée (centre) et éclaboussures de sang sur l'objectif de la caméra virtuelle (droite).

Un autre exemple dans un registre différent nous fera prendre conscience de l'étendue des possibilités en ce qui concerne la subjectivisation. Dans le jeu *Shadowrun* (Beam Software, 1993) paru sur la console Super NES, le joueur contrôle un personnage, Jake Armitage, qui se réveille dans une morgue. Laisse pour mort et amnésique, il devra reconstituer son passé et découvrir qui a tenté de l'assassiner et pour quelle raison, tout en luttant pour survivre dans les rues d'un Seattle cyberpunk de 2050. Ici, la posture adoptée par le joueur face au personnage peut sembler ambiguë. D'un côté, Jake est résolument un autre : il a son propre nom, un portrait que le joueur peut voir dans le menu

<sup>15</sup> Une démonstration peut être visionnée ici : <<http://www.youtube.com/watch?v=pLQ-CAw5hRw>>.

d'inventaire et lors de dialogues, son propre passé (incluant une conjointe qui a apparemment tiré un trait rapidement sur leur relation à l'annonce de sa mort), et le jeu indique même « *Jake is dead* » (je souligne) lorsqu'il succombe à ses blessures.

D'un autre côté, Jake, pour tout autre qu'il soit, ignore lui-même qui il est puisqu'il a perdu la mémoire. Ainsi le joueur découvre-t-il le personnage au même rythme que celui-ci se découvre lui-même, ce qui constitue une stratégie de fusion identitaire valable, bien que surexploitée dans le domaine du jeu vidéo.<sup>16</sup> Le jeu mobilise d'autres marqueurs de subjectivisation en ramenant les descriptions au point de vue subjectif de Jake. On a parfois des boîtes de texte qui apparaissent à l'écran sans que l'on ne puisse savoir s'il s'agit d'un monologue ou des pensées intérieures de Jake; par exemple, lorsqu'au début de son aventure le joueur s'avance dans une ruelle peu éclairée et voit une petite paire d'yeux briller dans l'obscurité, une boîte de texte apparaît : « J'ai un drôle de sentiment à propos de ces yeux... » (« I have a strange feeling about those eyes... ») (fig.4).



Fig.4 : Marqueurs de subjectivisation dans *Shadowrun*.

Pour interagir avec les objets de l'environnement (incluant les personnages non-joueurs), le joueur doit appuyer sur le bouton B pour faire apparaître l'icône d'une main, qu'il déplacera par-dessus des objets ou personnes nommés par une boîte de texte : « Porte », « Scalpel », « Voyou ». Or, certaines de ces descriptions trahissent une subjectivité en visant à faire accéder (et adhérer) le joueur à la conscience du personnage-acteur. Une

<sup>16</sup> Dans son entrée encyclopédique dédiée à l'amnésie, le site *Giantbomb* répertorie 116 jeux qui emploient cette stratégie. La description montre bien le caractère pragmatique de son emploi typique: « Developers use this conceit to explain who the character really is throughout the story without having to use a lot of exposition up front. » (<<http://www.giantbomb.com/amnesia/92-286/>>)

jeune femme dans une boîte de nuit sera définie par le curseur-main : « Bien habillée... » (« Well dressed... »). Un homme blessé, couché sur le sol dans un édifice du quartier Tenth Street, est décrit non pas avec des descripteurs objectifs comme « Homme blessé », mais plutôt en termes pour le moins subjectifs : « Il semble familier... » (« Seems familiar... »). Jake ignore peut-être qui est cet homme, mais le jeu souligne tout de même au joueur cette impression de familiarité.

#### 6. *L'actantialité du joueur et l'actantialité du personnage*

On peut tirer jusqu'à maintenant deux conclusions :

1) le point de vue – à la première ou à la troisième personne – ne semble pas être un facteur déterminant dans la relation du joueur avec « son » personnage, surtout si on le compare aux diverses stratégies d'un autre ordre qui sont déployées par les concepteurs de jeux;

2) on ne peut simplement « devenir » ou « diriger » un autre avec une frontière claire et nette entre le joueur et le personnage, en partie parce que ces deux postures correspondent à deux niveaux différents de l'expérience vidéoludique : le jeu et la fiction.

Le cas de la mort dans les jeux nous aidera à clarifier les rapports ludo-narratifs du joueur avec le personnage. Si, comme l'affirmait Toby Gard dans son article précédemment cité, le joueur peut bien croire qu'il tire lui-même sur les ennemis lorsqu'il « incarne » le Duke en vue subjective, il ne peut manifestement croire que c'est lui qui « meurt ». Et pourtant, comme l'écrivait Mary DeMarle, il est également clair que les joueurs rapportent leurs actions à leur propre performance, plutôt que de décrire ce que leurs personnages ont fait en termes externes. Le joueur de *Duke Nukem 3D* considérera qu'il (« je ») est lui-même mort uniquement sur le plan ludique, parce qu'il n'a pas évité les projectiles des ennemis. Il n'est « mort » qu'au même titre où l'on « meurt » lorsqu'on est touché par le ballon dans le jeu de ballon-chasseur : *mort* ici signifie « être retiré de la partie ».

Le plan ludique est doublé du plan de la fiction. Sur celui-ci, ce n'est pas le joueur, mais le Duke qui *meurt*, au sens étroit : « arrêt complet et irréversible des fonctions vitales

(d'un organisme, d'une cellule) entraînant sa destruction progressive » (*Le Nouveau Petit Robert*, 2010). Si Stephen Poole écrivait que dans un jeu vidéo, nous sommes des citoyens d'une ville invisible où il n'existe pas de danger, mais seulement des défis (« In a videogame, we are citizens of an invisible city where there is no danger, only challenge », Poole 2000, p.117), on peut préciser : dans un jeu vidéo, le joueur fait face à des défis, et son personnage, à des dangers. Jeu et narration s'entrecroisent constamment, mais demeurent en dernière instance des composantes théoriquement séparées.

En théorie, le joueur incarne un avatar lorsqu'il est temps de jouer, et il observe un acteur prendre part à un récit. En théorie seulement, car en pratique, le spectateur vit presque les événements de l'histoire lui-même à travers l'identification. On connaît fort bien cette réalité, mais c'est maintenant vers le pendant inverse qu'il nous faut nous pencher : l'« allosubjectivité agissante » de Schaeffer, ou le fait que le joueur n'est pas davantage maître d'un avatar, d'une marionnette virtuelle qu'il peut librement manipuler, lorsqu'il est en situation de jeu. On touche ici au paradoxe central des jeux, tel que formulé par Roger Caillois (1958) : la liberté enivrante du jeu libre (la *paidia*) doit, pour prendre un sens, s'inscrire à l'intérieur de règles déterminées (le *ludus*). Jouer à un jeu, c'est certes s'approprier une liberté d'action, mais ce dans la mesure où l'on accepte de se conformer aux règles, lesquelles limitent cette liberté primordiale. Ici, l'approche cognitive de la corporéité nous permettra d'explicitier les rapports entre le joueur et le personnage.

Gregersen et Grodal (2009) remarquent, suivant Shaun Gallagher (2005), qu'il est possible et productif d'envisager séparément deux phénomènes : le sens de l'actantialité<sup>17</sup> et le sens de la corporéité. L'un n'entraîne pas nécessairement l'autre, ce qui s'avère particulièrement utile dans le cadre du jeu vidéo, où il y a une négociation constante entre d'une part, le joueur, sa corporéité et son actantialité personnelle, et d'autre part, la corporéité (virtuelle) ainsi que l'actantialité (prédéfinie) du personnage qu'il incarne ou guide. Gregersen et Grodal proposent une distinction entre deux types d'actions :

---

<sup>17</sup> C'est la traduction que je retiens pour l'*agency* anglaise, au sens où Janet Murray l'a développée : le fait d'être un *agent* dans un univers simulé, et donc d'être doué de la capacité d'entreprendre des actions (Murray 1997). Cette traduction fait aussi le pont avec l'actantialité et les actants qui se déploient dans le schéma actantiel de Greimas, une assise pertinente dans un contexte narratologique. On pourrait donc définir « actantialité » ainsi : « capacité d'entreprendre des actions selon des moyens prédéterminés ».

Les actions primitives, soit les mouvements du corps, et de l'autre côté les actions au sens plus large: bouger l'index (pour appuyer sur la détente) est une action primitive, tandis que décharger une arme à feu est une action. [...] Appliqué au jeu vidéo, on performe une grande variété d'actions de jeu en performant des actions-P [primitives] en relation à des interfaces de contrôle: le changement d'état dans le contrôleur est traduit dans l'environnement virtuel. (Gregersen et Grodal 2009, p.70)<sup>18</sup>

Autrement dit, le joueur de *Duke Nukem 3D* vise quasi-réellement en déplaçant la souris de son ordinateur (le degré de précision de l'activité établit une correspondance élevée entre cette action primitive et l'action complète équivalente, soit déplacer ses bras et ses mains pour viser avec une arme à feu), puis effectue un clic comme *analogon* de l'action d'appuyer sur une gâchette. Les actions-P du joueur se déploient sur le niveau ludique; les actions complètes du personnage, elles, ont lieu au niveau fictionnel. Par contre, certaines actions-P seront accomplies doublement par le personnage au niveau fictionnel. Pour parler plus précisément, il faudrait donc dire: « *Je* déplace la souris pour viser et clique pour tirer, *le Duke* vise et tire »; « *je* n'évite pas les projectiles, *Duke* encaisse des blessures et meurt ». Mais les usages linguistiques des joueurs révèlent bien, au fond, l'efficacité de la constante négociation entre les doubles identitaires que sont le joueur et son personnage. C'est parce que l'on conserve toujours une trace du joueur-*je* dans l'allosubjectivité, et une trace du personnage-*lui* dans la virtualisation identitaire, que l'on assiste au phénomène de l'immersion sans sombrer dans l'indifférence (que l'on pourrait ressentir devant un personnage complètement autre et sans perméabilité du joueur) ou à l'inverse, dans la pathologie (ce qui arrive lorsque le joueur croit être totalement, lui-même, dans une autre réalité, sans reconnaître qu'elle est autre).

### 7. L'actantialité ludique

Les études de cas de cette section montrent bien l'un des liens possibles entre les niveaux ludique et narratif: la contribution des aspects narratifs, proto-narratifs et endo-narratifs

---

<sup>18</sup> Primitive actions meaning actual body movements and on the other hand actions in the wider sense: moving the index finger (to pull a trigger) is a primitive action, whereas discharging a firearm is an action. [...] Applied to gaming, we perform a wide variety of game actions *by* performing P-actions in relation to control interfaces: The resulting state changes in the controller are mapped to the virtual environment.

du récit, de la diégèse mais surtout du personnage, à la délimitation des potentiels ludiques. Ici, la narrativité informe et nourrit le versant ludique en ajustant l'horizon d'attente du joueur à partir de « règles » déduites par l'expérience de la réalité ou d'autres formes de fiction, qui sont transférables sur ce nouvel univers.

Le personnage-joueur joue un rôle prépondérant à la fois dans le récit narratif enchâssé et dans l'action proto-narrative. Comme vecteur de l'action, le personnage est la source de jouabilité pour le joueur car il délimite l'étendue du champ d'actions. Sam Fisher peut se mouvoir silencieusement dans les couloirs de *Splinter Cell* et attraper par derrière des gardes pour les prendre en otage avec un pistolet sur la tempe, mais il ne peut faire des roulades acrobatiques en tirant avec deux pistolets à la fois comme Lara Croft (peut-être lui manque-t-il les courbes prononcées de sa collègue pour bien rouler...). L'avatar délimite un répertoire d'actions et de stratégies que le joueur devra sagement exploiter pour triompher de l'adversité. Tout jeu vidéo débute donc par une période d'expérimentation plus ou moins longue, qui dépend de la culture vidéoludique du joueur et de la complexité d'un jeu donné, durant laquelle le joueur cartographie mentalement le répertoire d'actions que lui sont offertes.<sup>19</sup>

Cette confrontation à l'altérité est nécessaire et constitue un moment d'allosubjectivité forte et irréductible. Au terme de cette période, le joueur aura internalisé les possibilités d'action et pourra entrer en fusion identitaire : idéalement, son répertoire d'actions envisagées correspondra à peu près parfaitement au répertoire d'actions offert par le personnage. Au joueur incombera la responsabilité et la liberté d'enchaîner et de combiner avec créativité ces actions, de telle sorte qu'on y retrouve en fin de compte un peu du joueur et de son style personnel. Cette tâche peut être sautée dans les cas où le joueur essaie un jeu auquel il a déjà joué, ou qui se manipule exactement de la même façon qu'un titre précédent. Mais elle peut aussi se répéter à plusieurs reprises le long de l'expérience complète du jeu si le joueur doit changer de personnage. À cet égard, le

---

<sup>19</sup> Pour plus de détails sur le processus de jouabilité d'un point de vue cognitif et pragmatique, on pourra consulter Arsenault et Perron, 2009.

concept d'*affordance* développé par James J. Gibson (1979) à travers son approche écologique de la perception visuelle s'avère plus que pertinent.

Conformément au précepte central de l'approche écologique selon lequel le sujet et son environnement ne peuvent être dissociés, une *affordance* est une possibilité d'interaction offerte par l'environnement à un sujet (un « animal » dans les termes de Gibson) spécifique. Ainsi, par exemple, une porte offre les *affordances* d'être :

- *ouvrable* et *passable* pour un animal intelligent capable de préhension sur sa poignée;
- un *obstacle* au même titre qu'un mur pour un animal dépourvu de ces capacités;
- *rongeable* pour un rongeur si elle est faite de bois;
- un *passage* pour un insecte assez petit pour passer sous la fente.

C'est le personnage du joueur qui agit comme point focal de cette négociation des *affordances*. Dans la très vaste majorité des jeux de tir, une porte peut être ouverte ou fermée, mais on ne peut y frapper. Le joueur peut glisser une mini-caméra sous elle ou regarder par le trou de sa serrure pour observer ce qui se trouve de l'autre côté dans *Tom Clancy's Splinter Cell*, mais seulement la défoncer d'un coup de pied dans *Gears of War*. Cette différence s'explique par le fait que Sam Fisher est un espion, et Marcus Fenix un soldat. Le premier doit prendre le temps de repérer les menaces et les éviter, le second est à la tête d'une escouade qui est là pour se battre; et les deux n'ont aucun intérêt à frapper avant d'entrer. La restriction des *affordances* est justifiée, sinon même appelée, par le personnage-joueur et le type de récit auquel il participe.

La centralité du personnage est d'autant plus visible dans ces jeux où le joueur peut contrôler successivement de multiples personnages. Quand le joueur perd le contrôle d'Edward Carnby dans *Alone in the Dark 2* (Infogrames 1993) pour incarner Grace, il perd du même coup la capacité de combattre au corps-à-corps, d'utiliser des armes à feu, et d'encaisser les attaques de ses ennemis : il doit maintenant tirer profit de la furtivité de la fillette pour éviter les affrontements, et de son ingéniosité pour bricoler des pièges que les pirates zombies ne sauront éviter.

Le personnage-joueur, de par son altérité, agit comme un *régulateur d'action* en scriptant l'interacteur, suivant Janet Murray (1997). Le joueur est en quelque sorte programmé par le jeu, par le biais du récit mais aussi du personnage. En lui indiquant que la princesse est captive dans tel château médiéval sinistre, par exemple, le récit va inciter le joueur à s'y rendre plutôt qu'à vouloir retourner chez lui et reprendre son train-train quotidien. Il s'agit là essentiellement d'une version narrativisée et plus organique de la section « But du jeu » que l'on trouve habituellement dans les manuels de règlements qui accompagnent les jeux de société. Mais le schéma narratif de la princesse captive, s'il peut faire adopter au joueur les comportements nécessaires à sa réalisation (devenir un preux chevalier, défendre la veuve et l'orphelin, etc.), ne peut fonctionner qu'à la condition qu'on lui donne comme personnage-joueur, justement, un preux chevalier – ou à tout le moins, quelqu'un qui semble destiné à le devenir. La même situation présentée à un joueur qui serait appelé à incarner un personnage différent, disons le maire d'une bourgade, appellerait un autre schéma narratif : le joueur s'attendrait probablement à devoir gérer indirectement la situation en offrant des récompenses à des chevaliers errants, en mobilisant la milice ou les gardes du bourg, etc.

Rockstar Games a certainement capitalisé sur le personnage-joueur comme régulateur d'action avec John Marston, le héros de *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2009). Pour baliser l'expérience du joueur, on a eu recours à des obstacles géographiques divers, incluant des corps d'eau dans lesquels le joueur sombre s'il met les pieds. Dans une foire aux questions publiée sur son site Web, l'entreprise explique l'incapacité du personnage à nager par une justification narrative :

« **Hé R\*** [Rockstar, l'entreprise] **je dois savoir: pourra-t-on nager dans RDR?** » - *captaincabbage*

En tant que personnage hors-la-loi qui a passé la majeure partie de sa vie à cheval dans les terres sans accès à la mer de l'Ouest – John Marston n'est pas un très bon nageur. S'il a besoin de traverser un cours d'eau, un transport lui sera fourni. John n'a aucune difficulté à patauger, mais si l'eau est trop profonde, il se noiera.<sup>20</sup>

<sup>20</sup> « **Hey R\* I still need to know, will we be able to swim in RDR?** » - *captaincabbage*

As an outlaw character who's spent most of his life on horseback in the land-locked territories of the West - John Marston is not much of a swimmer. If he has to cross a body of water, transport will be provided. John has no problem wading, but if he gets too deep, he will drown ». RockStar Games, « Asked & Answered:

On peut voir dans cette astuce une évolution nettement positive depuis *Grand Theft Auto III* (DMA Design, 2001), où le protagoniste Claude Speed, criminel endurci des temps modernes, est pour une raison inexplicée incapable de nager. Et la situation est autrement plus élégante que celle qui prévaut dans *The Elder Scrolls IV : Oblivion* (Bethesda Softworks, 2006), où le joueur qui s'aventure à la frontière de la province de Cyrodiil se heurte à un mur invisible et une simple mention textuelle : « Vous ne pouvez pas aller par là, rebroussez chemin ». Ici, la frontière de jeu n'est aucunement justifiée par des motifs fictionnels, ce qui peut nuire à l'immersion du joueur.

#### 8. *L'actantialité narrative*

Après avoir examiné la relation du joueur avec son personnage et un certain nombre de stratégies mises en place par les concepteurs de jeux pour réaliser la fusion identitaire nécessaire à l'immersion fictionnelle – que ce soit par une allosubjectivité parcimonieuse au sein de l'approche avatorielle ou par une subjectivisation ponctuelle dans la relation actorielle –, on a pu aborder l'importance du personnage sur le plan de l'action ludique. Mais l'actantialité ludique est couplée à l'actantialité narrative, et celle-ci complique substantiellement les relations joueur-personnage. C'est que contrairement à la jouabilité, le « récit interactif » (ou l'illusion de liberté narrative) du jeu vidéo ne se construit pas de façon émergente, à partir de règles globales et d'un répertoire d'actions délimitées que le joueur serait libre d'appliquer de diverses façons, mais est bâti « à la pièce », sur le mode du choix. On peut *jouer* dans une salle de château médiéval en sautant, en courant, ou en donnant des coups d'épée dans le vide; on peut vaincre ses ennemis selon diverses stratégies plus ou moins prévues par les concepteurs de jeux; mais on ne peut moduler librement le cours du récit : il faut choisir parmi les options offertes, soit celles prédéterminées lors de la production du jeu. Que faire si ces options ne conviennent pas au joueur? Pour éviter cette potentielle scission identitaire, les concepteurs de jeux peuvent mobiliser deux types de stratégies distinctes : ou bien tenter de réduire

l'actantialité narrative envisagée par le joueur à celle du personnage, ou bien réduire l'actantialité narrative du personnage lui-même pour épouser celle, limitée, du joueur.

L'actantialité narrative du joueur peut être réduite à travers un procédé déjà abordé dans le cas de *Red Dead Redemption*, et qui consiste à empêcher l'accès à des développements narratifs non-supportés par le système, en recourant à des obstacles diégétiques qui vont de la finesse à la balourdise. Dans *Shadowrun*, le joueur ne peut quitter le quartier de Tenth Street avant d'avoir accompli un certain nombre d'actions nécessaires à la suite du récit, puisque la gare de métro est fermée pour réparations jusqu'à nouvel ordre (et l'ordre viendra évidemment une fois les conditions remplies par le joueur). Cette solution est en tous les cas autrement plus élégante que celle préconisée dans *Dragon Warrior* (Chunsoft 1986). Après que le joueur ait terrassé le dragon pour sauver la princesse, celle-ci lui demande « Est-ce que vous m'aimez? ». Le jeu lui offre le choix : « Oui » ou « Non ». Si le joueur choisit « Non », la princesse répond simplement : « Mais il le faut! », et la boucle repart : « Est-ce que vous m'aimez? », et ce, jusqu'à ce que le joueur accepte de se conformer au rôle narratif prévu.<sup>21</sup>

Or, à l'intérieur de la logique de ces univers fictionnels, il pourrait exister une myriade d'alternatives. Le joueur de *Shadowrun* bien décidé à quitter Tenth Street malgré les besoins de son enquête ne pourrait-il pas agir même si la gare de métro est fermée, par exemple en appelant un taxi pour l'emmener ailleurs? Le joueur de *Dragon Warrior* ne pourrait-il pas répondre autre chose à la princesse? Dans tous les cas, la justification narrative la plus économe – celle qui demande le moins d'efforts pour conserver l'immersion fictionnelle, la « suspension volontaire de l'incrédulité » selon la formulation du poète Samuel Taylor Coleridge – passe par le personnage. Aucune des options mentionnées ne peut être accomplie parce que celui-ci, comme entité distincte, ne ferait pas cela. Jake Armitage ne partira pas de Tenth Street parce qu'il n'en voit pas l'intérêt, son enquête lui demandant de rester; le guerrier de *Dragon Warrior* n'est pas fait pour

---

<sup>21</sup> La base de données *TVTropes* a justement nommé sa page sur la problématique du choix forcé en jeu vidéo en faisant écho au plaidoyer de la princesse de *Dragon Warrior* : « But Thou Must » (< <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ButThouMust>>).

être un célibataire endurci ou un loup solitaire, mais doit s'inscrire dans la royauté en épousant la princesse.

Le joueur bien décidé à se rendre dans un endroit hors-jeu<sup>22</sup> pourra toujours envisager des alternatives aux limites « diégétisées »<sup>23</sup>, aussi organiques puissent-elles paraître; la motivation du personnage-joueur constitue donc le rempart le plus sûr pour que se maintienne l'immersion fictionnelle du joueur. Quand bien même John Marston pourrait survivre plus de deux minutes dans un corps d'eau qui lui arrive à la taille, ou faire de l'escalade pour franchir les montagnes qui ceignent New Austin, Nuevo Paraiso et West Elizabeth, que diable irait-il bien faire en Californie ou au Canada? La nature d'acteur du personnage est la clé de voûte sur laquelle repose le branchement de l'actantialité narrative du joueur à celle du personnage, et par le fait même des possibilités supportées par l'univers ludo-narratif (toujours suivant l'approche écologique). En d'autres termes pour cette première stratégie, puisqu'on ne peut satisfaire un joueur dans l'entièreté imprévisible de ses moindres désirs, c'est sur le personnage qu'il faut recentrer la proposition narrative, et le joueur doit faire son pas vers lui et accepter de s'y restreindre.

La deuxième stratégie qui peut être employée pour atteindre la fusion identitaire sur le plan narratif, soit de réduire l'actantialité narrative non pas du joueur mais du personnage même, donne lieu à de curieux résultats. Dans le jeu vidéo, elle s'incarne dans la convention du « héros muet » (*silent protagonist*). Comme son nom le laisse supposer, elle fait du personnage-joueur un être muet, un non-personnage qui ne réagit pas aux événements, ne prend pas la parole, et n'affiche aucune personnalité. Essentiellement, c'est l'approche avatorielle poussée jusqu'à l'extrême pour obtenir un avatar comme tel. Le raisonnement derrière cette méthode peut paraître à prime abord convaincant. En laissant l'avatar complètement « vide », il deviendrait un creuset qui donnerait au joueur

---

<sup>22</sup> J'utilise le terme dans un sens complémentaire au hors-champ cinématographique. Le hors-jeu désigne l'espace fictionnel intradiégétique qui serait théoriquement accessible au personnage-joueur, mais qui ne l'est pas techniquement en raison des règles du jeu. Cela peut être une ville ou un continent mentionnés par des personnages non-joueurs mais jamais explorés, ou bien par exemple le toit d'un bâtiment ou un décor en arrière-plan (espaces visibles mais inaccessibles, donc dans le champ mais hors-jeu).

<sup>23</sup> J'emploie la diégèse ici dans son sens habituel dans les études cinématographiques, soit « le monde de l'histoire ». « Diégétisé » signifie donc : mise en place, justifiée, à l'intérieur de l'histoire racontée et de l'univers fictionnel.

une pleine latitude pour le remplir de ses propres affects, émotions et réactions, sans qu'il ne puisse y avoir de conflit avec une personnalité prédéterminée par les concepteurs. Jamais l'avatar ne sera montré en train d'avoir peur, ou d'être fâché : dans cette conception de la narration interactive, c'est le joueur qui est au centre de l'expérience, pas le personnage qui lui sert de double virtuel.

En théorie donc, le héros muet devrait favoriser l'immersion du joueur en réduisant les risques de discordance entre le joueur et l'avatar. Sans discordances, le joueur pourrait se transposer totalement dans l'avatar et croire que le jeu s'adresse à lui-même habitant ce corps virtuel, présent dans l'univers, et ainsi vivre l'intrigue pleinement, comme s'il y était et comme si les événements lui arrivaient *à lui!* En pratique cependant, l'effet contraire se produit sitôt que le personnage se trouve dans une situation qui mériterait normalement une réaction mais qui demeure absente, comme le résume si bien Jonathan Lessard :

le joueur ne se soucie guère de l'état psychologique du personnage, puisque jusqu'à preuve du contraire, il n'en a pas. Comment le joueur, qui est en sécurité devant son ordinateur, pourrait-il avoir peur par empathie pour son avatar qui, alors même qu'il est confronté à l'indicible, reste de marbre? (Lessard 2010, p.12).

Cette stratégie semble condamnée d'avance, et par le biais des notions avancées tout au long de cet article, on peut comprendre pourquoi : à travers cette convention, les concepteurs du jeu se retrouvent à abandonner le récit narratif et l'actantialité narrative du personnage. Le joueur ne peut évidemment pas remplacer cette dernière (du moins, pas sans un système émergent complexe qui saurait analyser des propositions narratives formulées librement par le joueur et les intégrer dans un récit capable de métamorphose)<sup>24</sup>. Et surtout, cette solution ne favorise en rien l'actantialité ludique, car le joueur, même en incarnant un personnage dénué de rôle narratif, aura toujours des

---

<sup>24</sup> Le « récit interactif » *Façade* (Mateas et Stern, 2005) est un pas prometteur dans cette direction, mais encore limité. Le joueur interagit par saisie textuelle avec un couple d'amis qu'il visite, et pourra intervenir dans leur rupture amoureuse. Le programme analyse le texte et produit des réponses en conséquence; même si celles-ci sont puisées d'une base de données prédéfinie, l'évolution de la partie ne suit pas une arborescence classique et rigide, mais fluctue autour de « thèmes ». Une « partie » dure généralement une vingtaine de minutes et plusieurs finales sont possibles.

limitations sur son répertoire d'action. L'actantialité narrative et l'actantialité ludique ne sont pas deux variables en compétition dans un système de jeu à somme nulle<sup>25</sup>, chacune pouvant réaliser des gains comme des pertes indépendamment, sans affecter l'autre. Plutôt que d'avoir un jeu abouti doublé d'un récit multilinéaire ou linéaire, on se retrouve alors avec un jeu achevé flanqué d'un récit amputé, où la vedette est constamment interpellée et implicitement supposée mais jamais vue ni réellement présente. Parce qu'on ne veut pas limiter le joueur en lui offrant seulement deux ou trois portes ouvrant sur l'espace du récit, on les condamne et lui dit de regarder par la fenêtre en s'imaginant qu'il parcourt ces lieux.

Le personnage perd alors sa fonction narrative dans le récit narratif enchâssé et n'est plus qu'un répertoire d'actions endo-narratives, capable d'engendrer un proto-récit émergent. Sans personnage, le joueur est privé d'un point d'accès à l'univers diégétique; si sa position spectatorielle de voyeur distant est exacerbée et lui donne l'impression de regarder un personnage (ou même un non-personnage), il a aussi l'impression de rester en surplomb d'un univers qui existe indépendamment de lui. L'idéal de « l'histoire dont vous êtes le héros », entendu dans le même sens que pour le niveau ludique (une fusion identitaire fondée dans la cartographie, puis l'acceptation, de l'altérité du personnage par le joueur), s'écroulerait alors. Or, la possibilité même de pouvoir « cartographier » l'actantialité narrative d'un personnage est incertaine, d'une part en raison du fait que l'interactivité narrative est basée sur le choix, et se situe donc à l'extérieur de tout système dont le joueur pourrait apprendre et inférer des règles « dures ». D'autre part, et plus fondamentalement, parce que la logique même de l'action dramatique (en dehors de toute implémentation dans un support informatique) ne peut que difficilement se systématiser en un ensemble de règles, comme nous l'a démontré l'expérience du structuralisme.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Dans la théorie mathématique du jeu, un jeu à somme nulle est un jeu où le total est fixe et où tout gain est fait en causant une perte équivalente à ses adversaires : le total des gains et pertes des joueurs est toujours nécessairement zéro. Au poker, par exemple, l'argent gagné par l'un est perdu par un autre.

<sup>26</sup> L'ambition structuraliste, en effet, s'est heurtée à la nature propre des œuvres artistiques : le fait qu'elles n'ont pas à respecter quelque règle que ce soit, et qu'une part non-négligeable de leur intérêt vient précisément du fait qu'elles détournent certains codes et conventions. Outre la formulation de principes généraux qui ne se déclinent qu'approximativement dans l'analyse de corpus empiriques d'envergure, souvent en étirant encore davantage les définitions déjà trop larges, les quelques succès probants de la

En ce sens, là où l'actantialité ludique permet au joueur, après une période de familiarisation avec l'allosubjectivité de son personnage, de s'approprier une mesure de liberté (la *paidia* de Caillois mentionnée précédemment) et d'y exprimer sa subjectivité propre par des préférences de jeu, l'actantialité narrative reste un pas derrière : le joueur mesure et incorpore l'allosubjectivité de son personnage, mais ne gagne finalement pas de capacité de libre-expression, puisqu'il doit au pire actualiser *la seule* séquence narrative prévue par les concepteurs, ou au mieux effectuer des choix parmi un certain nombre de possibilités planifiées à l'avance. Et malgré les promesses offertes par les jeux à émergence, rien ne permet de croire que des récits véritablement interactifs (c'est-à-dire qui prendraient en compte des entrées proprement *narratives* de la part du joueur, plutôt que de se limiter à des actions proto-narratives) soient près de nous faire accéder à ce Saint Graal du récit interactif. Pour le meilleur et pour le pire, le personnage-joueur demeure donc la clé de voûte de l'immersion fictionnelle, et dans l'inévitable restriction de la liberté du joueur qu'il entraîne, son meilleur allié dans son expérience ludonarrative de ces mondes vidéoludiques.

Septembre 2011

Université de Montréal

---

sémiotique narrative d'inspiration structuraliste se sont limités aux formes littéraires formulaïques, notamment et symptomatiquement le conte de fées russe à travers la morphologie de Vladimir Propp (1928) d'où les structuralistes ont puisé leur inspiration.

## Bibliographie

- Adams, Ernest (2004). « The Designer's Notebook: What Evil Lurks in the Hearts of NPCs? ». En ligne: [http://www.gamasutra.com/view/feature/2022/the\\_designers\\_notebook\\_what\\_evil\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/2022/the_designers_notebook_what_evil_.php)
- Arsenault, Dominic (2006). « Jeux et enjeux du récit vidéoludique: la narration dans le jeu vidéo ». Mémoire de maîtrise (sous la dir. de B. Perron), Montréal, Université de Montréal. Aussi disponible en ligne: <<http://www.le-ludophile.com/Files/Arsenault-Memoire.pdf>>. Publié en anglais (2008): *Narration in the Video Game. An Apologia of Interactive Storytelling, and an Apology to Cut-Scene Lovers*. Saarbrücken: VDM Verlag.
- Arsenault, Dominic et Bernard Perron (2009). « In the Frame of the Magic Cycle : The Circle(s) of Gameplay ». *The Video Game Theory Reader 2* (sous la dir. de M. Wolf et B. Perron). New York : Routledge, p. 109-131.
- Bas, Frédéric. 2000. « Tournage d'un jeu vidéo ». *Cahiers du cinéma*, Hors série « Aux frontières du cinéma » (avril), p. 44-49.
- Caillois, Roger. [1958] 2006. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard.
- DeMarle, Mary (2007). « Nonlinear Game Narrative ». *Game Writing: Narrative Skills for Videogames* (sous la dir. de C. Bateman). Boston: Charles River Media, p. 71-84.
- Eskelinen, Markku (2001). « The Gaming Situation ». *Game Studies. The international journal of computer game research*, Vol. 1, No. 1 (juillet). En ligne: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>.
- Frasca, Gonzalo (2003). « Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place », *DiGRA 2003 Conference Proceedings*, p. 92-99, Utrecht: University of Utrecht. En ligne: <<http://www.digra.org/dl/db/05163.01125>>.
- Gallagher, Shaun (2005). *How the Body Shapes the Mind*, Oxford: Clarendon.
- Gard, Toby (2000). « Building Character ». *Gamasutra.com*. Archivé et disponible en ligne : <<http://www.arts.rpi.edu/~ruiz/egdfall07/readings/Building%20Character.doc>>

- Gervais, Bertrand (2005). « Lecture de récits et compréhension de l'action », *Vox Poetica*, Dossier : Passion et narration (Raphaël Baroni, dir.) . En ligne : <http://www.vox-poetica.org/t/pas/bgervais.html>
- Gervais, B. (1998), *Lecture littéraire et explorations en littérature américaine*, Montréal, X.Y.Z.
- Gervais, B. (1992), *A l'écoute de la lecture*, Montréal, V.L.B.
- Gervais, B. (1990), *Récits et actions: pour une théorie de la lecture*, Longueuil, Le Préambule.
- Gibson, James (1979). *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflins.
- Gregersen, Andreas et Torben Grodal (2009). « Embodiment and Interface », *The Video Game Theory Reader 2* (sous la dir. de B. Perron et M. Wolf), New York: Routledge, p. 65-83.
- Holkins, Jerry et Mike Krahulik (2007). *Penny Arcade Volume 3 : The Warsun Prophecies*. Milwaukee: Dark Horse Comics.
- Jenkins, Henry (2004). « Game Design as Narrative Architecture. » *First person: New Media as Story, Performance, and Game* (sous la dir. de N. Wardrip-Fruin et P. Harrigan). Cambridge (MA): MIT Press, p. 118-130.
- Juul, Jesper (2005). *Half-Real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Lessard, Jonathan (2010). « Lovecraft, le jeu d'aventure et la peur cosmique ». *Loading...*, Vol. 4, No. 6. En ligne: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/89>.
- Metz, Christian (1977). *Le signifiant imaginaire : psychanalyse et cinéma*. Paris : Union Générale d'Éditions.
- Murray, Janet (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Odin, Roger (2000). *De la fiction*. Bruxelles: De Boeck Université.
- Panofsky, Erwin (1974). *Meaning in the Visual Arts*. Chicago: University of Chicago Press.

- Pearce, Celia (2005). « Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate », *DiGRA 2005 Conference Proceedings*. En ligne: <<http://www.digra.org/dl/db/06278.03452.pdf>>.
- Perron, Bernard (2006). « The Heuristic Circle of Gameplay : the Case of Survival Horror ». *Medi@terra 2006 Conference Proceedings*, Athènes, p. 62-71.
- Poole, Stephen (2000). *Trigger Happy : The Inner Life of Videogames*. London : Fourth Estate.
- Propp, Vladimir (1928 [1970]). *Morphologie du conte*. Paris : Seuil.
- RockStar Games, « Asked & Answered: Special Red Dead Multiplayer Edition ». En ligne: <<http://www.rockstargames.com/newswire/article/5081/asked-answered-special-red-dead-multiplayer-edition.html>>
- Ryan, Marie-Laure (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Schaeffer, Jean-Marie (1999). *Pourquoi la fiction ?* Paris: Seuil.
- Wolf, Mark (2003). « Abstraction in the Video Game », *The Video Game Theory Reader* (sous la dir. de B Perron et M. Wolf). New York et Londres: Routledge, p. 47-66.

## **Ludographie**

- Alone in the Dark 2* (Infogrames, 1993)
- Centipede* (Ed Logg et Dona Bailey / Atari, 1980)
- Donjons & Dragons* (Gary Gygax et Dave Arneson / TSR, 1974)
- DMA Design* (DMA Design / Rockstar Games, 2001)
- Dragon Warrior* (Chunsoft / Enix, 1986)
- Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996)
- The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Softworks / 2K Games, 2006)
- Façade* (Michael Mateas et Andrew Stern, 2005). En ligne : <<http://www.interactivestory.net/>>.
- Gears of War* (Cliff Bleszinski et Epic Games / Microsoft Game Studios, 2006)
- Indigo Prophecy (Fahrenheit)* (David Cage et Quantic Dream / Atari, 2005)
- La planète des singes* (Visiware / Fox Interactive, 2001)

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

*Red Dead Redemption* (Rockstar San Diego et Rockstar North / Rockstar Games, 2009)

*Shadowrun* (Beam Software / Data East, 1993)

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

*Tom Clancy's Splinter Cell* (Ubisoft Montreal / Ubisoft, 2002)