

Université de Montréal

Études narratologiques des jeux vidéo
à partir de *Final Fantasy VI*, *Street Fighter II: The World*
Warrior et *Gradius III*

Par Catherine Sirois

Département des littératures de langue française
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des arts et des sciences en vue de l'obtention du grade de
maîtrise en littérature de langue française, option recherche

Septembre 2016

© Catherine Sirois, 2016

Résumé

En s'appuyant sur les théories de la réception, l'étude cherche à savoir s'il est possible de vivre une expérience de lecture lorsque l'on joue à un jeu vidéo. Pour ce faire, le mémoire est articulé en fonction de trois axes d'analyse : fictionnalité, narrativité et narration. Il montre d'abord qu'au moment de la réception, le joueur et le lecteur passent par les mêmes processus cognitifs pour rendre compte du vécu fictionnel. Puis, ce travail souligne le fait que l'acte de lecture et l'acte de jouer créent momentanément une parenthèse spatiotemporelle à l'intérieur du monde réel. Ensuite, il examine la structure narrative des jeux vidéo et fait voir que ces derniers, au moment de la réception, ont une structure ouverte qui s'actualise par les actions de l'utilisateur. Finalement, le travail montre la présence d'une instance narratrice responsable de la communication du récit vidéoludique équivalente au narrateur littéraire, et ce, lors des phases jouables et non jouables.

Mots clés : Narration, narrativité, fictionnalité, théorie de la réception, lecture, jeux vidéo.

Abstract

Building on the reception theory, this dissertation examines whether individuals can participate in a storytelling experience through video gameplay. The study analyzes player experience according to three dimensions: fictionality, narrativity, and narration. The study establishes four common experiences between video game play and the experience of reading. First, it demonstrates that players and readers follow the same cognitive pathways to understand fiction. Second, the study shows that the act of reading and game play both create alternate spatial-temporal settings within the real world. Third, analyses of video games narrative structures demonstrate they create open structures within which players may act. Fourth, the study demonstrates the presence of a narrator responsible for communication during active and passive gameplay has a similar effect to that of a literary narrator.

Keywords : Narration, narrativity, fictionality, reception theory, reading, video games.

Remerciements

Je souhaite d'abord remercier mon directeur Marcello Vitali-Rosati pour avoir cru en mon projet dès les premiers instants. Merci pour ta disponibilité, tes conseils, tes encouragements et ta patience.

Merci à mes frères – Louis-Philippe et Frédéric – avec qui j'ai passé – et passe encore – des moments inoubliables à jouer aux jeux vidéo. Merci à mes parents pour nous avoir offert les consoles de jeu et pour nous avoir encouragés dans notre passion.

Merci à mes amis sans qui ce mémoire n'aurait jamais pu voir le jour. Merci pour vos conseils.

Finalement, merci à mon conjoint Gabriel pour son soutien et sa compréhension.

Table des matières

Résumé	i
Abstract	i
Remerciements	ii
Introduction	1
1 Fictionnalité	19
1.1 Mise en contexte de la notion de fiction	19
1.2 Monde fictionnel	21
1.3 Fictionnaliser le monde imaginaire	28
1.3.1 L'entrée en jeu	28
1.3.2 Le « faire comme si »	29
1.3.3 L'immersion fictionnelle	30
2 Narrativité	35
2.1 La narrativité des jeux vidéo	35
2.1.1 Les « text-based adventure games »	35
2.2 Linéarité dans la structure vidéoludique	39
2.2.1 Le schéma narratif	41
2.2.2 La représentation mentale de la structure narrative	43
2.3 La structure fixe et variable des jeux vidéo	57
2.3.1 Les « espaces blancs » dans la structure	59
2.3.2 Récit enchâssé et récit actualisé	64
3 Narration	66
3.1 Histoire, récit, narration	66
3.2 La communication narrative	70
3.2.1 Le concept de « narrateur »	70
3.2.2 Le processus de communication de l'histoire	71
3.3 Le narrateur vidéoludique	77
Conclusion	84

Table des figures

1.1	Dans l'ordre : Terra dans la ville minière de Narshe (<i>Final Fantasy VI</i>), Dhalsim et Guile dans l'arène des États-Unis (<i>Street Fighter II</i>) et le Vic Viper contre le Bubble Brain dans <i>The Carbonation Zone (Gradius III)</i> . . .	25
1.2	Le « cercle magique » de Huizinga.	29
2.1	<i>Colossal Cave Adventure</i> (Will Crowther & Don Woods, 1977), <i>King's Quest</i> (Sierra Entertainment, 1984) et <i>Maniac Mansion</i> (Lucasfilm Games, 1987).	37
2.2	La structure linéaire d'un récit avec ses unités narratives qui suivent une ligne continue.	39
2.3	Quêtes obligatoires, successives et linéaires.	40
2.4	On voit dans la première image le donjon qui se divise en plusieurs salles. Dans la deuxième image, il s'agit d'une salle dans laquelle l'utilisateur doit résoudre l'énigme s'il veut poursuivre vers la prochaine salle.	45
2.5	La trame narrative se divise en trois actes, qui se divisent à leur tour en trois actes.	46
2.6	Le « World of Balance » se divise en plusieurs villes qui sont numérotées sur la carte, mais le trajet de l'utilisateur suivra un cheminement linéaire. . . .	47
2.7	L'utilisateur va commencer à l'endroit 1 pour se rendre au 2, puis au 3, dans l'ordre linéaire qu'ont voulu les concepteurs du jeu vidéo.	48
2.8	On voit la position des gardes avant et après la discussion avec Edgar. . . .	49
2.9	Ici, la structure du jeu devient un embranchement. Cependant, les choix de l'utilisateur n'affectent en rien le déroulement du récit puisqu'il devra passer par toutes les branches avant de poursuivre sa route.	50
2.10	Les unités narratives du « World of Ruin » sont latentes, elles attendent les actions du joueur pour exister.	52
2.11	On voit ici que, même si le jeu permet de circuler plus librement lors de la seconde partie du jeu, la structure narrative restera linéaire et conduira l'utilisateur jusqu'à la situation finale.	53
2.12	L'utilisateur est contraint de suivre l'ordre des combats tel qu'il a été établi par les concepteurs du jeu. Ces 10 affrontements se concluront toujours par l'affrontement ultime, qui se déroule en Thaïlande, contre M. Bison. . . .	54
2.13	Même si l'utilisateur peut choisir son combattant, il devra réussir les 10 combats, selon l'ordre préétabli par les concepteurs, afin d'avoir accès au dénouement de l'histoire qui est le combat contre M. Bison en Thaïlande.	55

2.14	Il s'agit aussi d'une structure où l'enchaînement des quêtes est linéaire et successif. Cependant, on retrouve des quêtes facultatives, par le biais des « zones bonus », mais, même si un joueur ne connaît pas l'existence de ces « zones secrètes », il peut terminer sans problème le jeu.	56
2.15	On voit ici les fragments narratifs importants entre lesquels on trouve des « espaces blancs », qui permettent aux usagers d'interagir avec l'univers fictionnel.	60
2.16	La carte du monde de <i>Kingdom Hearts</i> avec ses unités narratives – les planètes – et ses ouvertures – les inter mondes.	62
2.17	<i>Final Fantasy VI</i> est plus interactif puisque sa structure est plus ouverte que celle de <i>Gradius III</i> , laissant ainsi plus de liberté au joueur.	63
3.1	<i>Final Fantasy VI</i> et <i>Street Fighter II</i> lors des phases non jouables ; <i>Gradius III</i> lors d'une phase jouable.	70
3.2	Schéma de la communication de Jakobson.	72
3.3	Processus de la communication selon Crawford.	74
3.4	Les commandes que l'on retrouve dans les livrets d'instruction de <i>Final Fantasy VI</i> , de <i>Street Fighter II</i> et de <i>Gradius III</i>	75
3.5	Images prises lors des phases non jouables de <i>Final Fantasy VI</i> et de <i>Street Fighter II</i>	75
3.6	Images prises lors des phases jouables.	77
3.7	Alternance du récit et du <i>gameplay</i> selon les phases non jouables et jouables.	78
3.8	Le joueur sélectionne l'attaque « Fire beam » ; l'algorithme-narrateur montre le personnage en train d'effectuer l'attaque demandée.	82
3.9	Dans <i>Street Fighter II</i> , on voit que le personnage saute. Dans <i>Gradius III</i> , on voit que le vaisseau attaque.	83

Introduction

Depuis l'avènement des technologies numériques, nous sommes entrés dans une ère de transition et de transformation, qui est observable dans tous les domaines artistiques, incluant la littérature. Bon nombre de chercheurs ont souligné le fait que plusieurs des notions littéraires fondamentales sont en profonde mutation, que ce soit dans le rapport que le lecteur entretient avec un texte¹ ou dans le processus de création d'un texte littéraire². En effet, il semblerait que certains concepts seraient appelés aujourd'hui à être repensés, voire même à être redéfinis, en raison des transformations provoquées par les médias numériques.

De fait, de nombreuses oeuvres hypertextuelles et hypermédiatiques sont nées des potentialités des technologies numériques et nous amènent à réfléchir, entre autres, aux concepts de réception et de lecture. Je pense notamment à *Arteroids*, une oeuvre conçue en 2002 par l'artiste-programmeur Jim Andrews. En s'appuyant sur le célèbre jeu d'Atari *Asteroids*, Jim Andrew remplace le vaisseau et les astéroïdes par des mots et des phrases. L'utilisateur incarne le mot *poetry* et doit détruire ceux qui avancent vers lui pour survivre, en utilisant les flèches du clavier pour se déplacer et la touche X pour tirer. Tout comme le

¹Je pense notamment aux propos tenus par Bertrand Gervais dans « Naviguer entre le texte et l'écran : penser la lecture à l'ère de l'hypertextualité », ainsi qu'à ceux de Samuel Archibal dans *Le texte et la technique : La lecture à l'heure des médias numériques*.

²Lire à cet effet, François Bon, *Après le livre*, Paris : Éditions du Seuil, 2011.

veut la tradition des jeux d'arcade, le premier niveau d'*Arteroids* est relativement facile : les mots bougent tranquillement sur l'interface. Mais, plus les niveaux s'élèvent, plus la difficulté s'accroît : les mots arrivent extrêmement rapidement, ce qui fait que l'utilisateur peut à peine les lire. En utilisant les codes du jeu vidéo, Jim Andrews remet en question des notions chères aux théories de la réception et de la lecture, soit celles de concepteurs et de récepteurs puisque, dans cette oeuvre, l'utilisateur est le récepteur – il reçoit les mots et les lit –, mais il devient aussi en partie le concepteur – il assemble les mots définis par le poète afin de créer le poème.

Ainsi, il semble que nous soyons actuellement témoins – et artisans – d'un virage performatif dans lequel les notions de lecteur et de texte sont devenues floues, et où la passivité associée à la notion de lecture semble encore plus improbable. Les rapports entre le lecteur et l'auteur deviennent ainsi de plus en plus enrichissants – et étroits³. Or, pour étudier ce phénomène, il est nécessaire de savoir quelles ont été les définitions et les fonctions attribuées au lecteur et au texte jusqu'à présent.

1 L'interprétation lectorale au XX^e siècle

1.1 Esthétique de la réception

Les théoriciens de la littérature ont commencé réellement à s'intéresser à l'activité de lecture, à l'interprétation des textes et aux problèmes de réception à partir de la seconde moitié du XX^e siècle. Les travaux de Hans Robert Jauss portant sur l'esthétique de la

³Pour en savoir davantage sur cette nouvelle relation, lire Henry Jenkins, *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*, New York : New York University Press, 2006.

réception mettent de l'avant la place du lecteur en soutenant qu'un dialogue entre ce dernier et les textes qu'il lit est bel et bien possible :

l'effet de l'oeuvre et sa réception s'articulent en un dialogue entre un sujet présent et un discours passé, ce qui fait que le sujet présent découvre la réponse implicite contenue dans le discours passé et la perçoit comme une réponse à une question qu'il lui appartient, à lui, de poser maintenant⁴.

Pour lui, l'étude de la réception est une relation entre les attentes du lecteur et les écarts d'une oeuvre par rapport à celles-ci – il appelle ce concept l'« horizon d'attente ». L'instance à laquelle s'intéresse Jauss est principalement un lecteur historique théorique, car il tente de comprendre l'histoire littéraire en restituant les attentes des premiers lectorats d'une oeuvre. Par conséquent, il soutient que le lecteur a une influence directe sur la création littéraire, puisque les auteurs vont créer en fonction – ou en rupture – des normes esthétiques et sociales en vigueur.

1.2 Reader-Response Criticism

À partir de la conception du lecteur et de l'acte de lecture de Jauss, des théoriciens et des poéticiens – associés à la *Reader-response Criticism* – ont montré que l'activité de lecture est en fait un travail avec – et sur – le texte et ont mis de l'avant le rôle qu'a le lecteur dans la construction du sens. Nous sommes donc passés d'un courant théorique qui considère que le lecteur doit révéler le sens de l'oeuvre (Jauss) à une réflexion sémiotique sur la coopération du lecteur au sens de l'oeuvre qui est toujours à construire (Eco, 1965 ; Iser, 1976). Pour Iser et Eco, le rôle du lecteur (qu'ils nomment « implicite » ou « modèle »)

⁴Hans Robert JAUSS. *Pour une esthétique de la réception*. Paris : Gallimard, 1990 [1972], p. 247.

est circonscrit et imposé par le texte. Dans cette ligne de pensée, la lecture comme activité suppose que le lecteur adopte une attitude participative face au texte, faisant de lui le « producteur du texte⁵ ». Cependant, il ne faut pas l'assimiler à un co-créateur, puisque la lecture est programmée par l'auteur afin de commander et/ou de circonscire l'activité du lecteur sur son texte.

Selon la pensée poststructuraliste, le « Texte » se définit donc comme une « galaxie de signifiants », un « réseau aux mille et une possibilités », ce qui fait qu'il s'agit de « textes incomplètement pluriels⁶ ». Puisqu'il « ne s'éprouve que dans un travail, une production⁷ » de la part du lecteur, il se distingue de l'oeuvre qui, pour sa part, s'incarne dans les mots imprimés sur les pages du livre. Pour Barthes, le « Texte » est « un espace à dimensions multiples, où se marient et se contestent des écritures variées, dont aucune n'est originelle : le texte est un tissu de citations, issues des mille foyers de la culture⁸ ».

Eco et Iser ont eux aussi utilisé l'image du tissu pour décrire leur conception du texte en avançant que la structure de celui-ci possède « un tissu d'espaces blancs, d'interstices à remplir⁹ », des « [n]on-dit[s]¹⁰ » qui la rendent « dynamique dans la mesure où ils marquent certaines ouvertures qui ne peuvent être fermées que par le lecteur qui agit sur elle¹¹ ». Ces « blancs » sont ainsi des espaces, des lieux qui stimulent l'activité du lecteur qui doit filtrer le matériau pour le rendre intelligible, « un texte veut que quelqu'un l'aide

⁵C'est, du moins, la façon dont le nommait Roland Barthes en 1970.

⁶Roland BARTHES. *S/Z*. Paris : Seuil, 1970 [1976], p. 12.

⁷Ibid., p. 17.

⁸Ibid., p. 73.

⁹Umberto ECO. *Lector in fabula. Le rôle du lecteur*. Paris : Grasset et Fasquelle, 1985, p. 63.

¹⁰Ibid., p. 62.

¹¹Wolfgang ISER. *L'acte de lecture. Théorie de l'effet esthétique*. Bruxelles : Éditions Mardaga, 1985 [1974], p. 351.

à fonctionner¹² ». L'acte de lecture est conçu comme une interaction constante entre le texte et le lecteur, puisque c'est à lui que revient la tâche de découvrir le sens :

Lire, c'est trouver des sens, et trouver des sens, c'est les nommer ; mais ces sens nommés sont emportés vers d'autres noms ; les noms s'appellent, se rassemblent et leur groupement veut de nouveau se faire nommer : je nomme, je dénomme, je renomme : ainsi passe le texte : c'est une nomination en devenir, une approximation inlassable, un travail métonymique¹³.

Le travail de la lecture se caractérise ainsi comme un travail infini, car chaque fragment, chaque mot en appelle un autre, dans une constellation de possibilités, pendant que le texte est un objet sémiotique qui se construit au-delà de toute réalité concrète.

2 L'interactivité physique

2.1 Incarnation des théories poststructuralistes

Or, pour les théoriciens de la doxa hypertextuelle, « avant l'arrivée de la technologie de l'hypertexte, de telles interrelations ne pouvaient exister que dans les esprits individuels¹⁴ ». L'interactivité interprétative, qui a été conçue, entre autres, par Umberto Eco et Wolfgang Iser, serait très éloignée de celle que vit l'utilisateur d'un hypertexte de fiction – ou d'un jeu vidéo –¹⁵ car, dans le premier cas, le lecteur ne fait qu'interpréter le texte sans que cela ait des conséquences palpables sur celui-ci, tandis que, dans le deuxième,

¹²ECO, op. cit., p. 64.

¹³BARTHES, op. cit., p. 17.

¹⁴G.P. LANDOW. "Hypertext and Collaborative Work : The Example of Intermedia". In : *Intellectual Teamwork : Social and Technological Foundations of Cooperative Work*. Sous la dir. de J. Kraut J. GALEGHER et C. EGIDO. New-Jersey : Lawrence Erlbaum Associates, 1990, p. 426.

¹⁵Pour en savoir davantage, lire le livre d'Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1997 ou/et l'article de Juul, « Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives », *Games Studies*, 2001.

l'utilisateur intervient, agit sur ce qu'il voit et sur ce qu'il lit.

La lecture d'un texte imprimé est pensée, par ces théoriciens, comme un acte passif, c'est-à-dire que, de par sa stabilité – les mots figés sur le papier –, le livre exigerait simplement que l'on tourne les pages et que l'on bouge minimalement les yeux pour suivre le fil linéaire du discours. La réception du texte par le lecteur serait donc tout au plus une activité cognitive qui ne servirait qu'à fabriquer du sens métaphoriquement parlant. Par conséquent, si le lecteur a un rôle à jouer par rapport au texte, ce n'est que celui d'interprétant. Dans cette conception du texte et de la lecture, le lecteur est un simple spectateur impuissant devant le discours immuable et clos du texte. Sa lecture peut sans doute créer de nombreuses possibilités interprétatives mais, concrètement, elle n'apporte aucun changement palpable, tangible, au texte ; son « action » est abstraite.

C'est pourquoi faire le rapprochement entre l'activité de lecture et l'interactivité que proposent les nouveaux médias ne serait ni plus ni moins qu'un « faux rapprochement » selon eux. En s'appuyant sur l'idée que le texte imprimé est figé et que l'acte d'interprétation est passif, ils mettent l'accent sur le caractère dynamique, mouvant et ouvert du texte numérique. Réactif, ce dernier est en mesure de « réellement » se transformer sous la commande de l'utilisateur – ce qui ne serait pas le cas avec le texte imprimé dont la transformation ne serait qu'une métaphore utilisée par la *Reader-response Criticism*. L'interactivité littéraire se différencierait donc de celle des jeux vidéo, par exemple, puisque ces derniers présenteraient une interactivité extranoématique, c'est-à-dire que la manipulation physique du texte par l'utilisateur est nécessaire à la compréhension de celui-ci. C'est ainsi qu'Aarseth développe sa notion de cybertexte et d'ergodicité :

The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure than even reader-response theorists would claim. The performance of their reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in an extranoematic sense. During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of “reading” do not account for. This phenomenon I call ergodic, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning “work” and “path”¹⁶.

On constate que les arguments avancés par Aarseth sont, en fait, très proches de ceux défendus par Landow, qui stipule que « As J. David Bolter points out in the course of explaining that hypertextuality embodies poststructuralist conceptions of the open text, “what is unnatural in print becomes natural in the electronic medium and will soon no longer needs saying at all, because it can be shown”¹⁷ ». Par conséquent, tous les deux semblent considérer l’abstraction des idées d’Eco, de Barthes, d’Iser, etc. comme une incomplétude¹⁸. Pour Landow, il ne fait aucun doute que l’ : « hypertext creates an almost embarrassingly literal embodiment of a principle that had seemed particularly abstract and difficult when read from the vantage point of print¹⁹ ». Selon cette vision, la seule interactivité véritable serait celle qui change physiquement le matériel, et les concepts soulevés par la *Reader-response Criticism* seraient uniquement métaphoriques, abstraits.

¹⁶Espen J. AARSETH. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1997.

¹⁷LANDOW, op. cit., p. 3.

¹⁸À ce sujet, le livre de Samuel Archibald, *Le texte et la technique : La lecture à l’heure des médias numériques*, est très éclairant.

¹⁹LANDOW, op. cit., p. 53.

2.2 Les théories contemporaines de la lecture et du texte

Pour Michel Charles : « l'intervention sur le texte, qu'elle soit simple lecture ou travail d'analyse, non seulement le fait varier, mais le fait exister²⁰ ». Bertrand Gervais et Samuel Archibald ont d'ailleurs reproché à Aarseth l'idée de trivialité sous-jacente à son concept d'ergodisme, soutenant que :

Même après avoir compris la distinction que fait Aarseth entre forme ergodique et forme non ergodique, il demeure difficile d'accepter que, sur la base de cette distinction, battre les pages comme un jeu de cartes du roman *Composition n°1* de Marc Saporta ou cliquer distraitemment sur les liens d'une base de données hypertextuelle représentent des efforts moins triviaux que de se frayer un chemin interprétatif à travers le *Finnegans Wake* de Joyce²¹.

Samuel Archibald ajoute qu'il faut faire preuve :

d'un scepticisme systématique à l'endroit de toute pensée qui statuerait que la seule interactivité véritable est technique, que l'utilisateur, tant qu'il n'a pas touché un bouton, cliqué sur quelque chose ou agité plus ou moins furieusement son joystick, n'a rien fait ; l'interaction lecturelle n'est pas une métaphore, mais une réalité²².

Samuel Archibald se demande en quoi l'incarnation des théories poststructuralistes représente une rencontre plus « naturelle » que la théorie elle-même. Il critique, plus que tout, la tendance de voir les « médias numériques comme une prophétie²³ », car « décrire les nouveaux médias sans porter attention aux anciens condamne à célébrer en eux une originalité de pacotille ». Rappelant la thèse soulevée par Bolter et Grusin (1998) selon laquelle « les nouveaux médias remodelent les anciens et les anciens se remodelent eux-mêmes pour

²⁰Michel CHARLES. *Introduction à l'étude des textes*. Paris : Éditions du Seuil, 1995, p. 47.

²¹Gervais BERTRAND et Samuel ARCHIBALD. "Le récit en jeu : narrativité et interactivité". In : *Protée* 34.2-3 (2006), p. 31.

²²Samuel ARCHIBALD. *Le texte et la technique : La lecture à l'heure des médias numériques*. Montréal : Le Quartanier, 2009, p. 30.

²³Ibid., p. 16.

répondre aux défis posés par les nouveaux²⁴ », Samuel Archibald souligne le fait que, en considérant l'hypertexte comme « l'incarnation » des théories de la réception, Landow ne voit pas l'histoire dans la continuité, mais bien dans la rupture. Faire une séparation nette entre les « anciens » médias et les « nouveaux » est-elle réellement la meilleure façon de penser le phénomène ? Est-ce que critiquer sévèrement Aarseth comme le font Samuel Archibald et Bertrand Gervais permet de poursuivre la réflexion ?

Jeff Rush, plutôt que de dénigrer les propos d'Aarseth, soutient que ce dernier a proposé « a major advance toward understanding interactive narrative²⁵ » et cherche à construire « a more robust model, an ergodic bridge²⁶ » dans le but de mieux comprendre les relations existantes entre l'utilisateur et le matériel qui lui est présenté. Il reconnaît l'apport d'Aarseth dans la réflexion sur les nouveaux médias, mais souligne quelques failles à son approche. Il ouvre les questions suivantes :

But does ergodic action reside outside the text as Aarseth's athletic metaphor would seem to suggest ? Or is ergodic action really the textual representation of that athletic metaphor, the image on the screen that translates the mouse move or keyboard click ? Or is it both ? Aarseth is unclear²⁷.

Ce qu'il reproche à Aarseth ici, c'est que ce dernier a tendance à fusionner ensemble l'action du joueur et la transcription de celle-ci à l'écran. Selon Jeff Rush, il faudrait plutôt faire la distinction entre les manipulations du joueur – *ergodic (direct)* – et la représentation de cette manipulation à l'écran – *ergodic (represented)*. En reprenant l'exemple de *Doom*, il montre qu'au moment de combattre un zombie, le fait de bouger dans le jeu vidéo et

²⁴Ibid., p. 15.

²⁵Jeff RUSH. "The Ergodic Bridge". In : *MiT4 : Media in Transition* (2005). URL : <http://web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/rush.pdf>, p. 4.

²⁶Ibid., p. 4.

²⁷Ibid., p. 6.

d'arriver face au monstre marque « a perspective, a construction of a view on this world, a narrative act²⁸ ». Contrairement à ce que soutenait Aarseth, le jeu vidéo « is not free of narration or narrative agency²⁹ ».

3 Le but du mémoire

Prenant un peu de recul par rapport à ces enjeux, je constate que le rôle du récepteur est ainsi matière à débat. De fait, nous avons d'un côté l'idée selon laquelle le passage du récepteur dans un texte ergodique génère deux matériels différents, alors que celui dans un texte nonergodique donne accès à un seul et même matériel. Cette approche peut se défendre très bien si l'on prend la position des *Game Studies*. D'ailleurs, pour Aarseth (et pour bien d'autres théoriciens issus de cette école de pensée), il ne fait aucun doute que le matériel se modifie littéralement, et non pas métaphoriquement parlant comme dans la littérature nonergodique.

Toutefois, de l'autre côté, pour les théoriciens de la lecture, affirmer qu'un travail cognitif sur la structure du texte serait plus trivial qu'un travail physique est incohérent et réfute d'un seul coup tout un courant épistémologique du XX^e siècle qui a pourtant démontré que la lecture n'est pas un acte de passive consommation, mais exige du lecteur « des mouvements coopératifs actifs³⁰ ». En effet, tel qu'indiqué plus tôt, ces théoriciens et poéticiens ont montré que l'activité de lecture est en fait un jeu et ont mis de l'avant le rôle qu'a le lecteur dans la construction du sens. « La lecture, disait Michel Picard en

²⁸Ibid., p. 10.

²⁹Ibid., p. 13.

³⁰ECO, op. cit., p. 62.

1986, constitue un jeu exceptionnellement élaboré, couvrant, on l'a dit, à peu près toute la gamme ludique et possédant aussi bien des traits des jeux primitifs et les moins ludiques que ceux des jeux les plus hautement culturels³¹ ». La lecture comme activité suppose ainsi que le lecteur adopte une attitude participative face au texte et non passive.

Aarseth soutient que le lecteur d'un cybertexte est un joueur ; que le cybertexte est un monde ; et qu'il est possible de l'explorer, de se perdre et de découvrir des secrets cachés dans les textes, et ce, littéralement, et non pas métaphoriquement parlant comme dans la littérature nonergodique. Je me pose la question inverse : si le lecteur vit une expérience de jeu à la lecture d'un texte, peut-on affirmer que nous vivons une expérience de lecture lorsque nous jouons à un jeu vidéo ? La réception du récit est-elle la même lorsque nous passons de la lecture d'un texte à la jouabilité d'un jeu vidéo ? Y a-t-il une rupture nette entre littérature et jeu vidéo ? Est-il possible de faire une lecture littéraire des jeux vidéo avec ce que cela implique de manipulations et d'étapes ?

L'hypothèse centrale de la recherche qui suit est que certaines pratiques présentes dans les jeux vidéo ne sont pas fondamentalement différentes de celles que l'on trouve dans les textes littéraires. En étudiant l'objet vidéoludique et l'objet littéraire selon des rapports de continuité plutôt que d'opposition, je crois qu'il est possible d'associer le joueur à un lecteur puisque l'expérience de jouer ne serait alors pas très loin de celle vécue lors de la lecture d'un texte.

C'est ce que je tenterai de démontrer dans le présent mémoire. En m'appuyant sur un corpus constitué de jeux vidéo très connus, je veux voir comment les avancées théoriques

³¹Michel PICARD. *La lecture comme jeu : essai sur la littérature*. Paris : Editions de Minuit, 1986, p. 190.

des *Game Studies* dans le champ de la fiction, de la narrativité et de la narration peuvent enrichir et renouveler les théories de la réception et des pratiques lectorales dans le champ littéraire. Il ne s'agit donc pas d'une étude comparative entre deux pratiques, la littérature et les jeux vidéo – aux contours de plus en plus flous –, mais de voir comment les concepts développés dans l'une peuvent éclairer le fonctionnement de l'autre.

4 Corpus

Afin de mener à bien cette recherche, j'étudierai trois jeux vidéo, soit *Final Fantasy VI*³², *Street Fighter II*³³ et *Gradius III*³⁴. Le choix de ces oeuvres est justifié par le fait qu'il s'agit de jeux issus de genres très différents, ce qui me permettra d'étudier les expériences de jeux sous différents angles, dans différentes situations.

Final Fantasy VI, jeu de type RPG (*role playing game*), offre au joueur un scénario principalement linéaire (quoique déconstruit dans la deuxième partie du jeu) dans lequel les héros doivent sauver l'humanité de Kefka, un général de l'Empire qui souhaite utiliser la magie pour contrôler le monde entier. Reproduction de l'Europe à l'époque de la révolution industrielle, l'univers où évoluent les personnages est saturé de secrets et de mystères qui vont se révéler au joueur au fil de ses aventures. À certains moments, la trame du jeu tient le joueur en suspens, il ne sait ni ce qui va arriver ni ce qu'il doit faire. Les séquences apportent des éclaircissements utiles pour le scénario. Les différents événements, comme la mort d'un membre de l'équipe, affectent et font évoluer la situation psychologique des personnages.

³² *Final Fantasy VI*. Square Co. 1994.

³³ *Street Fighter II : The World Warrior*. Capcom. 1992.

³⁴ *Gradius III*. Konami. 1991.

Le récit est tantôt comique, tantôt tragique. L'une des scènes les plus marquantes est la représentation d'opéra « Maria and Draco ». La séquence théâtrale est séparée en quatre actes : « Opening », « Aria di Mezzo Carattere », « The wedding » et « Grand finale ? ». Afin de piéger Setzer, l'amoureux fou qui veut enlever Maria (la soliste de l'opéra), Celes doit se faire passer pour elle et entrer sur scène à sa place. Ainsi, le joueur doit mémoriser des lignes de texte à souffler à Celes pour assurer la bonne tenue de l'opéra. Le jeu présente ici une histoire très forte. De fait, si le joueur ne prend pas en considération l'aspect narratif, il est quasi impossible pour lui d'avancer et de progresser dans *Final Fantasy VI*.

Afin de rendre mon analyse plus conséquente, j'étudierai deux autres jeux vidéo qui proviennent de genres très différents : *Street Fighter II : The World Warrior* et *Gradius III*. De plus, dans le but d'avoir une certaine cohérence, il était important aussi que tous les jeux vidéo de l'étude soient parus dans la même décennie – au tout début des années 1990 –, soient jouables sur la même console de jeu – la SNES – et aient eu des suites jusqu'à tout récemment – *Final Fantasy XIV : A Realm Reborn*³⁵, *Street Fighter V*³⁶, *Gradius Rebirth*³⁷. Il faut noter qu'à certains moments, je recourrai à d'autres titres afin d'appuyer davantage les arguments que j'avancerai.

Street Fighter II : The World Warrior est un jeu vidéo de combat en duel qui est apparu à l'époque où les *Beat' em up* dominent le genre. Dans l'arène, les combattants ne peuvent se déplacer que sur un seul plan de l'écran, qui est limité en longueur. Ils ont chacun une barre de vie qui diminue lorsqu'un coup est reçu. Le match est divisé en rounds définis à l'avance. Le premier joueur qui réussit à mettre K.O. son adversaire

³⁵ *Final Fantasy XIV : A Realm Reborn*. Square Enix. 2013.

³⁶ *Street Fighter V*. Capcom. 2011.

³⁷ *Gradius Rebirth*. Konami. 2009.

– c’est-à-dire qu’il a amené sa barre d’énergie à zéro – sort victorieux du combat. Si, contrairement à *Final Fantasy VI*, la trame narrative est plutôt une toile de fond, il n’en reste pas moins que les concepteurs du jeu se sont penchés sur le passé des combattants afin d’étoffer leur identité. Chacun d’eux est associé à une arène qui est à l’effigie de son pays d’origine. Ils ont chacun une histoire personnelle qui les pousse à s’inscrire au tournoi de *Street Fight*, ainsi que leur propre personnalité qui influe sur leur manière de combattre. Par conséquent, le choix d’un personnage par le joueur peut se fonder – certains vont les choisir en fonction de leur aspect physique – sur la connaissance préalable de ces histoires puisqu’elles l’informent des habiletés et des faiblesses des combattants. Par contre, lors des moments de jeu, l’histoire semble s’effacer au profit de l’interactivité.

Aux commandes du vaisseau spatial Vic Viper, le joueur de *Gradius III* doit traverser dix zones, qui sont toutes sanctionnées par un boss, afin de combattre les assauts de l’Empire Bactérien et de pulvériser ce dernier pour faire revenir la paix sur la planète Gradius. Comme pour tous les jeux vidéo de type *Beat Them All* (*Space Invaders*³⁸, *Asteroids*³⁹), le but est de survivre jusqu’à la fin (ou, du moins, le plus longtemps possible). Pour ce faire, le joueur doit détruire un grand nombre d’ennemis, tout en esquivant leurs projectiles pour rester en vie. La principale difficulté réside dans le fait que le jeu est à défilement horizontal, laissant une faible marge de manoeuvre au joueur qui tente d’éviter les tirs ennemis qui se font de plus en plus nourris. Il a souvent été dit que le scénario de *Gradius III* est plus un prétexte à l’action qu’une réelle trame narrative. Est-ce suffisant pour rapprocher littérature et jeu vidéo ? Y a-t-il une rupture nette entre ces deux objets

³⁸*Space Invaders*. Taito. 1978.

³⁹*Asteroids*. Atari Inc. 1979.

culturels dans ce cas-ci qui empêcherait une étude littéraire des jeux vidéo ?

5 Plan du mémoire

L'étude est articulée en fonction de trois axes d'analyse qui correspondent aux chapitres du mémoire : fictionnalité, narrativité et narration. Tous ces éléments seront principalement étudiés du point de vue de la réception et de la lecture, dans le cadre d'une étude qui s'inscrit dans le champ de la littérature.

Le premier chapitre porte sur la fictionnalité des jeux vidéo. Il cerne les notions de cadres spatial et temporel dans l'univers des jeux. Je montre d'abord dans quel type d'espace se déploient les expériences ludiques que produisent les jeux vidéo au moment de la réception en les comparant avec, entre autres, la notion de « cercle magique » de Huizinga et la notion de diégèse de Genette ; puis, je m'intéresse à l'état mental par lequel passe le récepteur afin de s'immerger dans la fiction.

Le second est consacré à l'analyse des différentes modalités de la narrativité. Ce chapitre aborde la question de l'interactivité dans son rapport avec la linéarité – ou non – du récit. Je montre quelle forme adopte la structure narrative au moment de la réception ; puis, en me basant sur la double structure narrative qu'a proposée Dominic Arsenault, j'étudie une avenue possible de l'application du concept d'oeuvre ouverte qu'a développé Eco à l'étude des jeux vidéo.

Le troisième et dernier chapitre traite de la narration et des instances narratives dans l'univers vidéoludique. Il reprend l'hypothèse de départ de la recherche d'André Gaudreault qui consiste à identifier une instance narratrice responsable de la communication du récit

qui soit l'équivalent au cinéma – ici, aux jeux vidéo – du narrateur scriptural. Je relève d'abord toutes les différentes apparitions de la narration dans les jeux vidéo de l'étude ; puis, je présente la notion de communication narrative et je réfute la thèse de Genette selon laquelle le narrateur doit être un « être de chair » ; finalement, je montre la présence d'une double instance narratrice dans les jeux vidéo grâce aux notions de Dominic Arsenault.

Mon étude littéraire des jeux vidéo se concentrera sur l'analyse de trois propriétés, trois paramètres, que la narratologie attribue au récit littéraire : la fictionnalité, la narrativité et la narration. Tous ces éléments seront principalement étudiés du point de vue de la réception. Plus précisément, ce que je veux démontrer, c'est que, au moment de jouer, le joueur devient un lecteur (tout comme Aarseth soutenait que le lecteur devenait joueur).

La première caractéristique, qui est l'objet d'étude du chapitre un, est la fictionnalité. En effet, les oeuvres littéraires narratives s'inscrivent principalement dans le domaine de la fiction. D'ailleurs, dans « Fiction ou Diction », Gérard Genette suggère que « la "littérarité" d'un texte de prose peut tenir à son caractère fictionnel⁴⁰ ». Selon Schaeffer :

la fiction procède certes à travers des leurres préattentionnels [...] [qui] sont simplement le vecteur grâce auquel elle peut atteindre sa finalité véritable, qui est de nous amener à nous engager dans une activité de modélisation, ou pour le dire plus simplement, de nous amener à entrer dans la fiction⁴¹.

Ainsi, la fiction demande au lecteur une « compétence fictionnelle » afin d'entrer dans le récit, comme le joueur de jeux traditionnels qui doit adopter l'attitude ludique du « faire comme si » pour bien jouer le jeu. La seconde caractéristique, qui est l'objet d'étude du chapitre deux, est la narrativité puisque, selon Umberto Eco, « le roman comme genre

⁴⁰Gérard GENETTE. "Fiction ou Diction". In : *Poétique* (2003), p. 131.

⁴¹Jean-Marie SCHAEFFER. *Pourquoi la fiction ?* Paris : Seuil, 1999, p. 199.

peut disparaître. Mais la narrativité, elle non. C'est une fonction biologique⁴² ». De plus, « il y a narrativité, dit Anne Henault, lorsqu'un texte décrit [...] un état de départ sous la forme d'une relation de possession ou de dépossession avec un objet valorisé⁴³ », ce qui rejoint les propos de Greimas qui soutient qu'un texte narratif est un sujet qui tente de réaliser un projet parce qu'il a un désir. Or, on verra que, selon Sébastien Genvo, cette définition de la narrativité est tout aussi applicable à la littérature qu'aux jeux vidéo⁴⁴. Cette idée est par ailleurs en accord avec la position défendue par Dominic Arsenault selon laquelle la narrativité du jeu vidéo serait intrinsèque à la nature du média. La troisième et dernière caractéristique, que l'on va étudier au chapitre trois, est la narration. Souvent confondue avec la narrativité, la narration est l'acte de raconter le récit, en exposant les faits par le biais d'une instance narratrice : le narrateur. Genette affirme : « il y a dans le récit, ou plutôt derrière ou devant lui, quelqu'un qui raconte, c'est le narrateur⁴⁵ ».

Ainsi, en retrouvant les similitudes entre la littérature et les jeux vidéo, l'objectif ultime du mémoire n'est pas d'assimiler l'un dans l'autre ou d'affirmer une supériorité quelconque, mais bien d'ouvrir le champ littéraire afin de montrer que nous pouvons étudier d'autres objets culturels que le livre.

⁴²Propos de Umberto Eco pour *Le Nouvel Observateur*, rapportés par Gérard-Denis Farcy dans *Lexique de la critique*, Paris : Presses universitaires de France, 1991, p. 71-72.

⁴³Anne HÉNAULT. *Les enjeux de la sémiotique*. Paris : Presses Universitaires de France, 1979, p. 145.

⁴⁴Voir à ce sujet Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris : Harmattan, 2009.

⁴⁵Gérard GENETTE. *Nouveau discours du récit*. Paris : Seuil, 1983, p. 102.

Chapitre 1

Fictionnalité

1.1 Mise en contexte de la notion de fiction

« on peut [...] définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante [...] qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrit, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. »

– Huizinga, *Homo Ludens*, p. 35.

La notion de fiction est abordée dans plusieurs domaines, que ce soit dans celui de la littérature, du cinéma, du théâtre ou de l'audiovisuel, et plusieurs types de théories s'y appliquent. Bien qu'elle vise des réalités différentes, elle s'associe toujours au faire semblant, à l'invention et à l'imagination. De fait, dès l'antiquité, Platon avance l'idée que le fondement des arts tient à leur capacité à représenter le réel et souligne leur pouvoir d'illusion. Il emploie, dans la *République*, le concept de la *mimesis*, qui est devenu très vite célèbre et durable, pour désigner les arts d'imitation, terme qui sera repris par la suite par

de nombreux théoriciens, en commençant par Aristote.

En littérature, on tend à utiliser le terme de fiction pour désigner le genre littéraire qui s'oppose à celui de la non-fiction (textes historiques, biographiques, etc.). Nécessairement, elle s'assimile alors au mensonge et au contrefait, et se voit souvent désignée comme l'antagoniste de la vérité et du réel. Certains théoriciens, je pense notamment au texte de Ricoeur¹, tendent même à affirmer que tous les récits, qu'ils soient historiques ou non, sont des fictions dans la mesure où la distanciation entre le temps de l'histoire et le temps où elle est rapportée par l'historien demande obligatoirement une reconstruction de la part de ce dernier. Tout texte devient-il donc fiction ?

Lorsque l'on parle de fiction, il faut toutefois faire attention de ne pas la confondre avec l'irréalité. Le concepteur doit créer un effet de réel, au risque que le récepteur n'adhère pas à ce qui est représenté, du moins, c'est ce que la doctrine classique a défendu corps et âme. En effet, Boileau soutient, dans son *Art poétique* (1674), que, pour être réussie, une oeuvre poétique doit être vraisemblable, c'est-à-dire que les événements imaginaires présentés doivent être crédibles. Bien évidemment, l'apparition du fantastique, du merveilleux, de l'absurde, et j'en passe, a prouvé le contraire.

Les différentes acceptions de la fiction ont un aspect en commun : celui de dépendre du récepteur. La preuve, c'est l'opinion publique qui détermine ce qui est plausible ou non, dépendamment des connaissances de l'époque. En effet, ce sont les individus qui reçoivent le texte qui décident du degré de probabilité et de crédibilité qu'il convient de lui donner. Ainsi, la fiction devient un véritable enjeu de la réception et de l'acte de lecture, et ce,

¹Le texte en question est *Temps et Récit*, Paris : Seuil, 1983.

qu'importent ces acceptions.

Dans le cadre de cette recherche, qui adopte le point de vue de la réception et de la lecture, je vais m'intéresser à la fiction en tant que monde imaginaire mis en place par les arts et comme état mental vécu par ceux qui s'y engagent. En montrant que le joueur et le lecteur passent par les mêmes processus cognitifs pour rendre compte du vécu fictionnel, j'espère prouver que le joueur peut être considéré comme un lecteur.

1.2 Monde fictionnel

Jean Roudaut affirme que « dès qu'il y a écriture, il y a ébauche d' [un lieu] imaginaire² ». Or, cette constatation rejoint évidemment ce que nombre de théoriciens ont soutenu avant lui. En littérature, la géocritique, théorie littéraire qui se consacre à l'étude des lieux décrits dans la littérature, a permis de mettre au jour les procédés narratifs qui participent à la construction et à la dynamisation de ces espaces littéraires (Blanchot, 1955 ; Bachelard, 1957 ; De Certeau, 1990). Selon Jean Roudaut :

Une ville, serait-elle nommée Paris ou Rome, devient dans un roman une construction de mots, qui s'accompagne donc d'une interprétation. La description recrée le lieu nommé, au même titre qu'une peinture ; ce n'est donc pas la fidélité à ce que couvre, topographiquement, le nom qui importe, mais l'organisation du texte³.

À partir de ce constat, on en vient à la conclusion que les événements d'une histoire littéraire se déroulent non pas dans un espace abstrait, mais bien quelque part, dans des lieux aussi diversifiés qu'une route, une salle de classe, un compartiment de train ou le

²Jean ROUDAUT. *Les villes imaginaires dans la littérature française*. Paris : Hatier, 1990, p. 86.

³Ibid., p. 23.

pont d'un navire. Évidemment, ce n'est pas seulement le cas des textes fictionnels, il y a aussi les textes mimétiques, c'est-à-dire les textes qui placent leur récit dans un temps et un espace. Ces derniers s'opposent à ceux portant sur des idées abstraites.

Si, au théâtre, le lieu de l'action est posé de façon évidente grâce à l'expérience visuelle – « à sa “mise en scène” de l'espace⁴ » –, dans les textes mimétiques, la représentation de l'espace est floue puisqu'elle est investie par la subjectivité du récepteur ; elle devient teintée de sa propre vision du monde et dépend de ses capacités cognitives.

En effet, l'acte de lecture, en traçant les contours d'une frontière, demande au récepteur de prendre les informations transmises par le concepteur et de les placer, selon ses connaissances personnelles, dans un espace imaginaire, à l'intérieur d'une même sphère spatio-temporelle. Par conséquent, si je lis le mot « Paris », la représentation mentale qui se présentera à moi dépendra entièrement des connaissances que j'ai de ce lieu ainsi que des informations fournies dans le texte. Évidemment, si je ne suis jamais allée à Paris, il est fort probable que le monde imaginaire auquel je pense soit différent de celui que se forge un véritable Parisien qui, lui, connaît sa ville comme le fond de sa poche. Le récepteur doit être en mesure de comprendre ce qu'il lit pour ainsi se forger une représentation mentale des lieux décrits par le texte en regroupant en une unité sémantique toutes les données spatiales fournies par le concepteur et celles inférées grâce à ses connaissances.

En résumé, lorsqu'un lecteur lit un texte fictionnel, il a la capacité d'imager un univers – proposé par l'auteur – qui n'est pas celui de la perception immédiate, en regroupant en un même sème tous les énoncés qui répondent à la question « où ? » et « quand ? ». L'idée

⁴Paul ARON, Denis SAINT-JACQUES et Alain VIALA. *Le dictionnaire du littéraire*. Paris : Presses Universitaires de France, 2002, p. 249.

de monde textuel présuppose que le lecteur construit dans son imaginaire un ensemble d'objets indépendants, utilise comme un guide les déclarations textuelles, mais bâtit une image toujours incomplète⁵.

Au début du XX^e siècle, les grands théoriciens des jeux traditionnels, comme Huizinga⁶ et Caillois⁷, ont déjà noté l'importance de la part de fiction contenue dans l'activité de jouer. En effet, ils emploient des termes comme « espace circonscrit », « univers clos [...] fictif », « milieu imaginaire » afin de désigner le contexte dans lequel se construisent les expériences de jeu au moment de la réception, mettant ainsi l'accent sur leur dimension fictionnelle. Huizinga a d'ailleurs formulé à cette époque le concept de « cercle magique » en soutenant que l'acte de jouer permet de créer une sphère spatio-temporelle temporaire dans laquelle les comportements des joueurs sont régis par des règles particulières :

Tout jeu se déroule dans les contours de son domaine spatial, tracé d'avance, qu'il soit matériel ou imaginaire, fixé par la volonté ou commandé par l'évidence. [...] L'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au coeur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée⁸.

Cette conception de l'espace de jeu comme « univers clos », ou comme « monde temporaire [parallèle] au monde habituel », peut être comparée avec la notion de diégèse telle qu'elle a été définie par Gérard Genette. « La diégèse, dit-il, est l'univers spatio-temporel désigné par le récit⁹ », c'est-à-dire qu'il s'agit de l'univers de l'oeuvre, le monde

⁵Marie-Laure RYAN. *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 2001, p. 91.

⁶Johan HUIZINGA. *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard, 1951 [1938].

⁷Roger CAILLOIS. *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard, 1991.

⁸HUIZINGA, op. cit., p. 29-30.

⁹Gérard GENETTE. *Figure III*. Paris : Seuil, 1972, p. 280.

qu'elle évoque et dont elle est la représentation. Dans le même sens, Paul Ricoeur dira que lire un texte narratif, c'est « la possibilité de se projeter au-dehors, dans la représentation d'un monde que l'usager pourrait habiter¹⁰ ». Les univers fictionnels des textes narratifs sont, tout comme le stipule Huizinga en parlant de l'espace de jeu, régis par des règles particulières – dans *Lector in fabula*, Umberto Eco les appelle propriétés essentielles et propriétés nécessaires – qui déterminent ce qu'il est possible ou non de faire dans ces univers. Par exemple, dans le roman *Le chevalier au lion*¹¹, Chrétien de Troyes, qui a créé son univers arthurien en se rapportant à la Grande-Bretagne, donne la possibilité à ses personnages d'utiliser la magie (l'onguent magique, l'anneau d'invisibilité), ce qui vient suspendre les lois naturelles. Au moment de lire, le lecteur est ainsi placé, propulsé dans un lieu autre que le nôtre, autonome (un espace de fiction, en somme), qui est régi par des règles particulières. À ce point-ci, on constate que l'espace, vidéoludique ou narratif, dans lequel se déroulent les actions, se définit avec les mêmes termes.

Si l'on regarde les images tirées des jeux vidéo *Final Fantasy VI*, *Street Fighter II* et *Gradius III*, on peut observer qu'ils présentent tous à leurs usagers un espace de jeu qui non seulement est « temporaire [et parallèle] au monde habituel » comme le montre le concept de « cercle magique » de Huizinga, mais qu'ils sont aussi dotés de propriétés fictionnelles comparables aux espaces littéraires en ce sens où ils accueillent des personnages possédant des traits humains dans un cadre spatio-temporel donné. En effet, les lieux de ces jeux sont complètement différents les uns des autres, chacun possédant sa propre esthétique, ses propres éléments, sa propre ambiance.

¹⁰Paul RICOEUR. *Du texte à l'action*. Paris : Seuil, 1986, p. 115.

¹¹Chrétien de TROYES. *Le Chevalier au Lion*. Paris : Librairie Générale Française, 1998 [1176].



Figure 1.1 – Dans l’ordre : Terra dans la ville minière de Narshe (*Final Fantasy VI*), Dhalsim et Guile dans l’arène des États-Unis (*Street Fighter II*) et le Vic Viper contre le Bubble Brain dans *The Carbonation Zone* (*Gradius III*).

Comme l’affirme Mathieu Triclot dans son livre *La philosophie des jeux vidéo*, « [r]ares sont les jeux qui ne s’appuient plus aujourd’hui sur la reconstitution d’un monde simulé, jusqu’à engendrer des univers d’une dimension et d’une cohérence sans équivalents ailleurs¹² ». Dans *Avatars of Story*¹³, Marie-Laure Ryan remarque elle aussi que les jeux vidéo se distinguent des jeux traditionnels puisqu’ils installent leurs actions ludiques dans des cadres concrets, dans des mondes fictionnels comparables à ceux que construisent les fictions littéraires plutôt qu’à l’intérieur d’un simple terrain de jeu ou d’un espace abstrait comme l’échiquier. Elle souligne aussi que :

in the vast majority of computer games [...] players manipulate avatars with human or humanlike properties situated in a world with features inspired by real geography and architecture, such as hallways, rivers, mountains, castles, and dungeons¹⁴.

En fait, selon elle, la force de certains jeux vidéo, comparativement aux jeux de société et aux terrains de sports, est d’avoir réussi à intégrer le « jeu » dans un cadre qui s’inspire

¹²Mathieu TRICLOT. *Philosophies des jeux vidéo*. Paris : Editions la Découverte, 2011, p. 20.

¹³Marie-Laure RYAN. *Avatars of story*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2006.

¹⁴Ibid., p. 182.

du monde réel. En générant une diégèse à chaque ouverture de la console, les jeux vidéo sont ainsi nécessairement marqués par une part de fiction. Il ne peut pas y avoir de jeux vidéo sans espace où les actions du joueur pourront prendre place, et ce, que l'on parle de jeux abstraits comme *Tetris* ou de jeux concrets comme *Final Fantasy VI*.

Or, comme l'a noté Marie-Laure Ryan¹⁵, l'action ludique des jeux, depuis l'avènement de la série *Super Mario Bros.*, s'est déplacée de l'espace abstrait d'un échiquier vers des lieux fictifs et concrets comme une piste de course (*Super Mario Kart*), une rue animée de Chine (*Street Fighter II*), un compartiment de train (*Final Fantasy VI*) ou le pont d'un vaisseau pirate (*Donkey Kong Country*). Le déplacement du lieu du jeu, qui présume la prise en charge par la machine des conditions de jeu (de ses règles), suppose que les concepteurs ont désormais comme mandat de proposer des expériences ludiques qui stimulent l'imagination du joueur. Ils doivent donc développer des environnements numériques complets, constitués d'éléments et de propriétés relevant du domaine de la fiction.

En effet, grâce à leur rapport à la machine, ils ont le « pouvoir de reproduire [...] de petits univers¹⁶ », des mondes temporaires avec leurs villes, leur flore, leur faune et leur géographie, ce qui permet de créer des ambiances et des esthétiques au jeu (de former une diégèse, en somme).

Henry Jenkins a déjà montré que les « game consoles should be regarded as machines of generating compelling spaces, [...] their virtual playspaces have helped to compensate for the declining place of the traditional backyard¹⁷ ». L'espace du jeu vidéo – sans être

¹⁵Ibid.

¹⁶TRICLOT, op. cit., p. 22.

¹⁷Henry JENKINS. "Game Design as Narrative Architecture". In : *First Person : new media as story*,

au coeur du monde habituel, mais plutôt en parallèle avec lui – est bel et bien séparé du monde réel dans la mesure où les actions de l'utilisateur sont contenues dans l'univers clos du jeu. D'une part, elles n'ont aucun effet sur le monde réel; l'utilisateur sait très bien que si, dans *Final Fantasy VI*, il calcine un lapin lors d'un combat avec la commande « Brasier » – sort qui inflige des dégâts de feu aux ennemis –, aucun animal en chair et en os n'a été attaqué par la magie qu'il a utilisée. D'autre part, l'espace du jeu vidéo, tout comme celui des jeux traditionnels, est lui aussi soumis à des règles qui suspendent les lois ordinaires. Par exemple, toujours dans *Final Fantasy VI*, l'utilisateur peut soigner ses coéquipiers en utilisant la commande « Soin » – compétence magique qui permet de régénérer la barre de vie de ses alliés – ou même, il lui est possible de les ressusciter grâce aux « Plumes de Phénix », ce qui est impossible à faire dans notre monde, mais qui est tout à fait légitime dans celui de ce jeu vidéo.

En résumé, les jeux et les textes fictionnels créent momentanément une parenthèse spatiotemporelle à l'intérieur du monde réel. Cette parenthèse s'ouvre quand le jeu (ou le livre) commence et se clôt lorsque terminé. Ils synchronisent donc un univers imaginaire parallèle à notre propre espace et notre propre temps. Toutefois, pour « s'ouvrir », il faut absolument que le récepteur accepte de fictionnaliser ce qu'il a devant lui.

performance, and game. Sous la dir. de Pat HARRIGAN et Noah WARDRIP-FRUIIN. Cambridge : MIT Press, 2004. URL : http://interactive.usc.edu/blog-old/wp-content/uploads/2011/01/Jenkins_Narrative_Architecture.pdf, Consulté le 5 octobre 2014.

1.3 Fictionnaliser le monde imaginaire

1.3.1 L'entrée en jeu

Comme je l'ai montré précédemment, le jeu et le texte fictionnel tracent les contours d'un univers autre que celui de notre perception immédiate. Par contre, cela ne veut pas dire que le « mouvement d'entrée » dans l'univers (qu'il soit vidéoludique ou textuel) se fait automatiquement. En effet, l'immersion fictionnelle dépend de l'attitude qu'adopte le récepteur, à savoir s'il accepte ou non de croire à ce que le concepteur lui propose. Caillois disait d'ailleurs que « [t]out jeu suppose l'acceptation temporaire [...] d'une illusion¹⁸ ». Salen et Zimmerman, dans *Rules of Play : Game Design Fundamentals*¹⁹, décrivent l'expérience ludique comme une psychologique qui permet l'entrée en jeu de l'utilisateur. Le rôle du concepteur serait d'amener ce dernier à bien vouloir traverser les frontières du « cercle magique » – et l'inciter à y rester. Alors seulement, on pourra parler d'immersion fictionnelle :

Immersion is what happens when you make the moment-to-moment experience so compelling that the player is drawn completely into the game and the real world disappears. [...] John Gardner, in *The Art of Fiction*, writes that a good book creates “a continuous dream” that’s bolstered by providing a constant stream of concrete detail. Immersion works the same way. You bathe the player in a constant stream of images that pull him into your world, and you avoid gaffes that jar him out of his reverie. If you break the dream, you lose the immersion. [...] A successful game entices the player into the gameworld, and then never lets him go²⁰.

De fait, le récepteur n'est pas automatiquement projeté dans l'univers fictionnel, c'est une

¹⁸CAILLOIS, op. cit., p. 21.

¹⁹Katie SALEN et Eric ZIMMERMAN. *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. Cambridge : MIT Press, 2003.

²⁰Bob BATES. *Game Design : the Art and Business of Creating Games*. Boston : Course technology PTR, 2004, p. 21.

décision libre qui lui revient. Cette traversée entre le monde imaginaire et le monde réel est un passage optionnel ; qu'il lise un livre ou qu'il s'amuse à un jeu, il peut tout à fait refuser de se prêter au jeu et de ne pas adopter l'attitude ludique.

1.3.2 Le « faire comme si »

L'attitude ludique résulte d'une série d'opérations abstractives du cerveau, reliées à la capacité de celui-ci à inventer un univers qui n'est pas celui de la perception immédiate. Huizinga soutient que les jeux traditionnels demandent au récepteur de « faire comme si » s'il veut pouvoir bien jouer le jeu. Par conséquent, l'espace des jeux traditionnels, comme la cour de jeu ou l'échiquier, demande aux joueurs d'adopter une attitude ludique pour que celui-ci prenne forme, c'est-à-dire de « faire comme si », par exemple, la voisine d'en face était une princesse et que la rue était une rivière remplie de crocodiles.

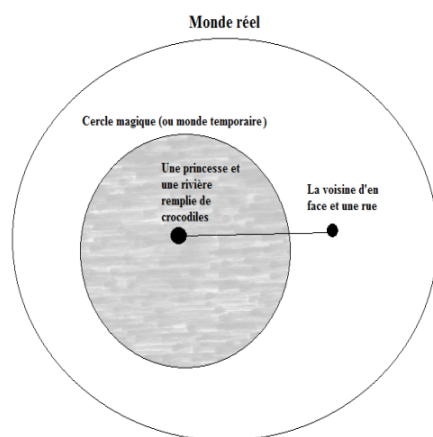


Figure 1.2 – Le « cercle magique » de Huizinga.

Les joueurs, au moment de jouer, savent très bien qu'il ne s'agit ni d'une vraie princesse ni d'une rivière : tout simplement, ils choisissent librement d'adopter une attitude qui fait

en sorte qu'il en est ainsi dans cette sphère temporaire de jeu. Leurs actions, régies par des règles préalablement établies, prennent place dans ce « cercle magique » et n'ont de sens que pour ceux qui décident d'adopter pleinement l'attitude ludique. Sans cette dernière, il est impossible pour le récepteur de s'immerger dans l'univers fictionnel. Or, c'est cette même capacité imaginative que le lecteur emploie lorsqu'il lit un texte fictionnel.

En effet, Paul Ricoeur affirme que lire un texte narratif, c'est « la possibilité de se projeter au-dehors, dans la représentation d'un monde que l'utilisateur pourrait habiter²¹ ». Pour construire l'univers fictionnel, pour fictionnaliser, le lecteur doit accepter que « les énoncés du texte ne sont ni faux ni indécidables, mais vrais ». On voit donc la fictionnalité comme une option de lecture ou une décision libre de la part du lecteur. Quand donc l'immersion fictionnelle en littérature et en jeux vidéo peut-elle avoir lieu ?

1.3.3 L'immersion fictionnelle

Dans les arts, plusieurs techniques sont adoptées pour faire entrer le récepteur dans l'univers imaginaire représenté et l'y maintenir. Dans *Pourquoi la fiction ?*, Jean-Marie Schaeffer définit ce qu'il appelle l'immersion fictionnelle en fonction de cinq caractéristiques : l'activation imaginative, le dédoublement des mondes, l'état dynamique, l'investissement affectif et l'illusion.

L'activation imaginative

L'activation imaginative se déploie lorsque le récepteur accepte de jouer le jeu, c'est-à-dire que l'imagination l'emporte sur la perception immédiate. Pour ce faire, le concepteur doit

²¹RICOEUR, loc. cit.

activer le processus. Souvent, ce sont les phrases d’amorce typiques qui sont employées, telles que « il était une fois » ou « il y a longtemps, dans une galaxie lointaine » qui introduisent normalement un conte – ou un film de Star Wars. Il s’agit d’une sorte de pacte de lecture qui dit au récepteur : voici une fiction. Dans *Gradius III*, c’est exactement ce qu’ont choisi de faire les concepteurs en commençant le synopsis du jeu par l’expression : « Dans le quadrant le plus sombre de l’espace ».

Le dédoublement de mondes

Le dédoublement de mondes est l’état d’immersion fictionnelle où le récepteur se met à vivre dans deux mondes à la fois : le monde réel et celui imaginaire. Pour reprendre un de mes exemples précédents, en lisant *Le chevalier au lion*, le lecteur accepte qu’il existe un monde étrange, parallèle au nôtre, dans lequel la magie existe. Évidemment, le monde de référence est inséparable de l’image, créée par le texte, et la contemplation de l’image transporte le lecteur dans le monde représenté. Le joueur de *Final Fantasy VI* voit ses actions se dérouler dans « les contours d’un monde tracé d’avance ». Lors de son expérience de jeu, il s’apercevra que, bien qu’ayant de nombreuses similitudes avec la géographie terrestre – sa surface est constituée de continents et d’îles qui abritent déserts, prairies, forêts et montagnes –, le monde dans lequel il se projette n’est pas réel, mais bien fictif en ce sens qu’il est l’objet d’une représentation. Les univers fictifs sont des univers secondaires ; ils ne sont pas pensables indépendamment d’un premier monde, réel, sur lequel ils s’appuient.

L'état dynamique

Avec leur cadre spatio-temporel « situated in a world with features inspired by real geography and architecture²² » et leurs « avatars with human or humanlike properties²³ », les jeux vidéo de la présente recherche possèdent toutes les conditions préalables pour accueillir une histoire. De fait, ils sont accompagnés d'un synopsis qui promet aux récepteurs une expérience narrative riche.

Beings of pure magic once ruled the world with power and command. But power rarely leads to contentment... A dispute amongst these beings turned into an all-out war. Beasts of doom, known as Espers, were created and unleashed to the bidding of their masters. This "War of the Magi" reduced the world to smoldering rubble. When it ended, the Espers were gone, as were most of the citizens of the world. Many centuries have passed since the war. Civilizations have been rebuilt with iron, machines and technology. For years the Espers have existed only in ancient legends. Now, an Esper has been discovered and the forces of magic are beginning to return. The risk of another, more devastating war is growing. The future²⁴...

Eight fighters from across the globe have come together to see which of them has the strength, skill and courage to challenge the mysterious Grand Masters. Each fighter has different skills and special moves, but it will take more than brute strength to earn the title of World Warrior²⁵.

In the darkest quadrant of space there churns the vortex of Bad Vibes. Bacterion, it has been called, is a malignant mass that has spawned all that is wicked in the universe. Feeding on the suffering of the innocent, it moves like a germ throughout the Galaxy, manifesting itself in unspeakably hideous forms. In the past, Bacterion has only had the power to rear its ugly head on a few isolated occasions. That is, until now²⁶.

En effet, ils incitent les récepteurs à prendre part aux jeux vidéo en leur présentant des « histoires à achever ». En terminant par une interrogation et en utilisant le futur simple,

²²RYAN, op. cit., p. 182.

²³Ibid., p. 182.

²⁴« Instruction Booklet », *Final Fantasy VI* Squaresoft, 1994, p. 5.

²⁵« Instruction Booklet » *Street Fighter II : The World Warrior*, Capcom, 1991, p. 10.

²⁶« Instruction Booklet », *Gradius III*, Konami, 1991, p. 4.

le synopsis de *Final Fantasy VI* leur laisse croire que la finalité du récit n'est pas préécrite, et que c'est sur eux et sur leurs décisions que repose le destin du monde. Le futur simple est aussi employé dans celui de *Street Fighter II* pour donner la sensation de liberté à l'utilisateur, comme si le combat était à venir. Dans *Gradius III*, après que soient racontés les événements du passé, on utilise le présent de l'indicatif afin de donner l'impression que l'action se déroule au moment où l'utilisateur lit le livret d'instruction, qu'il doit se préparer parce que le pire est à venir. Interpellé plus loin par la deuxième personne du singulier, il est celui qui pourra peut-être sauver la planète Gradius puisque tout n'est pas encore perdu. Tous ces procédés narratifs utilisés par les auteurs des synopsis donnent au joueur non seulement le goût de jouer, mais de partir à l'aventure dans le monde fictionnel.

L'investissement affectif

Les expériences fictionnelles vécues sont chargées d'affectivité. Dans le cas de la littérature, cette dernière prend la forme d'une empathie envers les personnages. Cela se produit dans toute la mesure où les personnages entrent en résonance avec nos investissements affectifs réels : qui n'a jamais eu pitié du personnage principal dans la nouvelle *Boule de Suif* de Maupassant ? Or, certains joueurs retrouvent ce même investissement lorsqu'ils jouent à *Final Fantasy VI* ; la mort de Rachel nous émeut, la cruauté de Kefka nous enrage, le béguin de Locke pour Celes nous attendrit, etc. Évidemment, l'investissement affectif est loin d'être le même dans *Street Fighter II*, puisque ce n'est pas par empathie envers les personnages que l'on décide de se prendre au jeu, mais bien à cause de notre esprit compétitif. Si l'on choisit un personnage plutôt qu'un autre, cela dépend avant

tout de nos préférences personnelles en matière de design visuel, et non parce qu'on est attaché émotionnellement à lui. Même phénomène avec le jeu *Gradius III* : si je pulvériser les extraterrestres, je ne le fais pas en pensant au fait que je vais sauver la population de Gradius, je le fais pour « passer la cassette ».

Ainsi, le cadre spatiotemporel des jeux vidéo de notre étude permet aux actions de l'utilisateur de venir s'inscrire dans un espace et dans un temps donné. Contrairement aux mondes temporaires et abstraits que créaient, au cœur du monde habituel, les expériences de jeux traditionnels ainsi que les jeux abstraits (comme *Tetris*, *Bejeweled*, *Pong*, etc.), ceux de notre étude font l'objet d'un véritable travail de création similaire à celui que font les auteurs de textes fictionnels. Chacun des ceux-ci présente des lieux fictifs complètement différents les uns des autres, possédant leur propre esthétique et leur propre ambiance de jeu, que ce soit dans les compartiments d'un train fantôme (*Final Fantasy VI*), dans une rue animée de Chine (*Street Fighter II*) ou dans les confins de l'espace (*Gradius III*). Les liens entre le jeu et la fiction sont ainsi très forts puisque les concepteurs demandent au récepteur de croire en un monde fictif, tout comme le fait le texte fictionnel.

Chapitre 2

Narrativité

2.1 La narrativité des jeux vidéo

2.1.1 Les « text-based adventure games »

« L'influence des traditions orales sur l'imaginaire des jeux vidéo permet ainsi d'expliquer en partie l'intérêt d'une grande part de la jeunesse pour les consoles. [...] Les mêmes structures du récit, les mêmes symboles se retrouvent dans les contes et légendes, dans les films d'Arnold Schwarzenegger ou les jeux vidéo. »

– Pierre Bruno, Les jeux vidéo, p. 38.

Dans le chapitre précédent, j'ai montré que non seulement les jeux vidéo possèdent des qualités fictionnelles – en ce sens où ils génèrent des mondes imaginaires –, mais que, en plus les récepteurs des jeux vidéo de l'étude et d'un texte fictionnel passent par les mêmes états mentaux pour s'y immerger. L'expérience ludique du récepteur, lorsqu'il consent à adhérer au monde représenté, est contenue dans un cadre spatio-temporel concret, et non dans une sphère abstraite – un « cercle magique » – comme c'est le cas pour les jeux

traditionnels (ou pour les jeux et les textes abstraits). C'est pourquoi les concepteurs sont ainsi associés, par Jenkins, à des « narrative architects¹ » dans la mesure où « they design worlds and sculpt spaces² ». À l'intérieur de ces espaces explorables, l'utilisateur voit, entend et agit par le biais de personnages complexes ayant une profondeur et une individualité comparables à ceux qu'il rencontrerait dans un texte narratif. La fictionnalité est une caractéristique que le monde vidéoludique partage avec le monde littéraire.

Dans ce chapitre, je vais m'intéresser à une seconde caractéristique qui semble leur être commune : la narrativité. J'entends par ce concept la mise en récit, la modalité d'organisation de ce dernier. Il faut faire très attention de ne pas confondre narrativité et narration (qui sera l'objet du chapitre 3 et qui concerne l'action de raconter le récit). Ce chapitre aborde la question de l'interactivité dans son rapport avec la linéarité – ou non – du récit. Ici, je montre quelles formes adopte la structure narrative au moment de la réception ; puis, en me basant sur la double structure narrative qu'a proposée Dominic Arsenault, j'étudie une avenue possible de l'application du concept d'oeuvre ouverte qu'a développé Eco à l'étude des jeux vidéo.

Si on retrace la place de la narration dans l'histoire des jeux vidéo, on remarque qu'un bon nombre des premiers jeux vidéo sur micro-ordinateur étaient très fortement narratifs. *Colossal Cave Adventure*³, par exemple, est un jeu en mode textuel qui propose à l'utilisateur d'explorer son univers fictionnel, réseau de grottes souterraines habitées par des trolls et autres créatures fantastiques, par l'intermédiaire d'une interface en ligne de commande semblable à celle qu'employait le système d'exploitation MS-DOS dans les années 1980.

¹JENKINS, op. cit., p. 13.

²Ibid., p. 3.

³*Colossal Cave Adventure* (Will Crowther & Don Woods, 1977).

Pour cheminer dans les artères du jeu, il doit taper une ligne de commande, c'est-à-dire du texte au clavier pour demander à l'ordinateur d'effectuer une opération, automatiquement interprétée par la machine qui lui répond en affichant le texte correspondant au résultat de l'exécution des commandes tapées ou des questions que le logiciel pose à l'utilisateur.



Figure 2.1 – *Colossal Cave Adventure* (Will Crowther & Don Woods, 1977), *King's Quest* (Sierra Entertainment, 1984) et *Maniac Mansion* (Lucasfilm Games, 1987).

Ce jeu en mode textuel a, par la suite, donné naissance à un genre de jeux vidéo particulier, le « text-based adventure games ». L'un des principaux objectifs de ce type de jeux vidéo, qui fut très populaire dans les années 1980, est de faire découvrir au récepteur le récit qu'il contient. Les théoriciens de l'époque ont d'ailleurs fréquemment employé le terme de « fiction interactive⁴ », ou encore de « littérature ergodique⁵ », pour désigner cet « hybrid of game and literature⁶ » :

⁴RYAN, op. cit., p. 129.

⁵Pour en savoir plus sur la notion de « littérature ergodique » (qui a été légèrement abordée en introduction) qu'a développée Espen Aarseth, lire son livre *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1997.

⁶RYAN, op. cit., p. 127.

Text adventures or, using a more appropriate term, interactive fiction is a form of computer game which has many things in common with fiction in book form, role-playing games and puzzle-solving. To create a high quality interactive fiction game, you need to be more of an author than a game programmer⁷.

Dans « Electronic literature : what is it ? », Katherine Hayles soutient que l'avènement des fictions interactives a eu pour conséquence de rendre « [t]he demarcation between electronic literature and computer games [...] far from clear ; many games have narrative components, while many works of electronic literature have game elements⁸ ». Ainsi, ces jeux vidéo textuels sont souvent assimilés à de la littérature numérique, association due à leur contenu narratif fort et à leur rapport au texte et au récit.

La principale différence entre l'objet vidéoludique et l'objet livresque concernerait leur principe d'organisation et de disposition des unités d'action : le récit littéraire aurait un principe de linéarité en opposition à celui du jeu qui offrirait à ses usagers un principe de non-linéarité. Ainsi, le texte littéraire suivrait une logique séquentielle unique de ses unités, tandis que le jeu vidéo permettrait l'utilisateur – et l'inciterait – à naviguer et à se perdre à travers un réseau de séquences multiples. Alors, comment combiner la flexibilité de l'interactivité à la linéarité du récit dans la structure vidéoludique ? C'est ce que j'étudierai dans ce chapitre dédié à la narrativité. Je vais d'abord retracer la linéarité du récit vidéoludique. Puis, je m'intéresserai à ce qui ferait la spécificité narrative de ce médium, soit son caractère arborescent et multidirectionnel. Finalement, je tenterai de formuler une solution de réconciliation entre ces deux antagonistes. Tout cela se fait dans le but de

⁷*The ALAN Adventure Language. Reference Manual*, 2000, p. 13. Disponible en ligne <http://www.alanif.se/downloads/documentation/manual.pdf> (Consulté le 26 février 2015).

⁸Katherine HAYLES. "Electronic Literature : what is it ?" In : *Electronic Literature Organization* (2007). URL : <http://eliterature.org/pad/elp.html>, Consulté le 26 février 2015.

savoir si on peut dire que le joueur est un lecteur.

2.2 Linéarité dans la structure vidéoludique

« Tout système étant la combinaison d'unités dont les classes sont reconnues, il faut d'abord découper le récit et déterminer les segments du discours narratif que l'on puisse distribuer dans un petit nombre de classes ; en un mot, il faut définir les plus petites unités narratives. »

– Barthes, « Introduction à l'analyse structurale des récits », p. 63.

Selon de nombreuses théories narratives, un récit est un tout unifié, composé d'éléments organisés entre eux de façon séquentielle dans une relation de cause à effet. Dans *Avatars of Story*, Marie-Laure Ryan soutient que « le sens du récit suppose la linéarité et l'unidirectionnalité du temps, de la logique et de la causalité⁹ ». « La fabula, disait de son côté Umberto Eco, au fur et à mesure qu'elle se réalise et se dispose le long de son axe temporel [...] aura tracé une sorte de ligne cosmologique continue¹⁰ ». Il existerait ainsi une seule ligne narrative continue tout au long de ses unités narratives.

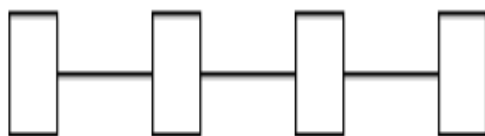


Figure 2.2 – La structure linéaire d'un récit avec ses unités narratives qui suivent une ligne continue.

⁹RYAN, op. cit., p. 99.

¹⁰ECO, op. cit., p. 154.

On a hérité de cette idée de continuité structurelle du récit d’Aristote qui soutenait que, pour former un tout cohérent, l’intrigue devait avoir un début, un milieu et une fin¹¹. Or, les jeux vidéo peuvent eux aussi dévoiler une structure qui présente ses unités de manière linéaire et successive, « proposant une suite d’événements prédéfinis par avance [...] des passages obligés pour le joueur¹² ». Ils le font d’abord par le biais d’un schéma narratif qui vient tracer la logique des actions qu’entreprend l’usager. Les concepteurs élaborent une trame narrative de façon linéaire, et c’est le long de cette intrigue que l’usager va progresser : il commence le jeu au début d’une trame qu’il va devoir révéler au fur et à mesure de ses actions et de ses explorations – on constate la ressemblance avec les propos que tenait Umberto Eco concernant la linéarité de la fabula. Dans *Écrire pour le jeu*¹³, Emmanuel Guardiola montre que les unités de base des jeux vidéo peuvent s’enchaîner de manière successive et linéaire.

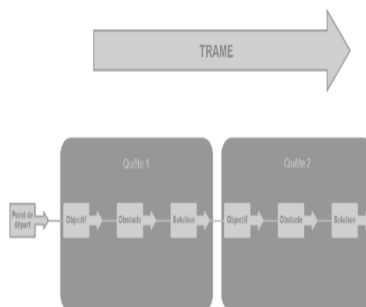


Figure 2.3 – Quêtes obligatoires, successives et linéaires.

Dans ce type de jeu, les épreuves se succèdent de façon très directive et laissent peu

¹¹Voir le chapitre VI de sa *Poétique*.

¹²Sébastien GENVO. “Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d’analyse?” In : *compar(a)ison* (2005). URL : http://www.ludologique.com/publis/types_de_narration.html.

¹³Emmanuel GUARDIOLA. *Écrire pour le jeu*. Paris : Dixit, 2000.

de choix aux joueurs. Les quêtes, qui sont obligatoires pour progresser dans le jeu, doivent être achevées dans un ordre précis et le jeu ne propose au joueur qu'une quête après l'autre.

2.2.1 Le schéma narratif

La trame narrative d'une histoire est « [a] [mental] image that the user constructs by traveling through the virtual space of the text, collecting narratives fragments at every stop, and trying to assemble these fragments into a meaningful pattern¹⁴ ». Dans les années 1960, Greimas a développé le concept de schéma narratif. Cet outil facilite la compréhension globale d'une histoire et permet de suivre l'évolution des différentes actions. Le schéma est constitué de cinq éléments, se répartissant en trois actes : la situation initiale, les actions (ou les situations intermédiaires) et la situation finale.

Dans *Final Fantasy VI*, la situation initiale et l'élément déclencheur se situent dans la première séquence du jeu. L'utilisateur contrôle une jeune fille à bord d'une armure Magitek. Elle est accompagnée de deux gardes. La conversation entre ceux-ci vient dresser un rapide portrait de la situation : l'histoire se déroule mille ans après la guerre, la jeune femme est une sorcière puissante qui porte un diadème de manipulation et les gardes font partie de l'Empire. L'utilisateur devine qu'une guerre sévit entre deux clans, puisque d'un côté les gardes de l'Empire veulent s'emparer de l'Esper et de l'autre, les gardes de Narshe tentent de les en empêcher. Il déduit aussi que l'Empire est du côté des méchants dans la mesure où il contrôle une jeune femme, veut voler un objet et se fait accuser de vouloir envahir la ville. Une fois devant la fameuse chimère, les deux gardes disparaissent mys-

¹⁴RYAN, op. cit., p. 144.

térieusement. Il ne reste plus que la jeune femme devant l'Esper, les deux partageant un flux de lumières étranges. Soudain, tout devient noir. Un *flash-back* apprend à l'utilisateur la raison pour laquelle elle était sous l'influence du dispositif de contrôle mental : Gestahl, le dictateur/empereur, désire projeter sa puissance dans le monde entier et utiliser la magie pour faire grandir son empire. Cependant, comme l'histoire l'a montré, la puissance de la magie risque de réduire la planète de nouveau en cendres.

Dans *Street Fighter II* et *Gradius III*, la situation initiale et l'élément déclencheur sont tous les deux contenus dans le péri-texte du jeu. L'utilisateur doit donc lire le livret d'instruction pour apprendre les prémisses de l'histoire. Dans le premier jeu, la situation initiale est écrite dans la biographie des personnages, c'est ce qu'ils faisaient avant qu'un élément déclencheur ne vienne bouleverser leur vie et qu'ils décident de s'inscrire au tournoi de combat de rue. Par exemple, Edmond Honda, le sumotori d'origine japonaise, coulait des jours heureux en participant à des combats de sumo. Un jour, il apprend avec horreur que les gens en général ne considéraient pas le sumo comme un vrai sport. Il décide alors de s'inscrire au tournoi pour faire valoir son art. Le déroulement et le dénouement de l'histoire dépendront ainsi des actions de l'utilisateur dans la mesure où ce sont ses combats contre les adversaires et le boss final – M. Bison. Le résultat, d'une certaine façon, est incertain. L'exposition de la situation initiale et de l'élément déclencheur est faite de façon semblable dans *Gradius III*. À la lecture du livret d'instruction, l'utilisateur apprend qu'il est un habitant de Gradius scolarisé, un pilote de haut calibre et qu'il vit une vie paisible sur une planète reconnue pour être en harmonie avec tout le monde. Quand tout à coup, la Fédération fait appel à lui pour sauver la population d'une mort atroce puisque l'effroyable

Bactérian est revenu pour répandre sa purulence dans la galaxie. C'est donc en naviguant de zone en zone à bord du Vic Viper que se déploiera le récit. Plus il aura parcouru de zones, plus il se rapprochera de l'antagoniste du jeu. Le dénouement est donc le combat final contre Bactérian; si l'utilisateur réussit à le vaincre, la planète Gradius sera saine et sauve. Sa mission sera accomplie et il vivra heureux pour toujours.

2.2.2 La représentation mentale de la structure narrative

Comme susmentionné, en voyageant à travers l'espace numérique du jeu, l'utilisateur peut amasser les fragments narratifs « at every stop, and trying to assemble these fragments into a meaningful pattern¹⁵ ». Selon Janet Murray¹⁶, les jeux vidéo mettent en oeuvre une forme de narration spatialisée. Marie-Laure Ryan note elle aussi l'importance qu'a la structuration spatiale sur le déploiement de l'histoire vidéoludique :

The importance of travel across space in the quest narrative means that the design of this type of IF interactive fiction begins with the creation of a geography made up of distinct sites (or "rooms", in the jargon) connected by a network of passageways¹⁷.

L'expérience narrative des jeux vidéo passe ainsi par l'exploration, la résolution d'énigmes et la maîtrise des espaces représentés. On l'a vu dans la section précédente, la narration d'un jeu vidéo se forme autour d'une trame narrative linéaire (comme l'a définie Greimas). L'utilisateur se voit attribuer une mission (la quête principale) dans laquelle il accepte de s'engager afin de recevoir une récompense. Pour ce faire, il part à l'aventure dans le monde fictionnel. Celui-ci, qui forme un tout, se divise en plusieurs unités (les

¹⁵Ibid., p. 144.

¹⁶Janet MURRAY. *Hamlet on the Holodeck : the future of narrative in cyberspace*. Cambridge : MIT Press, 1998.

¹⁷RYAN, op. cit., p. 129.

lieux) qui contiennent toutes des fragments narratifs qui composent l'histoire. Pour les amasser, l'utilisateur doit résoudre les quêtes liées aux différents lieux. C'est donc la réalisation d'une série de quêtes qui formera l'histoire. Le rôle de l'utilisateur au sein de la structure narrative du jeu vidéo est alors de reconstruire une à une les unités narratives qui viennent former l'histoire, et ce, dans l'ordre qui a été préétabli par les concepteurs. Après avoir réorganisé ces morceaux d'histoire, l'utilisateur peut se représenter mentalement la structure narrative complète du jeu. On comprend donc que cette dernière et l'acte de jouer sont complémentaires puisque sans les actions du joueur, elle reste à l'état virtuel.

Je me permets une allusion à un autre jeu qui fait écho à la narration spatialisée dont parle Janet Murray. La populaire série de jeux vidéo *The Legend of Zelda*, produite elle aussi par Nintendo, est reconnue pour ses phases d'exploration : l'utilisateur contrôle le personnage Link et explore un environnement ouvert composé de différents villages et décors variés comme un désert, un lac, une grotte ou un volcan. Le nom du personnage principal est souvent utilisé en jeu de mots : *A link to the past*¹⁸, *A link between worlds*¹⁹, puisqu'il est celui qui permet de faire le lien – la jonction – entre les différents espaces.

¹⁸*The Legend of Zelda : A link to the past* (Nintendo EAD, 1991).

¹⁹*The Legend of Zelda : A link between worlds* (Nintendo EAD, 2013).

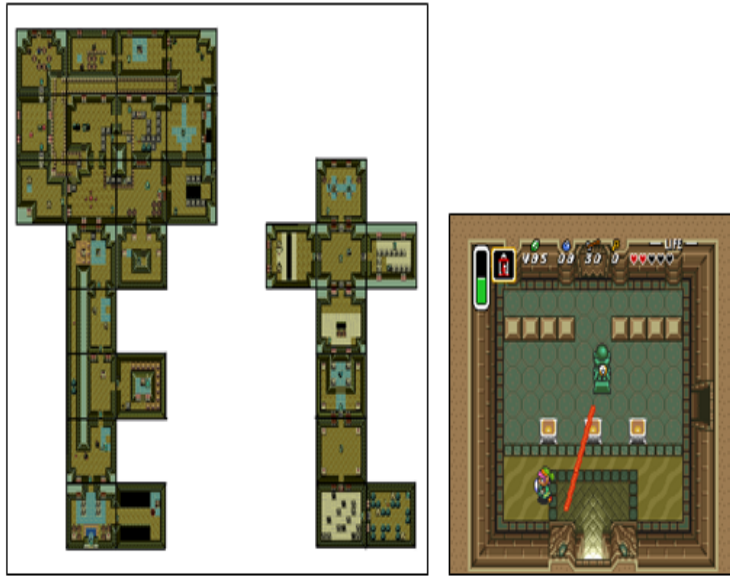


Figure 2.4 – On voit dans la première image le donjon qui se divise en plusieurs salles. Dans la deuxième image, il s’agit d’une salle dans laquelle l’usager doit résoudre l’énigme s’il veut poursuivre vers la prochaine salle.

Les donjons reflètent d’ailleurs bien cette narration par structuration spatiale dans la mesure où ils se composent de plusieurs pièces qui sont juxtaposées les unes aux autres. Chaque pièce propose un défi au joueur qui lui donne accès à des clefs qui permettent d’ouvrir de nouvelles parties du donjon, et ainsi de suite.

On constate donc que non seulement la narration se fait par l’exploration spatiale, mais aussi que chaque espace possède une structure en trois actes (objectif, obstacle, solution) qui est elle-même comprise dans la structure en trois actes de l’histoire complète. On retrouve ce type de structure dans les histoires à épisodes, ou encore dans les romans-feuilletons, où un épisode est une action incidente liée à l’action principale qui, une fois toutes les actions assemblées, forme un tout cohérent avec un début, un milieu et une fin (une structure linéaire, en somme).

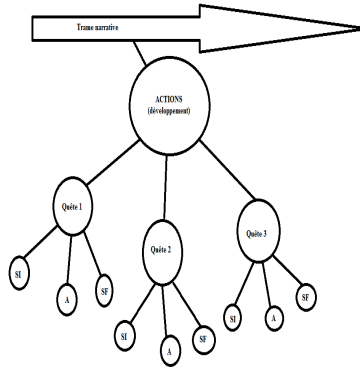


Figure 2.5 – La trame narrative se divise en trois actes, qui se divisent à leur tour en trois actes.

Lorsque l'utilisateur commence une partie dans *Final Fantasy VI*, *Street Fighter II* et *Gradius III*, il découvre d'abord l'action générale du jeu – empêcher les plans diaboliques de Kefka afin de sauver la planète, vaincre M. Bison et gagner le titre de « World Warrior » et mettre en bouillie Bactérion pour sauver Gradius et ses planètes environnantes. Cette action, composée d'une situation initiale, d'actions et d'une situation finale, va se subdiviser en actions intermédiaires, qui sont elles aussi composées d'une situation initiale, d'actions et d'une situation finale – traverser la rivière Lete pour rejoindre Narshe, mettre K.O. Honda, traverser la zone « The Dunes of Doom ». La résolution de chacune de ces quêtes intermédiaires, qui se dressent devant l'utilisateur, chaque avancée qu'il fait dans le jeu, le rapproche petit à petit de son objectif final, ce qui veut dire que c'est par l'acte de jouer que le récit se construit.

La structure qui régit le « World of Balance »

Prenons l'exemple de *Final Fantasy VI*. Dans ce jeu, l'utilisateur est placé dans un univers gigantesque : le « World of Balance ».

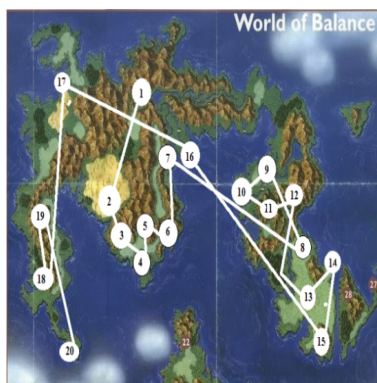


Figure 2.6 – Le « World of Balance » se divise en plusieurs villes qui sont numérotées sur la carte, mais le trajet de l'utilisateur suivra un cheminement linéaire.

Cet espace, métaphoriquement, représente l'histoire complète du jeu. D'ailleurs, il s'agit de l'objet à sauver. Celui-ci se divise en villes – qu'il va explorer l'une à la suite de l'autre – et chacune d'entre elles va lui donner accès à une quête particulière. C'est en les résolvant que l'utilisateur va pouvoir avancer et prendre connaissance de nouvelles bribes d'histoire qui vont, à leur tour, aboutir à une nouvelle quête, et ainsi de suite. C'est donc en progressant de ville en ville que le récepteur va pouvoir rencontrer les différents personnages (Edgar, Sabin, Celes,...) et prendre connaissance de la totalité des événements qui formeront l'histoire. Ainsi, le joueur commence le jeu au début d'une trame qui va se révéler au fur et à mesure de ses actions et de ses explorations.

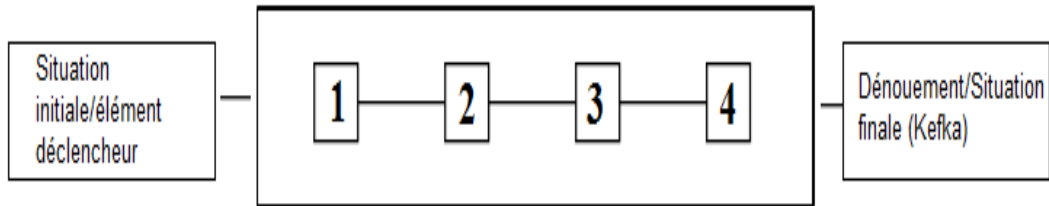


Figure 2.7 – L'utilisateur va commencer à l'endroit 1 pour se rendre au 2, puis au 3, dans l'ordre linéaire qu'ont voulu les concepteurs du jeu vidéo.

En effet, dans cette première partie du jeu, les concepteurs ont mis en place certains mécanismes (reliés aux règles du jeu) qui contraignent l'utilisateur à suivre le fil conducteur qu'ils ont prédéfini. Ils tracent le chemin à suivre ; ils conditionnent l'activité du joueur en régulant les tracés à suivre.

Par exemple, ils disposent dans le monde des obstacles sans solution qui servent à délimiter le terrain de jeu : falaise infranchissable, tunnel effondré ou personnages non jouables qui servent de verrous. Ces moyens sont d'ailleurs beaucoup utilisés dans le jeu vidéo *Final Fantasy VI*, et l'utilisateur y est confronté dès les premiers instants de l'expérience de jeu. En quittant la ville de Narshe en compagnie de Terra et de Locke, l'utilisateur se trouve sur la carte du monde qui lui donne une impression de grandeur, où différentes possibilités de trajets semblent lui être proposées. Or, le seul chemin réel qu'il peut emprunter est celui qui le conduit là où les concepteurs l'ont voulu, soit au sud pour rejoindre le château de Figaro. En effet, l'autre chemin qu'il aurait pu emprunter est en fait bloqué par un garde qui surveille l'entrée de la grotte : impossible d'y entrer. Ce n'est qu'après avoir visité

le château et récupéré Edgar que le garde acceptera de laisser passer l'usager. D'ailleurs, lorsque l'usager arrive au château de Figaro, des gardes – qui jouent le rôle de verrous – bloquent les accès aux différentes portes du bâtiment. Le seul chemin possible est de poursuivre sa route vers la salle du trône afin de discuter avec Edgar, le roi libertin qui se joint à son aventure. À la suite de leur discussion, il invite l'usager à explorer sa noble demeure pendant qu'il règle certaines choses de son côté. Ce n'est qu'à partir de ce moment que les gardes l'autorisent à franchir les portes et le laissent découvrir ce qui se cache derrière chacune d'elles.

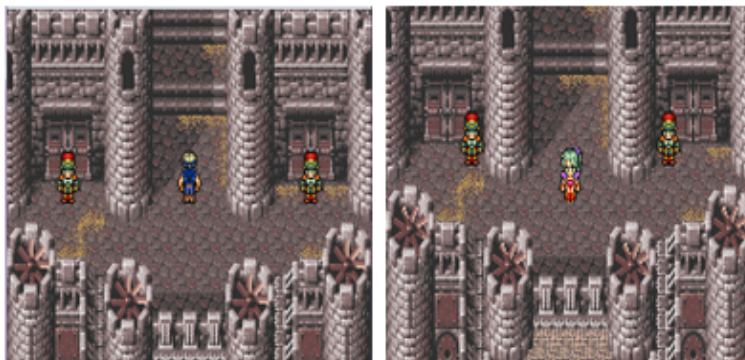


Figure 2.8 – On voit la position des gardes avant et après la discussion avec Edgar.

L'usager doit donc préalablement avoir accompli certaines actions spécifiques, préétablies par les concepteurs, afin d'avoir accès au prochain élément du jeu.

Plus loin dans la structure du jeu, l'usager se retrouve devant ce que j'appellerais un « faux » embranchement où on lui donne la possibilité de choisir entre trois scénarios : celui de Locke, de Sabin ou de Terra.

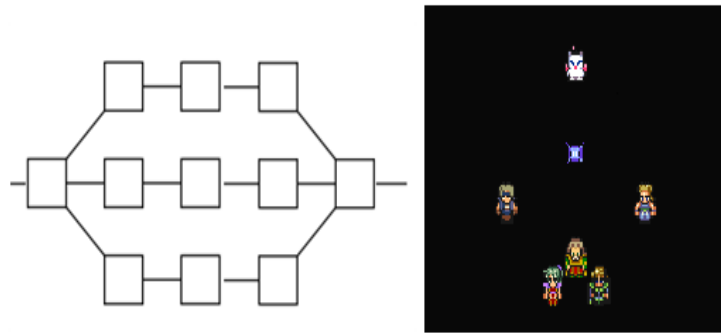


Figure 2.9 – Ici, la structure du jeu devient un embranchement. Cependant, les choix de l'utilisateur n'affectent en rien le déroulement du récit puisqu'il devra passer par toutes les branches avant de poursuivre sa route.

Or, lorsqu'il en choisit un, il doit absolument le compléter pour progresser. De plus, il va revenir à l'embranchement où le choix des scénarios lui est permis. Il est impossible pour l'utilisateur d'aller plus loin dans le jeu s'il n'a pas résolu tous les scénarios qui lui sont proposés à ce point, c'est pourquoi il s'agit d'un « faux » embranchement puisque les quêtes suivent néanmoins un enchaînement successif, obligatoire et linéaire. En effet, dans un « vrai » scénario à embranchements, on demande à l'utilisateur de faire un choix entre un scénario A, B ou C. S'il choisit le scénario A, il n'aura pas accès aux mêmes événements que l'utilisateur qui choisit le B, et n'aura pas la possibilité de revenir en arrière et compléter tous les scénarios. Ici, dans le cas de *Final Fantasy VI*, le seul choix réel qui est donné à l'utilisateur est celui de l'ordre dans lequel il effectuera la totalité des quêtes. Ainsi, même s'il voyage sur la carte du monde – ce qui lui donne un sentiment de liberté –, cette première partie de l'histoire, alors que le monde s'appelle « World of Balance », suit une direction linéaire très stricte qui a été préécrite par les concepteurs. Ils décident des personnages à jouer et imposent les chemins à emprunter.

Le monde ouvert du « World of Ruin »

Cependant, la seconde tranche du récit de *Final Fantasy VI* est reconnue pour son monde ouvert. En effet, suite au Cataclysme qui a réduit le monde en ruines, l'enchaînement des quêtes prend une tout autre forme. L'utilisateur expérimente une structure qui s'inscrit dans une esthétique où le fond et la forme sont en symbiose – ce qui vient confirmer mon hypothèse du début selon laquelle le monde est une représentation métaphorique du récit vidéoludique de *Final Fantasy VI*. Le monde est éclaté, pulvérisé, et c'est sous cette forme que les quêtes se présentent à lui. Si jusque-là l'utilisateur était emprisonné dans une structure linéaire, celle-ci est désormais éclatée dans la mesure où il n'est plus obligatoire pour lui de non seulement suivre l'ordre des quêtes, mais aussi de les réaliser.

Par conséquent, selon ses envies, ou encore ses capacités, il n'est pas obligé de résoudre la totalité des quêtes afin de progresser dans la trame générale du jeu. De fait, une fois que son équipe est composée de Celes, Sabin, Edgar et Setzer, il peut décider dès lors d'entrer dans le dernier niveau du jeu pour essayer de donner une raclée à Kefka ou encore, il peut choisir de retrouver le reste de ses compagnons. Cette recherche peut se faire dans quasiment n'importe quel ordre (quasiment puisque, par exemple, on ne peut récupérer Gau avant de pouvoir réduire son équipe à trois personnages ou avoir Strago sans avoir d'abord sauvé Relm). Il n'y aurait plus de logique linéaire, mais bien une exploration aléatoire de la carte du monde et de ses villages, ce qui est en partie faux.



Figure 2.10 – Les unités narratives du « World of Ruin » sont latentes, elles attendent les actions du joueur pour exister.

Le joueur se promène sur une carte du monde où les différentes unités narratives sont latentes, c'est-à-dire qu'elles attendent ses actions pour exister, pour prendre forme. La structure de jeu va alors se dessiner au fur et à mesure que l'utilisateur navigue en son sein. Certaines zones resteront inexplorées, alors que d'autres vont venir s'assembler au récit. Il est donc vrai d'affirmer que, dans ce type de monde ouvert où les phases d'exploration sont de mise, un usager X vivra un parcours différent de l'utilisateur Y.

Seulement, la trame narrative restera toujours la même pour ces deux joueurs dans la mesure où les éléments primordiaux de l'histoire sont des piliers inébranlables que même leurs actions ne modifieront pas – à moins que les concepteurs l'aient voulu et que cela s'inscrive dans la logique narrative. De plus, puisqu'elle est une structure cognitive globale, « [a] [mental] image that the user constructs by traveling through the virtual space of the text, collecting narratives fragments at every stop, and trying to assemble these fragments into a meaningful pattern²⁰ », elle formera toujours un tout linéaire après sa réception par l'utilisateur.

²⁰RYAN, op. cit., p. 144.

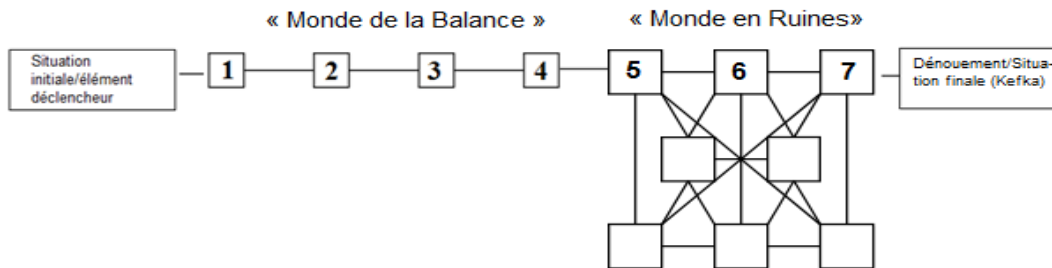


Figure 2.11 – On voit ici que, même si le jeu permet de circuler plus librement lors de la seconde partie du jeu, la structure narrative restera linéaire et conduira l'utilisateur jusqu'à la situation finale.

En effet, bien que l'on puisse la parcourir de différentes façons et l'explorer dans tous ses recoins, sa singularité ne sera jamais altérée. Que l'on retrouve Gau, l'enfant sauvage, en lançant des morceaux de viande ou que l'on croise Relm, l'artiste peintre de dix ans, dans la maison d'Owser, l'histoire possédera toujours le même schéma narratif. Ces séquences, qui sont facultatives au déploiement du récit, apportent tout au plus une richesse supplémentaire au scénario, mais elles ne viennent pas modifier le schéma prévu par les concepteurs. Ainsi, comme pour *Gradius III*, le sens du récit de *Final Fantasy VI*, bien que son exploration soit ouverte, restera toujours le même, suivant une seule ligne narrative continue tout au long de ses unités narratives²¹.

Tous les éléments de l'univers fictionnel qui entoure le joueur font qu'il agira d'une manière précise, prédéterminée, et il n'en découlera alors qu'une seule et unique trame

²¹Précision : En aucun cas je n'affirme ici que *Final Fantasy VI* est moins interactif et plus contraignant pour la liberté du joueur que *Gradius III* au moment de l'expérience de jeu. Une telle conclusion serait difficilement défendable, car le premier offre davantage de possibilités d'actions au joueur que le deuxième (ne serait-ce que par le fait qu'il puisse faire les quêtes ou non). Par contre, une fois que ces deux jeux seront terminés par le récepteur, la trame narrative (c'est-à-dire le déroulement du récit) qui sera dessinée mentalement par le joueur sera, hors de tout doute, linéaire.

narrative. Cependant, une même trame narrative peut produire plusieurs histoires, et celles-ci se développent selon les actions et les parcours des joueurs.

La linéarité derrière Street Fighter II

En jouant à *Street Fighter II : The World Warrior*, l'utilisateur n'est absolument pas libre dans ses mouvements. En effet, bien qu'il ait la possibilité de choisir son personnage, ce sont plutôt les concepteurs qui décident de l'ordre dans lequel se dérouleront les différents combats. La preuve, une fois l'avatar sélectionné, une cinématique s'enclenche, montrant un avion en partance du pays d'origine de ce dernier vers son premier combat. Par exemple, si l'utilisateur décide de combattre avec Dhalsim, alors il devra obligatoirement défier ses adversaires dans l'ordre prédéfini par les concepteurs du jeu, soit en affrontant d'abord Ken aux USA, puis E. Honda au Japon, et ainsi de suite comme le montre la figure ci-dessous.

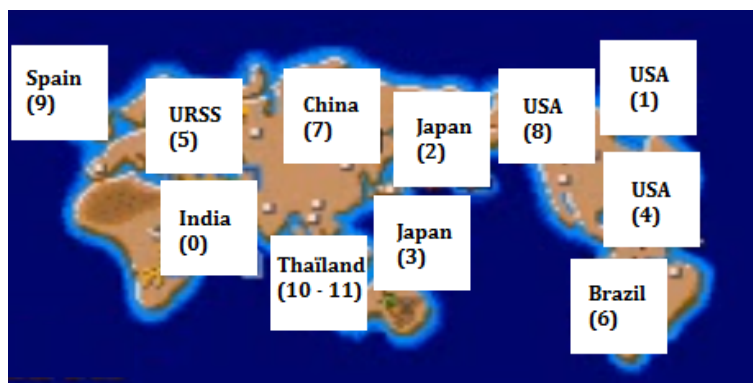


Figure 2.12 – L'utilisateur est contraint de suivre l'ordre des combats tel qu'il a été établi par les concepteurs du jeu. Ces 10 affrontements se concluront toujours par l'affrontement ultime, qui se déroule en Thaïlande, contre M. Bison.

Dépendamment du personnage choisi, l'ordre des combats se modifiera très légèrement.

De fait, l'utilisateur qui préfère Chun Li à Dhalsim devra se battre contre ce dernier lors du troisième combat, plutôt que contre Ryu au Japon. Néanmoins, comme le stipule Marie-Laure Ryan, même si l'utilisateur X parcourt les différentes zones de jeux dans un ordre autre que celui de l'utilisateur Y ou encore, si l'utilisateur X refait une partie, mais en suivant un chemin différent, la trame narrative restera toujours la même dans la mesure où elle est une structure cognitive globale. Les 10 combats se suivront donc selon la structure décidée par les concepteurs, et cette suite se terminera toujours par le combat final contre M. Bison. Le récit restera toujours le même, suivant une seule ligne narrative continue tout au long de ses unités narratives.

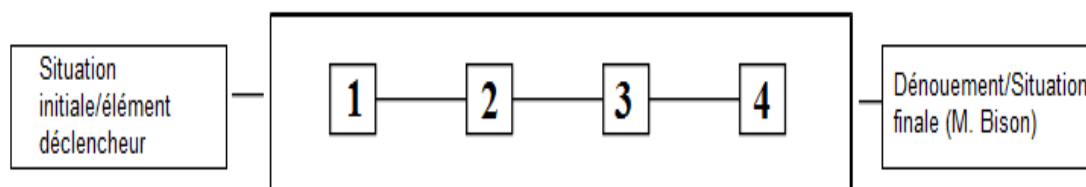


Figure 2.13 – Même si l'utilisateur peut choisir son combattant, il devra réussir les 10 combats, selon l'ordre préétabli par les concepteurs, afin d'avoir accès au dénouement de l'histoire qui est le combat contre M. Bison en Thaïlande.

Ainsi, « la liberté [que ressent l'utilisateur lorsqu'il joue à un jeu vidéo] est relative puisque déterminée et cadrée par les auteurs du jeu²² ». Dans ces structures narratives, il accomplit les actions telles qu'elles ont été voulu et prévu par les créateurs. On parle d'une structure narrative fixe.

²²GUARDIOLA, op. cit., p. 17.

La linéarité poussée à l'extrême de Gradius III

La structure narrative fixe, prédéfinie par les concepteurs de jeu se fait particulièrement ressentir dans *Gradius III*. Dans ce jeu, l'utilisateur, qui pilote le Vic Viper, doit obligatoirement parcourir les différentes zones dans un ordre précis : « The Dunes of Doom », « The Carbonation Zone », « Lava Them and Leave Them zone », et ainsi de suite. Celles-ci se suivent donc de façon linéaire et successive. Le jeu est d'ailleurs à défilement horizontal, ce qui vient souligner davantage sa linéarité et pousse l'utilisateur à aller de l'avant vers la prochaine zone qui le rapproche de Bactérion.

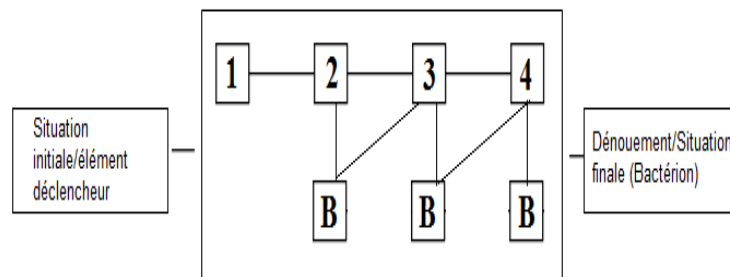


Figure 2.14 – Il s'agit aussi d'une structure où l'enchaînement des quêtes est linéaire et successif. Cependant, on retrouve des quêtes facultatives, par le biais des « zones bonus », mais, même si un joueur ne connaît pas l'existence de ces « zones secrètes », il peut terminer sans problème le jeu.

Parfois, il peut avoir accès à des « zones bonus », mais ces dernières sont facultatives au déploiement de la structure du jeu, c'est-à-dire que même si un usager ne connaît pas son existence, il peut terminer sans problème le jeu.

On constate alors que l'expérience vidéoludique de ces trois jeux vidéo est balisée obligatoirement avec un début et une fin avec, entre les deux, un ensemble de situations

enchaînées les unes aux autres. L'utilisateur commence le jeu au début de la trame narrative qu'il va devoir révéler au fur et à mesure de ses actions et de ses explorations. C'est par la mise bout à bout des différentes unités narratives que se déploie le récit. On constate donc qu'on peut trouver, dans la structure narrative des jeux vidéo de notre étude, une linéarité unidirectionnelle puisqu'ils débiteront toujours par une situation initiale fixe – à Narshe, dans la première arène ou dans la zone « The Dunes of Doom » –, et un dénouement invariable dont le résultat (réussite ou défaite) dépend des actions du joueur, mais ce sera invariablement un combat contre Kefka, M. Bison ou Bactérion qui mènera toujours à la séquence finale du jeu. Comme les textes narratifs, ils se closent selon la volonté des concepteurs : les héros vainquent les épreuves et sauvent la planète (*Final Fantasy VI*, *Gradius III*) ou sont honorés (*Street Fighter II*). Ainsi, le joueur parcourt, reconstruit et réorganise les éléments de l'univers pour en faire ressortir une histoire telle que l'on a l'habitude de l'expérimenter, c'est-à-dire de manière linéaire avec un début, un milieu et une fin.

2.3 La structure fixe et variable des jeux vidéo

« De cette virtualité de l'oeuvre jaillit sa dynamique qui constitue la condition de l'effet produit par elle. De ce fait, le texte n'existe que par l'acte de constitution d'une conscience qui la reçoit, et ce n'est qu'au cours de la lecture que l'oeuvre acquiert son caractère particulier de processus. »

– Iser, L'Acte de lecture, p. 48-49.

Dans son article « Game design as Narrative Architecture », Henry Jenkins présente quatre types de récits que l'on peut intuitivement regrouper en deux catégories : les récits

actualisés et émergents – ceux qui dépendent des actions du joueur pour exister – et les récits enchâssés et évoqués – ceux qui sont prédéfinis par les concepteurs. Dans *Narrative in the Video Game*, Dominic Arsenault reprend cette classification pour « postuler la présence d’une double structure narrative [...] dans tous les jeux qui véhiculent une histoire dramatique²³ ». Selon lui, les jeux vidéo :

contiennent un récit enchâssé invariable, que l’on peut extraire du jeu-objet pour l’analyser selon une approche formaliste ou structuraliste, et un récit vidéoludique variable à l’intérieur des contraintes de l’algorithme, qui prend vie dans le jeu manifeste et qu’il faut nécessairement observer à travers une approche centrée sur l’expérience²⁴.

Il semble donc exister deux structures narratives dans un même jeu vidéo : celle que le joueur révèle et celle qui naît des actions du joueur. On a vu, en début de chapitre, que les jeux vidéo de l’étude – surtout dans *Final Fantasy VI* – donnent au joueur un sentiment de liberté en lui offrant une « histoire à achever » et en lui permettant de se promener, de déambuler dans le monde fictionnel ouvert. Cependant, on a compris que cette liberté n’est qu’une impression puisqu’elle est déterminée et cadrée par les auteurs du jeu qui ont développé une multitude d’obstacles infranchissables afin d’orienter les joueurs vers les espaces narrativement saillants.

On a constaté aussi qu’ils ont effectivement une structure narrative qui est à la fois fixe – la trame prédéfinie, qui détermine ce que l’usager est obligé de résoudre pour progresser vers la fin du jeu – et variable – d’une même trame narrative peut découler une variété de récits différents qui résultent des parcours et des actions propres à chaque joueur. Par

²³Dominic ARSENAULT. “Jeu et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo”. Mémoire de maîtrise. Montréal : Université de Montréal, 2008. URL : <http://www.le-ludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20-%20Memoire.pdf>, p. 79.

²⁴Ibid., p. 71.

exemple, dans le cas de *Final Fantasy VI*, un joueur pourrait ajouter à son enchaînement mental la ville de Zozo, alors qu'un autre aurait plutôt la ville de Jidoor. Dans *Street Fighter II*, l'utilisateur qui joue au jeu une seconde fois pourrait suivre le chemin 1-2-3-4-5-6, plutôt que 1-5-2-3-4-6 comme la première fois. Dans *Gradius III*, un usager aguerri pourrait connaître toutes les zones bonus qui s'ajouteraient à son récit du jeu, alors qu'un novice ne les connaîtra peut-être jamais. Ainsi, les trames narratives de ces jeux vidéo peuvent être vécues de différentes façons. Cependant, leur singularité ne sera jamais altérée. Comment combiner fixité et flexibilité au sein d'une même structure de jeu ?

2.3.1 Les « espaces blancs » dans la structure

Les actions de l'utilisateur permettent de révéler la structure fixe développée par les concepteurs du jeu vidéo. En se déplaçant dans le monde fictionnel, il récupère les fragments narratifs qu'il va devoir organiser afin de rendre intelligible le récit. Cependant, lorsque l'on regarde les différents jeux vidéo, on constate que pour se rendre du point A au point B, l'utilisateur doit parcourir une certaine distance. Selon Emmanuel Guardiola, tout ce qui se déroule entre les éléments primordiaux d'une quête principale (les différentes quêtes obligatoires) est de l'exploration, ce qui veut dire qu'entre chaque unité narrative, on retrouve des « espaces blancs », des moments d'interaction qui stimulent l'activité ludique.

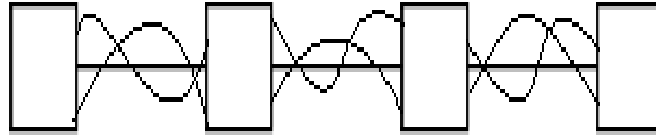


Figure 2.15 – On voit ici les fragments narratifs importants entre lesquels on trouve des « espaces blancs », qui permettent aux usagers d’interagir avec l’univers fictionnel.

En effet, « le scénariste doit écrire des scénarios dont il ne maîtrisera pas tout à fait l’achèvement²⁵ », ce qui veut dire qu’au moment de jouer, c’est au joueur d’établir la jonction entre ces différents éléments signifiants – d’où le concept d’« histoire à achever ». Lors de ces moments, il est libre de se promener dans le jeu comme bon lui semble. Ce sont des « moments ouverts » dans la structure de jeu durant lesquels l’usager peut décider de faire du *leveling*, de dormir à l’auberge, de jaser avec les gens du village, ou encore de se diriger vers les prochaines quêtes. Bien que, comme le souligne Marie-Laure Ryan, ses déambulations « [do] not make history nor [do they] alter the plot ; the user has no impact on the destiny of the virtual world²⁶ », il n’en reste pas moins que ses actions et ses choix de parcours créent un récit²⁷.

Or, ces phases d’exploration sont comparables à ce qu’Umberto Eco appelait dans *Lector in fabula* des « non-dits » dans la structure textuelle. En effet, selon lui, le texte

²⁵GUARDIOLA, loc. cit.

²⁶Marie-Laure RYAN. “Beyond Myth and Metaphor : The Case of Narrative in Digital Media”. In : *Games Studies* (2001). URL : <http://www.gamestudies.org/0101/ryan>, Consulté le 12 octobre 2014.

²⁷Voir à ce sujet le livre de Dominic Arsenault qui explique comment se crée le récit vidéoludique par rapport au récit enchâssé.

est en fait une « machine paresseuse qui exige du lecteur un travail coopératif acharné pour remplir les espaces de non-dit ou de déjà-dit restés en blanc²⁸ ». Par conséquent, il « laisse ses contenus à l'état virtuel²⁹ » en attendant une actualisation du lecteur – comme les différentes villes latentes qui attendent d'être visitées par le joueur dans *Final Fantasy VI*. Dans le même sens, Iser note que le texte – ou le jeu dans le cas présent – est ainsi « marqu[e] [par] certaines ouvertures qui ne peuvent être fermées que par le lecteur qui agit sur elle³⁰ » : présupposant ainsi une coopération interprétative, « basé[e] sur une collaboration théoriquement mentale du lecteur, disait Umberto Eco, qui doit interpréter librement un fait esthétiquement déjà organisé et doté d'une structure donnée³¹ ». En effet, dans ces moments entre deux lieux, deux fragments narratifs, le joueur a « à sa disposition un éventail de possibilités soigneusement déterminées, et conditionnées de façon que la réaction interprétative n'échappe jamais au contrôle de l'auteur³² ».

Je me permets ici une référence à un jeu vidéo qui représente bien mes propos. Cette qualité d'ouverture de la structure se fait particulièrement ressentir dans le jeu vidéo *Kingdom Hearts*³³ créé par les mêmes développeurs que *Final Fantasy VI*. Dans ce jeu vidéo de type RPG, qui réunit les personnages de Disney et ceux de la série *Final Fantasy*, le joueur se trouve dans une galaxie inconnue où chaque planète représente une histoire célèbre de l'univers de Disney. Pour accéder à cette dernière, il doit passer par des « inter mondes », des phases préliminaires de contrôle spatial dont le *gameplay* est similaire à

²⁸Eco, op. cit., p. 27.

²⁹Ibid., p. 28.

³⁰Iser, loc. cit.

³¹Umberto Eco. *L'oeuvre ouverte*. Paris : Editions du Seuil, 1979, p. 25.

³²Ibid., p. 19.

³³*Kingdom Hearts*(Square Co., 2002).

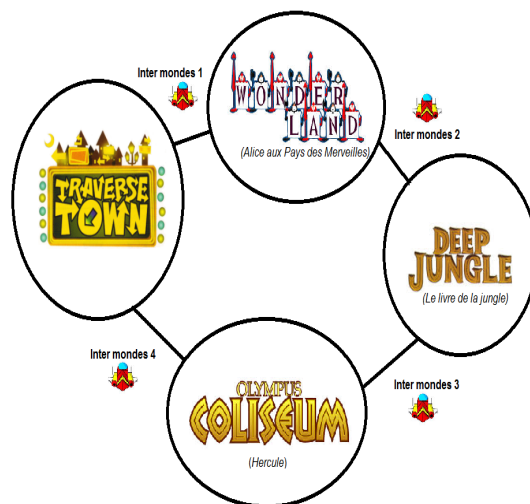


Figure 2.16 – La carte du monde de *Kingdom Hearts* avec ses unités narratives – les planètes – et ses ouvertures – les inter mondes.

La structure narrative des jeux vidéo, tout comme celle des textes ouverts qu’analyse Umberto Eco, est donc fixe, mais trouée par des blancs, des « non-dits » que le joueur va devoir remplir par ses actions. Dominic Arsenault a d’ailleurs noté :

La séparation entre jeux à progression et jeux à émergence n’est pas basée sur une différence fondamentale, mais résulte simplement d’une variation dans le degré d’importance accordée aux deux types de récit [enchâssé et vidéoludique], dont on pourrait rendre compte sous la forme d’une formule. Les jeux à émergence ne comportant typiquement qu’un récit enchâssé très sommaire pour laisser au joueur toute la liberté “d’écrire ses propres histoires” (comme le voudrait l’utopie de la fiction interactive), on les décrira comme suit : $RE < RV$. Le rapport des jeux à progression tels que *Mean Streets* sera lui exprimé par $RE > RV$, puisque c’est le récit enchâssé qui a préséance sur le parcours du joueur, qui y est soumis³⁴.

Si le « récit enchâssé » apparaît parfois comme sommaire aux joueurs, c’est parce que les « espaces blancs » dans la structure peuvent être plus importants que d’autres, c’est-à-dire que l’écart entre deux fragments narratifs se fait davantage sentir par les joueurs.

³⁴ARSENAULT, op. cit., p. 79.

La différence entre ces deux types de jeux – à progression et à émergence³⁵ – n’est donc pas basée sur « le degré d’importance accordée aux deux types de récit », mais bien sur le degré d’ouverture de sa structure afin de laisser plus de place – ou moins de place – à l’activité des joueurs.

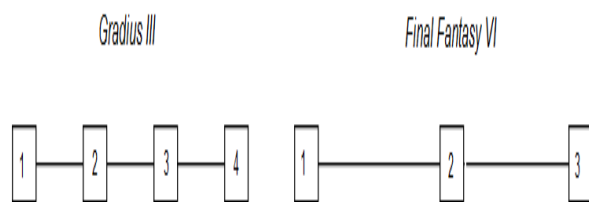


Figure 2.17 – *Final Fantasy VI* est plus interactif puisque sa structure est plus ouverte que celle de *Gradius III*, laissant ainsi plus de liberté au joueur.

En effet, dans *L’oeuvre ouverte*, Umberto Eco soutient que l’oeuvre esthétiquement valable est celle qui peut être envisagée et comprise de multiples façons sans cesser d’être elle-même. La structure ouverte est donc dynamique au sens où elle est interactive puisqu’elle attend une action de l’usager pour se fermer complètement. Elle exige de lui qu’il participe à son achèvement en filtrant les matériaux, en les organisant pour la rendre intelligible. Or, j’ai montré que c’est exactement ce que fait le joueur lorsqu’il joue à l’un des jeux vidéo de l’étude puisqu’il reconstruit les éléments essentiels de la trame narrative pour faire ressortir le récit de ses actions combiné à celui des concepteurs. En ce sens, on peut alors affirmer que le joueur est un lecteur.

³⁵Dans son ouvrage *Half-Real*, Jesper Juul fait une distinction entre deux jeux : les jeux de progression et les jeux d’émergence. Les jeux de progression sont ceux qui sont séquentiellement prévus et pré-scriptés (*Final Fantasy VI*, *Gradius III*) alors que les jeux d’émergence sont ceux qui créent des défis au joueur sans que tout soit prévu d’avance par le créateur du jeu (*Street Fighter II*).

2.3.2 Récit enchâssé et récit actualisé

« Les esthéticiens parlent parfois de l'achèvement ou de l'ouverture de l'oeuvre d'art, pour éclairer ce qui se passe au moment de la consommation de l'objet esthétique. »

– Eco, *L'oeuvre ouverte*, p. 17.

Dominic Arsenault avait bien cerné la présence de deux récits qu'il a appelés : le récit enchâssé invariable et le récit vidéoludique variable. Cependant, je postule que, plutôt que de posséder un récit « déjà écrit » et un récit « résultant des actions du joueur », les jeux vidéo ont plutôt un récit enchâssé qui attend le travail coopératif du joueur pour devenir un récit actualisé. Le récit enchâssé a alors un caractère virtuel, un programme narratif potentiel. Au moment de jouer, le joueur, par ses choix narratifs et ses actions ludiques, actualise le récit qui devient alors un récit actualisé. Tous les jeux vidéo ont un seul « récit enchâssé » fixe – celui préécrit par les concepteurs – qui peut potentiellement évoluer en une multitude de « récits actualisés » – résultant des choix de parcours du joueur. Ce récit enchâssé possède, comme les textes narratifs, une structure ouverte qui laisse une place au joueur en son sein et qui lui demande de venir combler ses espaces blancs par ses propres actions.

Ainsi, les jeux vidéo et la littérature, en plus de posséder la fictionnalité comme caractéristique commune, partagent un second aspect : la narrativité. En effet, les jeux vidéo ont une trame narrative linéaire – avec un début, un milieu et une fin – le long de laquelle les différents fragments narratifs vont venir s'assembler au fil des actions du joueur. La structure de jeu, au moment de la réception, trace une ligne continue dont les unités narratives ont été prédéfinies par les concepteurs du jeu vidéo. Les jeux vidéo possèdent

donc à la fois des éléments invariables – que les concepteurs ont préécrits – et des éléments variables – qui résultent des actions du joueur. Afin de combiner la fixité et la flexibilité qui caractérisent la structure vidéoludique, on a postulé que les jeux vidéo possèdent une structure ouverte telle que l’a développée Umberto Eco dans son livre *L’oeuvre ouverte*. En reprenant les termes de plusieurs théoriciens, on a conclu que les jeux vidéo ont un « récit enchâssé » qui possède des « espaces blancs » dans sa structure narrative. Ceux-ci viennent déterminer le degré d’interactivité du jeu vidéo – une structure plus ouverte sera plus interactive qu’une structure dont les « espaces blancs » sont plus rapprochés. Ce « récit enchâssé » fixe attend que quelqu’un l’aide à fonctionner, c’est-à-dire qu’un joueur, par ses actions, ferme ses ouvertures pour transformer le « récit enchâssé » en un « récit actualisé ». On peut alors dire qu’un jeu vidéo possède un seul « récit enchâssé » duquel peut se déployer une multitude de « récits actualisés ». Par conséquent, joueur et lecteur doivent effectuer des actions similaires sur la structure narrative afin d’y avoir accès.

Chapitre 3

Narration

« Tout message par le truchement duquel une histoire, quelle qu'elle soit, est communiquée devrait à bon droit être considéré comme un récit. »

– *André Gaudreault, Du littéraire au filmique, p. 81.*

3.1 Histoire, récit, narration

Dans le chapitre précédent, j'ai montré que l'expérience vidéoludique se caractérise par une narrativité comparable à celle que l'on rencontre à la lecture de textes fictionnels. J'ai vu que, au moment de la réception de *Final Fantasy VI*, *Street Fighter II* et *Gradius III*, la *fabula* de ces trois jeux vidéo trace une sorte de ligne continue. En disposant divers obstacles infranchissables au sein du monde numérique, les concepteurs dessinent les chemins que doivent obligatoirement prendre les joueurs s'ils veulent actualiser les différentes unités narratives qui les conduiront vers le dénouement final. Si la singularité de l'histoire n'est jamais altérée par les actions des joueurs, ceux-ci peuvent néanmoins vivre

des récits différents dépendamment de leurs parcours dans l'univers vidéoludique. En effet, entre chacune des unités narratives préécrites par les concepteurs, on trouve des moments ouverts dans l'expérience de jeu durant lesquels les joueurs ont la liberté de déambuler sans but. On a alors convenu que les jeux vidéo de la présente étude offrent aux joueurs à la fois des éléments invariables – qui sont préécrits par les concepteurs du jeu – et des éléments variables – qui résultent des actions du joueur. Afin de combiner fixité et flexibilité, j'ai montré que, plutôt que de posséder deux récits distincts – récit enchâssé et récit vidéoludique –, les jeux vidéo ont une structure ouverte qui attend que quelqu'un l'aide à fonctionner. Ainsi, ils ont un récit enchâssé à structure ouverte qui, une fois ses ouvertures fermées par les actions du joueur, devient un récit actualisé. La différence entre un jeu vidéo très narratif ou très interactif réside dans le degré d'ouverture de sa structure qui laisse plus de place – ou moins de place – à l'activité du joueur en son sein.

J'ai donc jusqu'à présent conclu que les jeux vidéo de mon étude possèdent au moins deux aspects similaires à ceux que l'on rencontre à la lecture de textes narratifs, soient la fictionnalité et la narrativité. Dans ce dernier chapitre, je vais m'intéresser à un troisième élément qui, je crois, est partagé à la fois par le monde littéraire et par le monde vidéoludique : la narration, l'instance narratrice responsable de la communication du récit aux usagers (lecteur ou joueur).

En effet, dans les travaux narratologiques de Gérard Genette, si l'« histoire » correspond aux événements qui touchent les personnages dans un monde donné et si le « récit » est l'organisation de cette histoire en un tout cohérent, la « narration », pour sa part, se définit comme l'acte même de raconter l'histoire en combinant ses éléments afin que celle-ci

puisse devenir récit. On comprend ainsi que la narration est l'instance responsable de la coordination des différentes parties de l'histoire. Comme le stipule Bremond, « raconter [...] ne sera jamais que dire ce qu'il advient d'une personne ou d'une chose, énoncer la succession de prédicats que son devenir lui confère¹ ». Elle implique ainsi un processus de communication dans la mesure où l'histoire doit être transmise d'un narrateur (l'émetteur) à un narrataire (le récepteur).

Or, selon plusieurs théoriciens du jeu, c'est ce troisième élément de la tripartition classique de Gérard Genette qui empêcherait les jeux vidéo de devenir des récits qui s'apparenteraient à ceux des textes narratifs. De fait, Markku Eskelinen affirme qu'« a mere story is not sufficient to make something a narrative, as there must also be a narrative situation implying the presence of *narrators* and *narrates*² ». De son côté, Serge Bouchardon rajoute que « lorsque le joueur est en action (les phases dites jouables), il n'y a plus de récit [...] [puisque] l'histoire n'est pas racontée par la médiation d'un *narrateur*³ ». Ainsi, Markku Eskelinen et Serge Bouchardon considèrent que les jeux vidéo ne peuvent raconter une histoire de par l'absence de narrateur lors des phases jouables, et ce, même s'ils sont bel et bien construits autour d'une histoire et que celle-ci progresse au fil des actions du joueur.

Cette hypothèse rejoint alors celle qui a été élaborée pour le théâtre classique : « au théâtre, on ne raconte pas une histoire, on la représente ; il n'y aurait pas de narrateur⁴ ».

¹Claude BREMOND. *Logique du récit*. Paris : Seuil, 1973, p. 332.

²Markku ESKELINEN. "The Gaming Situation". In : *Game Studies* 1.1 (2001). URL : <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.

³Serge BOUCHARDON. "Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique". In : *Electronic Literature Organization* 155 (2008), p. 81–87, p. 82.

⁴André GAUDREULT. *Du littéraire au filmique : système du récit*. Paris : Éditions Nota Bene, 1999, p. 39.

En effet, comme le rapporte André Gaudreault, le « mode de communication d'une histoire [au théâtre] consiste à montrer des personnages qui agissent, plutôt qu'à dire les péripéties qu'ils subissent⁵ ». C'est pourquoi, selon lui, il existerait deux modes de communication du récit : le narrateur (scriptural) et le monstateur (scénique). Ce dernier serait l'équivalent pour le théâtre du narrateur scriptural et l'instance qui assure l'articulation claire du récit – il peut être incarné par un personnage en voix *off*. En se référant à la métaphore de l'ordinateur comme théâtre, qui a déjà été explorée par Brenda Laurel en 1991⁶, on peut supposer que les jeux vidéo seraient ainsi de l'ordre de la monstration au sens où ils représentent bel et bien des personnages en acte.

Or, si l'on observe les images ci-dessous tirées des expériences des jeux vidéo de la présente étude et que l'on reprend la définition du concept de narration, on constate qu'il y a quelqu'un, au sens large du terme, qui tente d'informer le joueur que quelque chose s'est passé, et ce, autant par le biais de l'écrit (*Final Fantasy VI*, *Street Fighter II*) que par celui de la monstration (*Gradius III*).

⁵Ibid., p. 87.

⁶Pour en savoir plus, voir Brenda Laurel, *Computer as theatre* [1991], Addison-Wesley : Boston Mass, 1993.



Figure 3.1 – *Final Fantasy VI* et *Street Fighter II* lors des phases non jouables ; *Gradius III* lors d'une phase jouable.

Les jeux vidéo auraient-ils finalement la capacité de raconter une histoire comme le ferait le narrateur littéraire ? Si oui, comment le jeu vidéo communique-t-il ses histoires ? C'est ce que j'étudierai dans ce chapitre consacré à l'étude de la narration vidéoludique.

3.2 La communication narrative

3.2.1 Le concept de « narrateur »

Emprunté au latin *narratio* qui signifie « informer, exposer les faits » et dérivé de *narrare* qui veut dire « faire connaître » et de *gnarus* « qui connaît », la narration se définit comme un acte de connaissance, en ce qu'elle rend compte d'événements, et comme un acte de communication puisque le narrateur a pour fonction d'informer le narrataire sur ce qui s'est passé⁷. Le narrateur est ainsi celui qui narre, raconte l'histoire, alors que le narrataire est celui qui la reçoit. « Il y a dans le récit, ou plutôt derrière ou devant lui, disait Gérard

⁷ARON, SAINT-JACQUES et VIALA, op. cit., p. 509.

Genette, quelqu'un qui raconte, c'est le narrateur⁸ ». En effet, selon lui, une histoire, afin de devenir récit, doit être « proférée par quelqu'un, faute de quoi, il ne serait pas en lui-même un discours⁹ », ce qui veut dire qu'une caractéristique essentielle du récit scriptural serait la présence d'un narrateur attesté et explicite. La pensée de Genette, qui restreint la communication narrative à des êtres de chair – ou de papier –, doit donc être élargie si l'on veut pouvoir y inclure les jeux vidéo dans la mesure où « les récits [seraient] livrés sans l'intermédiaire d'un narrateur attesté et explicite¹⁰ ». Afin de résoudre ce problème, André Gaudreault propose que tout récit, qu'il soit par exemple scénique ou filmique plutôt que scriptural, est « “distillé” par un “énonciateur” premier, assimilable à cette figure que nous avons identifiée, au sein du scriptural, comme le “narrateur fondamental”¹¹ ». Il montre que le récit scénique possède cette instance fondamentale – « une espèce de “narrateur” scénique fondamental¹² » – et que, « en tant que “maître de cérémonies”¹³ », c'est elle qui est responsable de la communication narrative.

3.2.2 Le processus de communication de l'histoire

Raconter, c'est « énoncer un devenir¹⁴ », « c'est dire ce qu'il advient d'une personne ou d'une chose¹⁵ ». Dans ce sens, Tzevan Todorov soutient que le texte littéraire « est en même

⁸GENETTE, *Nouveau discours du récit*, p. 102.

⁹Ibid., p. 74.

¹⁰GAUDREAULT, op. cit., p. 83.

¹¹Ibid., p. 85.

¹²Ibid., p. 85.

¹³Ibid., p. 85.

¹⁴BREMOND, op. cit., p. 385.

¹⁵Ibid., p. 332.

temps une histoire et un discours¹⁶ ». C'est en tant qu'« acte narratif producteur¹⁷ » que Genette conçoit son entité narrative, faisant par le fait même du récit le produit de « cet acte d'énonciation¹⁸ ». La communication narrative est donc en soi l'action de raconter, c'est-à-dire que quelqu'un (le narrateur) tente d'établir une relation avec quelqu'un d'autre (le narrataire) afin de lui transmettre quelque chose (une histoire). En 1963, dans son schéma de la communication, Roman Jakobson identifie six éléments constitutifs qui sont nécessaires à tout acte de communication : le contexte, l'émetteur, le récepteur, le contact, le code et le message.

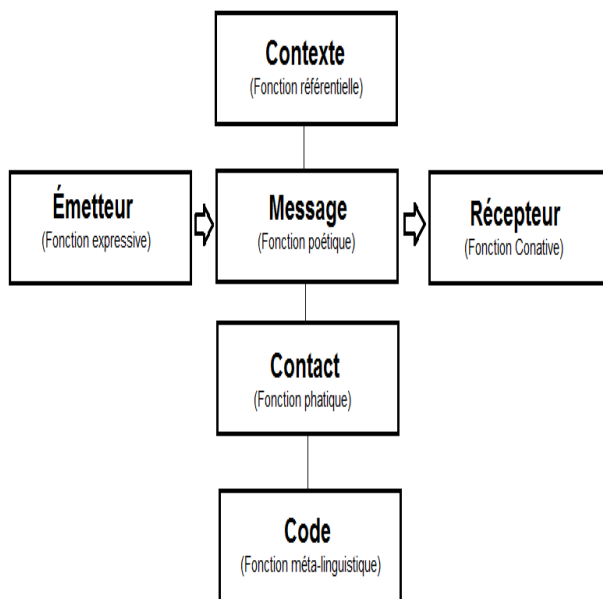


Figure 3.2 – Schéma de la communication de Jakobson.

La communication entre l'émetteur et le récepteur se fait dans un contexte en ce sens où elle a lieu à un instant donné, dans un lieu donné et dans le cadre d'une situation ou d'un

¹⁶Tzvetan TODOROV. "Les catégories du récit littéraire". In : *Communication* 8.8 (1966), p. 125–151, p. 144.

¹⁷GENETTE, *Figure III*, p. 72.

¹⁸Ibid., p. 72.

événement donné. Pour communiquer, les deux instances doivent disposer d'un code commun, c'est-à-dire qu'elles font l'utilisation d'un code établissant les correspondances entre un signe et son sens. Finalement, le message requiert un contact, un canal, une connexion entre l'émetteur et le récepteur, c'est par le biais de ce contact que la communication narrative s'établit et se maintient.

Selon Gérard Genette, les deux instances – émetteur/narrateur et récepteur/narrataire – doivent s'incarner dans un être de chair ou de papier puisque la communication narrative ne peut être que verbale ou écrite, sinon il ne s'agit pas d'un discours. Pourtant, pour Abbe Don, les ordinateurs, bien que n'étant ni l'un ni l'autre, joueraient dans notre société moderne le même rôle que le conteur avait dans la littérature orale¹⁹, laissant ainsi sous-entendre que le narrateur pourrait s'incarner dans autre chose qu'une instance explicite. De fait, dans la tradition orale, le rôle du conteur était de transmettre oralement une histoire devant un public, n'ayant pour seul autre support que ses connaissances mentales. En attribuant ce rôle à l'ordinateur, il fait de la communication narrative un acte non plus d'humain à humain comme le stipule Genette, mais de machine à humain.

En ce sens, Chris Crawford soutient que jouer à un jeu vidéo est bel et bien un processus cyclique de communication dans lequel « two actors alternately listen, think, and speak to each other²⁰ ».

¹⁹Abbe Don, « Narrative and the interface », dans Brendal Laurel, *The Art of human-computer interface design*, USA : Addison-Wesley Professional, 1990. Aussi cité dans Marie-Laure Ryan, *op. cit.*, 2001.

²⁰Chris CRAWFORD. "Interactive Storytelling". In : *The video game theory reader*. Sous la dir. de Mark J. P. WOLF et Bernard PERRON. New York : Routledge, 2003, p. 262.

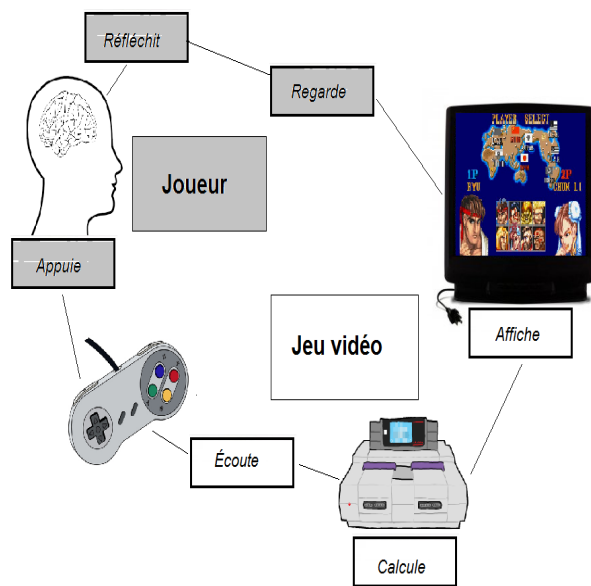


Figure 3.3 – Processus de la communication selon Crawford.

Par conséquent, il accorde à l'intelligence artificielle, incarnée ici par la console de jeu, la capacité de parler en ce que celle-ci est capable de transmettre de l'information au joueur, un message. En effet, le joueur regarde l'écran, réfléchit aux actions à faire et communique ses intentions à la console de jeu par le biais des boutons de contrôle de sa manette. La machine reçoit les instructions du joueur, les interprète et les traduit, puis calcule et affiche sur l'interface graphique le résultat de ses actions et les conséquences qu'elles ont entraînées sur le monde fictionnel du jeu. Le joueur regarde alors les nouvelles images, réfléchit aux nouvelles actions, et ainsi de suite. Les deux instances communiquent grâce à un langage commun qu'elles partagent et qui est souvent établi dans le livret d'instruction du jeu – que l'on pourrait comparer à un code.

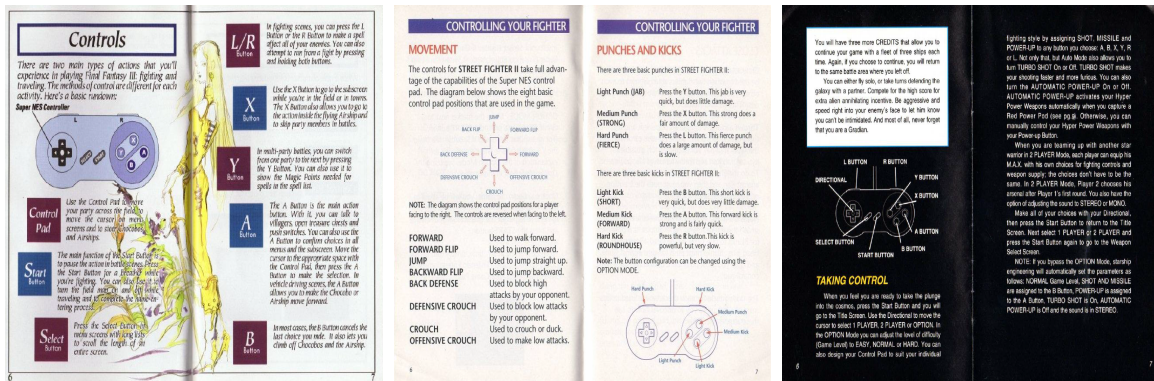


Figure 3.4 – Les commandes que l’on retrouve dans les livrets d’instruction de *Final Fantasy VI*, de *Street Fighter II* et de *Gradius III*.

Reprenons deux des trois images tirées des jeux vidéo de la présente étude que j’ai utilisées en début de chapitre :



Figure 3.5 – Images prises lors des phases non jouables de *Final Fantasy VI* et de *Street Fighter II*.

On peut voir qu’il y a effectivement une communication narrative dans celles-ci, c’est-à-dire qu’on y trouve une « voix », une instance, qui raconte verbalement, en utilisant des signes linguistiques, ce qui s’est passé à l’usager, et ce, exactement comme le ferait un narrateur dans un texte narratif. Dans la première image tirée de *Final Fantasy VI*, le joueur se trouve devant un coffre et décide de l’ouvrir. Une fois le coffre ouvert, une

instance narrative l'informe du contenu : « Obtenu : Éther ! » par le biais d'une boîte de dialogue. L'utilisateur sait qu'il a trouvé dans ce coffre un Éther supplémentaire qu'il pourra utiliser quand il le voudra, et que celui-ci a été déposé, en attendant, dans son inventaire avec ses autres objets. Or, lorsque le lecteur lit *Le chevalier au lion*, il rencontre une situation narrative similaire narrée comme suit : « La dame ouvre un de ses coffres, en retire la boîte [qui contient l'onguent pour soigner Yvain], et la confie à la demoiselle ». Dans les deux cas, le narrateur, qui est omniscient, raconte au narrataire ce que font et trouvent les personnages, l'un par le biais de l'interface graphique, l'autre grâce aux pages du livre. Joueur et lecteur sont alors exposés à une communication narrative semblable.

Dans la seconde image tirée de *Street Fighter II*, encore une fois, l'écran, lorsque l'adversaire est K.O., affiche : « You win », confirmant verbalement à l'utilisateur sa victoire et le dénouement de ses actions. Ryu s'est battu contre Ken. Après plusieurs minutes, il l'a mis K.O. et sa victoire est confirmée par le narrateur homodiégétique qui est témoin des événements et qui tient ici le rôle de l'arbitre du *street fight*.

Ainsi, dans ces deux exemples, la communication narrative entre la machine et l'utilisateur est claire, il ne fait aucun doute que quelqu'un raconte à quelqu'un d'autre que quelque chose s'est passé par le biais de signes linguistiques, réfutant l'affirmation de Gérard Genette selon laquelle la narration ne peut s'effectuer que d'humain à humain. Cependant, la communication narrative que l'on a étudiée ici – s'apparentant à celle omnisciente et celle homodiégétique que le lecteur peut rencontrer à la lecture d'un texte narratif – se fait hors des phases dites jouables, ce qui vient soutenir le postulat de Bouchardon que l'on a cité en début de chapitre. La communication narrative dans un jeu vidéo se limite-t-elle aux

phases non jouables ? Bourchardon dit-il vrai lorsqu'il affirme que les phases jouables font disparaître le narrateur pour laisser toute la place à l'interactivité et à la monstration de personnages en acte ?

3.3 Le narrateur vidéoludique

Regardons maintenant ces images prises lors des phases jouables des jeux vidéo de la présente étude :



Figure 3.6 – Images prises lors des phases jouables.

Le narrateur semble s'être effacé puisqu'il n'y a plus aucun signe linguistique sur l'interface graphique. Les phases que l'on dit jouables sont les moments de *gameplay* dans un jeu vidéo, les instants où le joueur contrôle son avatar et effectue les actions ludiques prescrites par les règles du jeu. Pour Serge Bouchardon, ces moments, que l'utilisateur expérimente nécessairement lorsqu'il joue à un jeu vidéo, bien que faisant progresser globalement l'histoire vidéoludique, ne font pas partie de la communication narrative, empêchant par le fait même cette histoire de devenir récit. Selon lui, il n'y aurait aucun narrateur lors de ces phases et il ne peut y avoir de récit sans narrateur. Par conséquent, la narration

vidéoludique serait, d’une certaine façon, discontinue puisque chaque cinématique ou dialogue avec les personnages non jouables – faisant partie de la communication narrative et permettant de raconter l’histoire –, serait entrecoupée par les instants de *gameplay* qui viendraient mettre un frein au déploiement du récit, à la communication narrative.

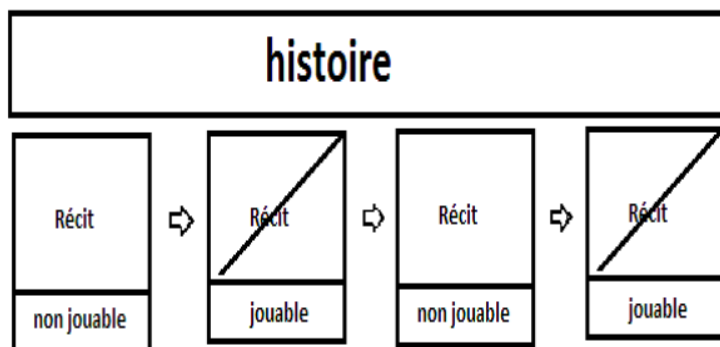


Figure 3.7 – Alternance du récit et du *gameplay* selon les phases non jouables et jouables.

Par exemple, le moment dans l’histoire où Banon de *Final Fantasy VI* demande, en style direct, à Terra si elle désire rejoindre la Résistance serait partie prenante du récit, alors que tous les moments où le joueur déambulerait dans le « World of Balance » à la recherche de la prochaine quête, seraient hors récit, bien qu’ils permettent à l’histoire de progresser, puisqu’il n’y aurait aucun narrateur pour narrer ses déplacements.

Or, l’expérience narrative qu’offre le jeu vidéo *Bastion*²¹ à ses usagers semble pourtant prouver le contraire. Ce jeu de rôle, dans lequel le personnage principal est un jeune homme silencieux qui doit naviguer dans les ruines d’une civilisation flottante, ne révèle pas son récit à travers des cinématiques ou des dialogues comme le soutient Bouchardon ; il est plutôt narré en temps réel. En effet, tout au long du jeu, une voix *off*, un narrateur,

²¹*Bastion* (Warner Bros Game, 2011).

accompagne oralement le joueur pour décrire le monde qui l'entoure, commenter ses actions ou encore révéler l'état d'esprit du personnage principal. Il narre tous les déplacements effectués par le joueur, ce qui veut dire que, même lors des phases jouables – par exemple, au tout début du jeu lorsque le personnage se lève du lit –, le narrateur réagit en disant : « He gets up! ». Ce processus de communication narrative se poursuit du début jusqu'à la fin du jeu, créant une connexion entre le narrateur et les actions de l'utilisateur. Ainsi, que ce soit lors des phases non jouables ou jouables, il y a bel et bien la présence d'un narrateur qui raconte au joueur ce qui se passe à l'écran lorsque ce dernier appuie sur un bouton ou tourne son *joystick* vers la gauche.

On pourrait croire que ce type de narration est un cas isolé, qu'il n'est pas l'apanage des autres jeux vidéo. Pourtant, si l'on recule de quelques années, on constate que la narration, même si elle n'est pas orale comme dans le cas de *Bastion*, a joué un rôle fondamental dans l'histoire du jeu vidéo, et ce, depuis la création du premier jeu d'aventure – *Colossal Cave Adventure* – dont on a parlé au chapitre 2.

En effet, on constate que l'intégralité des décors et les différents événements qui venaient ponctuer le jeu étaient alors décrits textuellement à l'utilisateur par le biais d'un narrateur s'apparentant à celui que le lecteur rencontre dans un roman. Si la scène du coffre que l'on trouve dans *Final Fantasy VI* et dans *Le chevalier au lion* avait été dans *Colossal Cave Adventure*, le dialogue narratif entre la machine et l'utilisateur se serait déroulé comme suit :

Machine : Vous êtes arrivé au bout du tunnel. Devant vous se trouve un coffre. Voulez-vous « regarder le coffre » ou « passer votre chemin » ?

Joueur : Regarder le coffre.

M : Le coffre est fermé. Voulez-vous « ouvrir le coffre » ou « passer votre chemin » ?

J : Ouvrir le coffre.

M : Vous ouvrez le coffre. À l'intérieur, il y a une potion. Voulez-vous « prendre la potion » ou « passer votre chemin » ?

J : Prendre la potion.

M : Vous avez pris la potion et l'avez mise dans votre sac.

Il y a donc une communication entre le narrateur et le joueur « sous la forme d'une alternance entre “[Le joueur] fait ceci” et “Voici ce qui se produit”²² ». Ces exemples, *Colossal Cave Adventure* et *Bastion*, qui mettent l'accent d'une certaine façon sur la présence de leur narrateur, ouvrent l'idée qu'il peut y avoir une communication narrative entre la machine et le joueur en ce que les deux instances narratives nécessaires pour qu'il y ait narration – narrateur et narrataire – peuvent être présentes lors des phases jouables.

Dans son livre entièrement consacré à la narration dans les jeux vidéo, Dominic Arsenault reprend la structure que Lev Manovich a proposée dans *The Language of New Media*²³ afin de bâtir sa conception de l'instance narrative qui serait présente, selon lui, dans toutes les phases du jeu vidéo, qu'elles soient jouables ou non jouables. En montrant que les nouveaux médias sont composés d'une part d'une base de données, à laquelle il associe le rôle du monstateur vidéoludique et d'autre part d'un algorithme, auquel il attribue le rôle de narrateur, Arsenault réussit à prouver la coexistence de deux instances au sein de la structure vidéoludique. Si la première instance joue le rôle de l'arbitre en ce qu'elle fait respecter les règles du jeu, il perçoit le travail de la deuxième instance comme

²²ARSENAULT, op. cit., p. 64.

²³LEV MANOVICH. *The Language of New Media*. Cambridge : MIT Press, 2001.

une narration. Pour illustrer ses propos, il donne en exemple les fonctions que possède le maître du jeu dans les jeux de rôles sur table en ce qu'il est à la fois l'arbitre et le conteur de l'histoire :

Le jeu vidéo est narratif parce que l'algorithme, analogue au Maître de jeu dans un jeu de rôles, est non seulement une instance d'arbitrage chargée d'appliquer les règles, mais aussi une instance de narration responsable de structurer l'enchaînement des contenus et d'informer le joueur sur ce qu'il advient du monde fictionnel et des actions qu'il entreprend²⁴.

L'algorithme-arbitre agit sur le niveau matériel du jeu (la base de données) alors que l'algorithme-narrateur traduit ces données au niveau du contenu, ce qui veut dire que la saisie de texte que le joueur rencontrait lorsqu'il jouait à *Colossal Cave adventure* a été entièrement remplacée par l'interface graphique qui présente ce que l'instance-narrateur a calculé et produit comme nouvelles images en fonction des résultats des actions du joueur. Le narrateur vidéoludique « di[t] ce qu'il advient²⁵ » de l'univers par des images, permettant de cette façon d'engendrer une communication narrative avec le joueur :

Une conversation [...] a lieu entre le joueur et l'instance communicatrice, sous la forme d'une alternance entre "Je fais ceci" et "Voici ce qui se produit". Mais dans tous les cas, une instance narrative traduit toujours des données numériques, des variables et des opérations mathématiques en actions de personnages ou événements qui s'inscrivent à l'intérieur d'un autre système signifiant : celui du récit²⁶.

Ainsi, lors des phases jouables de *Final Fantasy VI*, *Street Fighter II* et *Gradius III*, l'instance narrative comprend, analyse et répond aux commandes de son usager en actualisant les images qui s'affichent sur l'interface graphique.

²⁴ARSENAULT, op. cit., p. 97.

²⁵BREMOND, loc. cit.

²⁶ARSENAULT, op. cit., p. 64-65.

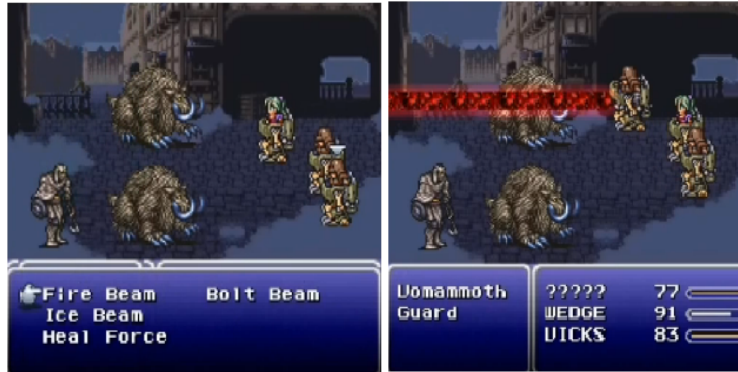


Figure 3.8 – Le joueur sélectionne l’attaque « Fire beam » ; l’algorithme-narrateur montre le personnage en train d’effectuer l’attaque demandée.

Dans cette scène de combat de *Final Fantasy VI*, l’usager sélectionne l’attaque « Fire beam » et vise le « Vomammoth ». L’algorithme-arbitre comprend sa demande et va chercher dans la base de données tous les éléments de contenu relatif à cette commande et les transmet à l’algorithme-narrateur. Ce dernier les met en relation et affiche le résultat à l’écran en montrant le personnage s’avançant vers l’ennemi et lui lançant le sort. La communication narrative a eu lieu, narrateur et narrataire se sont compris.

Le même processus de communication narrative se produit dans *Street Fighter II* et *Gradius III*.



Figure 3.9 – Dans *Street Fighter II*, on voit que le personnage saute. Dans *Gradius III*, on voit que le vaisseau attaque.

En effet, si on regarde les deux premières images qui sont tirées de *Street Fighter II*, on constate qu'un changement s'est produit. Le personnage – Ryu – contrôlé par le joueur était d'abord sur le sol. Celui-ci presse sur le bouton de sa manette dans le but de faire sauter son personnage. L'algorithme-arbitre interprète la commande de l'utilisateur comme un signal de saut et va puiser dans la base de données l'animation de saut du personnage. L'algorithme-narrateur met en relation les éléments de la base de données que lui a fournis l'algorithme-arbitre, puis il produit les « nouvelles » images du monde fictionnel en montrant sur l'interface graphique les changements conséquents, ce qu'« il est advenu du monde ». Le joueur voit alors son personnage qui saute dans la deuxième image.

En résumé, l'algorithme-narrateur met d'abord en relation les éléments de la base de données que l'algorithme-arbitre a puisés après avoir interprété les entrées de l'utilisateur, puis il produit les nouvelles images du monde en montrant sur l'interface graphique les changements conséquents, ce qu'il est advenu du monde. On peut alors conclure que les

conditions nécessaires pour faire de quelqu'un un narrateur peuvent s'élargir et sortir des restrictions de Genette. En effet, le narrateur peut s'incarner non seulement dans un être humain mais aussi dans une machine comme l'ordinateur ou la console de jeu vidéo. De plus, la communication narrative entre la machine et l'humain n'est plus seulement basée sur la transmission par le biais de la langue et de l'écrit, mais peut se faire sous une autre forme de langage, de code commun que partagent la machine et l'utilisateur. Mais, qu'on l'appelle « parser²⁷ », « arbitre-narrateur²⁸ », « maître du jeu²⁹ » ou encore « algorithme³⁰ », il s'agit de la même instance, soit celle du narrateur, le donateur de récit.

²⁷HAYLES, op. cit.

²⁸Olivier CAÏRA. *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*. CNRS, 2007.

²⁹Vincent CHOUZENOUX. "Le jeu de rôle comme point de départ d'une étude critique du concept d'interactivité". Mém.de mast. Université de Montréal, 2002.

³⁰ARSENAULT, op. cit.

Conclusion

« *Already seeking the next challenge, ceremony means nothing to him. The fight is everything.* »

– *Cinématique finale de Street Fighter II : The World Warrior (Capcom, 1992)*

J'ai amorcé ce travail de recherche en soulignant le fait que, depuis quelques années, les notions littéraires sont appelées à être repensées face aux transformations provoquées par les médias numériques. De plus, grâce aux avancées des théories de la lecture – qui tiennent compte du contexte de production et de réception d'une oeuvre –, la passivité associée à la notion de lecture est apparue fort improbable. Si certains théoriciens ont mis en doute le fait que l'activité de lecture est active, de nombreux autres ont prouvé que cette dernière n'est pas un acte de passive consommation, mais bien un jeu durant lequel le récepteur doit construire le sens de l'oeuvre. Pour eux, il ne fait aucun doute que le lecteur adopte une attitude participative face au texte. Dans *Cybertext*, Aarseth soutient que le lecteur d'un cybertexte est un joueur ; que le cybertexte est un monde ; et qu'il est possible de l'explorer, de se perdre, et de découvrir des secrets cachés dans les textes. À partir de ce constat, soit que le lecteur vit une expérience de jeu à la lecture d'un texte, je me suis posé la question inverse : peut-on affirmer que nous vivons une expérience de

lecture lorsque nous jouons à un jeu ?

Dans le premier chapitre, j'ai montré que les jeux vidéo possèdent des qualités fictionnelles en prouvant que l'expérience ludique de l'utilisateur est contenue dans un cadre spatio-temporel. J'ai montré d'abord dans quel type d'espace se déploient les expériences ludiques que produisent les jeux vidéo au moment de la réception en les comparant avec, entre autres, la notion de « cercle magique » de Huizinga et la notion de diégèse de Genette ; puis, je me suis intéressée à l'état mental par lequel passe le récepteur afin de s'immerger dans la fiction.

Dans le second chapitre, j'ai démontré que l'expérience vidéoludique se caractérise par une narrativité comparable à celle que l'on rencontre à la lecture de textes narratifs. J'ai d'abord vu que *Final Fantasy VI*, *Street Fighter II* et *Gradius III* présentent aux joueurs une trame narrative que l'on peut relever grâce au schéma narratif qu'a développé Greimas pour les contes. Ensuite, j'ai conclu que, au moment de la réception, la *fabula* de ces trois jeux vidéo trace une sorte de ligne continue. Si la singularité de l'histoire n'est jamais altérée par les actions des joueurs, ceux-ci peuvent néanmoins vivre des récits différents dépendamment de leurs parcours dans l'univers vidéoludique. J'ai alors convenu que les jeux vidéo de la présente étude offrent aux joueurs à la fois des éléments invariables – qui sont préécrits par les concepteurs du jeu – et des éléments variables – qui résultent des actions du joueur. Afin de combiner fixité et flexibilité, j'ai montré que, plutôt que de posséder deux récits distincts – récit enchâssé et récit vidéoludique –, les jeux vidéo ont une structure ouverte qui attend que quelqu'un l'aide à fonctionner. Ainsi, ils ont un récit enchâssé à structure ouverte qui, une fois ses ouvertures fermées par les actions du joueur,

devient un récit actualisé. La différence entre un jeu vidéo très narratif ou très interactif réside dans le degré d'ouverture de sa structure qui laisse plus de place – ou moins de place – à l'activité du joueur en son sein.

Dans le troisième chapitre, j'ai montré que les trois jeux vidéo de l'étude possèdent, lors des phases non jouables et lors des phases jouables, la présence d'une instance narratrice responsable de la communication du récit équivalente au narrateur littéraire. Après avoir relevé le processus de communication du récit grâce aux notions de Jakobson et de Crawford, j'ai étudié la façon dont les jeux vidéo nous exposent l'histoire lors des phases non jouables. Puis, avec l'aide des théories développées par Dominic Arsenault – qui s'est lui aussi inspiré de celles de Manovitch –, j'ai montré la coexistence de deux instances – algorithme-arbitre (régit les règles du jeu) et algorithme-narrateur (régit la base de données) – présentes dans les jeux vidéo de l'étude. L'algorithme-narrateur « di[t] ce qu'il advient³¹ » de l'univers par des images, permettant de cette façon d'engendrer une communication narrative avec le joueur.

Je voudrais maintenant souligner certaines limites de ce travail de recherche, dues à son approche particulière et au point de vue littéraire que j'ai adopté. En premier lieu, je me suis concentrée dans ce travail sur les aspects de continuité, en négligeant les différences, sans pour autant les nier. Les jeux vidéo peuvent, par exemple, pousser plus loin l'interaction avec le monde fictionnel en offrant un décor jouable, c'est-à-dire que des éléments peuvent être manipulés à des fins ludiques et même narratives – comme les tonneaux DK qui doivent être lancés sur un obstacle pour récupérer l'allié manquant (*Donkey Kong*

³¹BREMOND, loc. cit.

Country). J'ai aussi mis de côté les éléments relatifs aux règles du jeu – le développement des habiletés, des compétences et des statistiques des personnages – afin de me concentrer uniquement sur leurs qualités fictionnelles. Cela s'explique par le fait que le but de la recherche n'était pas de relever les caractéristiques qui différenciaient les jeux vidéo des textes narratifs, mais bien de repérer les éléments similaires qui les rapprochaient.

En deuxième lieu, les jeux vidéo étudiés proviennent d'une autre génération, soit celle des années 1990. Or, les jeux vidéo, vingt ans plus tard, ont changé, et la production actuelle a évolué grâce aux avancées technologiques. Je pense ici au jeu vidéo *Destiny*³², jeu de tir à la première personne en monde ouvert, qui propose au joueur une expérience de jeu totalement nouvelle puisque son univers post-apocalyptique est gigantesque, immense et vivant. En effet, celui-ci continue à évoluer même lorsque le joueur n'est pas en train de jouer. Cependant, il me semblait nécessaire d'étudier les jeux vidéo sur console de salon puisque ce sont eux qui ont eu une influence sur « la production actuelle [qui] regorge d'histoires³³ ».

Cette deuxième limite en engendre une troisième : si les jeux de l'étude offrent une structure linéaire qui contient des éléments prédéterminées par les concepteurs, il existe aussi des jeux vidéo de type « bac à sable » (*sandbox*) dans lesquels le joueur est libre de définir ses propres objectifs (*Sim City*³⁴, *Minecraft*³⁵, *SecondLife*³⁶). Vit-on une expérience de lecture dans ce cas-ci aussi ?

Toutes ces limites, plutôt que de décourager la recherche, permettent de montrer l'am-

³²*Destiny* (Bungie, 2014)

³³ARSENAULT, op. cit., p. 35.

³⁴*Sim City* (Maxis, 1989).

³⁵*Minecraft* (Mojang, 2011).

³⁶*SecondLife* (Linden Lab, 2003).

pleur du travail qui reste à faire. Ce dernier a permis d'ouvrir la réflexion sur le sujet, à savoir si l'on peut vivre des expériences de lecture dans les jeux vidéo.

Bibliographie

Oeuvres vidéoludiques principales

Final Fantasy VI. Square Co. 1994.

Gradius III. Konami. 1991.

Street Fighter II : The World Warrior. Capcom. 1992.

Oeuvres vidéoludiques secondaires

Age of Empires II : The Age of Kings. Ensemble Studios. 1999.

Asteroids. Atari Inc. 1979.

Bastion. Warner Bros Games. 2011.

Colossal Cave Adventure. Will Crowther & Don Woods. 1977.

Destiny. Bungie. 2014.

Final Fantasy XIV : A Realm Reborn. Square Enix. 2013.

Gradius. Konami. 1985.

Gradius II. Konami. 1988.

Gradius Rebirth. Konami. 2009.

Kingdom Hearts. Square Co. 2002.

King's Quest. Sierra Entertainment. 1984.

Maniac Mansion. Lucasfilm Games. 1987.

Minecraft. Mojang. 2011.

SecondLife. Linden Lab. 2003.

Sim City. Maxis. 1989.

Space Invaders. Taito. 1978.

Star Fox. Nintendo EAD. 1993.

StarCraft. Blizzard Entertainment. 1998.

Street Fighter V. Capcom. 2011.

The Legend of Zelda : A link between worlds. Nintendo EAD. 2013.

The Legend of Zelda : A link to the past. Nintendo EAD. 1991.

Théories littéraires dans les jeux vidéo

ABBE, Don. "Narrative and the interface". In : *The art of human-computer interface design*.

Sous la dir. de Brenda LAUREL. USA : Addison-Wesley Profesional, 1990.

ARSENAULT, Dominic. "Jeu et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu

vidéo". Mémoire de maîtrise. Montréal : Université de Montréal, 2008. URL : <http://www.le-ludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20-%20Memoire.pdf>.

BATES, Bob. *Game Design : the Art and Business of Creating Games*. Boston : Course technology PTR, 2004.

- BOUCHARDON, Serge. “Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique”. In : *Electronic Literature Organization* 155 (2008), p. 81–87.
- BRUNO, Pierre. *Les jeux vidéo*. Paris : Syros, 2009.
- CAÏRA, Olivier. *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*. CNRS, 2007.
- CHOUZENOUX, Vincent. “Le jeu de rôle comme point de départ d’une étude critique du concept d’interactivité”. Mém.de mast. Université de Montréal, 2002.
- CRAWFORD, Chris. “Interactive Storytelling”. In : *The video game theory reader*. Sous la dir. de Mark J. P. WOLF et Bernard PERRON. New York : Routledge, 2003.
- CÔTÉ, Nicolas. “Fiction, récit et lecture vidéoludiques : une approche littéraire au jeu électronique”. Mémoire de maîtrise. Chicoutimi : Université du Québec à Chicoutimi, 2012. URL : <http://constellation.uqac.ca/2505/1/030332140.pdf>.
- GENVO, Sébastien. *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris : Harmattan, 2009.
- “Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d’analyse?” In : *compar(a)ison* (2005). URL : http://www.ludologique.com/publis/types_de_narration.html.
- GUARDIOLA, Emmanuel. *Écrire pour le jeu*. Paris : Dixit, 2000.
- HAYLES, Katherine. “Electronic Literature : what is it ?” In : *Electronic Literature Organization* (2007). URL : <http://eliterature.org/pad/elp.html>.
- JENKINS, Henry. “Game Design as Narrative Architecture”. In : *First Person : new media as story, performance, and game*. Sous la dir. de Pat HARRIGAN et Noah WARDRIP-

- FRUIN. Cambridge : MIT Press, 2004. URL : http://interactive.usc.edu/blog-old/wp-content/uploads/2011/01/Jenkins_Narrative_Architecture.pdf.
- LANDOW, G.P. “Hypertext and Collaborative Work : The Example of Intermedia”. In : *Intellectual Teamwork : Social and Technological Foudations of Cooperative Work*. Sous la dir. de J. Kraut J. GALEGHER et C. EGIDO. New-Jersey : Lawrence Erlbaum Associates, 1990.
- LAUREL, Brenda. *Computer as theatre*. Boston : Addison-Wesley, 1993 [1991].
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge : MIT Press, 2001.
- MURRAY, Janet. *Hamlet on the Holodeck : the future of narrative in cyberspace*. Cambridge : MIT Press, 1998.
- RUSH, Jeff. “The Ergodic Bridge”. In : *MiT4 : Media in Transition* (2005). URL : <http://web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/rush.pdf>.
- RYAN, Marie-Laure. *Avatars of story*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2006.
- “Beyond Myth and Metaphor : The Case of Narrative in Digital Media”. In : *Games Studies* (2001). URL : <http://www.gamestudies.org/0101/ryan>.
- “Narration in Various Media”. In : *The living Handbook of narratology*. Sous la dir. de Peter HUHNS. Hamburg : Hamburg University, 2012.
- *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 2001.
- TRICLOT, Mathieu. *Philosophies des jeux vidéo*. Paris : Editions la Découverte, 2011.

Narratologie et structuralisme

- ARON, Paul, Denis SAINT-JACQUES et Alain VIALA. *Le dictionnaire du littéraire*. Paris : Presses Universitaires de France, 2002.
- BARTHES, Roland. *S/Z*. Paris : Seuil, 1970 [1976].
- BERTRAND, Gervais. “Naviguer entre le texte et l’écran : penser la lecture à l’ère de l’hypertextualité”. In : *Les défis de la publication sur le Web : hyperlectures, cybertextes et et méta-éditions*. Sous la dir. de Jean-Michel SALAÛN et Christian VANDERDORPE. Villeurbanne : Presses de l’Enssib, 2004.
- BERTRAND, Gervais et Samuel ARCHIBALD. “Le récit en jeu : narrativité et interactivité”. In : *Protée* 34.2-3 (2006).
- BON, François. *Après le livre*. Paris : Seuil, 2009.
- BREMOND, Claude. *Logique du récit*. Paris : Seuil, 1973.
- GAUDREAULT, André. *Du littéraire au filmique : système du récit*. Paris : Éditions Nota Bene, 1999.
- GENETTE, Gérard. “Fiction ou Diction”. In : *Poétique* (2003).
- *Figure III*. Paris : Seuil, 1972.
- *Nouveau discours du récit*. Paris : Seuil, 1983.
- RICOEUR, Paul. *Du texte à l’action*. Paris : Seuil, 1986.
- *Temps et récit, Tome I*. Paris : Seuil, 1983.
- ROUDAUT, Jean. *Les villes imaginaires dans la littérature française*. Paris : Hatier, 1990.
- SCHAEFFER, Jean-Marie. *Pourquoi la fiction ?* Paris : Seuil, 1999.

TODOROV, Tzvetan. “Les catégories du récit littéraire”. In : *Communication* 8.8 (1966), p. 125–151.

Théories de la réception et de la lecture

ARCHIBALD, Samuel. *Le texte et la technique : La lecture à l'heure des médias numériques*.

Montréal : Le Quartanier, 2009.

ECO, Umberto. *Lector in fabula. Le rôle du lecteur*. Paris : Grasset et Fasquelle, 1985.

— *L'oeuvre ouverte*. Paris : Editions du Seuil, 1979.

HÉNAULT, Anne. *Les enjeux de la sémiotique*. Paris : Presses Universitaires de France, 1979.

ISER, Wolfgang. *L'acte de lecture. Théorie de l'effet esthétique*. Bruxelles : Éditions Mardaga, 1985 [1974].

JAUSS, Hans Robert. *Pour une esthétique de la réception*. Paris : Gallimard, 1990 [1972].

PICARD, Michel. *La lecture comme jeu : essai sur la littérature*. Paris : Editions de Minuit, 1986.

Games studies

AARSETH, Espen J. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1997.

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard, 1991.

ESKELINEN, Markku. “The Gaming Situation”. In : *Game Studies* 1.1 (2001). URL : <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard, 1951 [1938].

JUUL, Jesper. “Games Telling Stories ? A Brief Note on Games and Narratives”. In : *Games Studies* 1.1 (2001).

— *Half-real : video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge : MIT Press, 2005.