



HAL
open science

Jeux vidéo et logiques narratives

Marc Marti

► **To cite this version:**

Marc Marti. Jeux vidéo et logiques narratives. Espaces et temps des jeux vidéos, Questions théoriques, pp.73-91., 2012. halshs-01100551

HAL Id: halshs-01100551

<https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01100551>

Submitted on 6 Jan 2015

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Jeux vidéo et logiques narratives

Marc MARTI, Université de Nice, LIRCES, EA3159

Contact : marti@unice.fr , UFR LASH, 98 bd E. Herriot, BP3209, 06204 Nice Cédex

Notre contribution s'inscrit dans le cadre d'une réflexion sur l'hybridation interdisciplinaire, c'est-à-dire la rencontre de différents paradigmes disciplinaires autour d'un objet nouveau dont pourrait naître une nouvelle discipline¹. Il s'agira, en confrontant la narratologie à l'analyse aux jeux vidéo, d'établir dans quelle mesure ce nouvel objet interroge les études narratologiques et littéraires et dans quelle mesure celles-ci peuvent apporter leurs compétences dans ce domaine émergent.

Dans un article récent, qui dressait un bilan des *games studies*, Julien Rueff distinguait trois types d'approches : celle des sciences humaines et sociales, celle des concepteurs de jeu et celle de la narratologie et de la ludologie². À partir de cette synthèse, nous aimerions réfléchir sur une problématique narratologique en relation avec le jeu vidéo, celle de la logique narrative³.

Dans un premier temps, il convient de définir la narratologie en tant que « méthode stabilisée ». À ce titre, nous essaierons d'établir dans quelle mesure les problématiques, les concepts et les méthodes classiques de la narratologie forgés sur d'autres terrains ou à partir d'autres objets de recherche sont adaptables aux jeux vidéo? Cela suppose donc que le narratologue accepte cette prise de risque qui consistera à exposer ses méthodes à un nouvel objet. La confrontation est souhaitable car elle laisse présager un double bénéfice. D'une part, la narratologie pourra consolider et développer son appareil conceptuel en mettant « la méthode établie » à l'épreuve de la nouveauté et de ses propres limites. D'autre part, l'objet « jeu vidéo » pourrait en sortir mieux défini. En effet, à l'image de la littérature, nous postulerons que les jeux vidéo ne sauraient être une catégorie unique. Nous

¹Edgard Morin, « Sur l'interdisciplinarité », *Carrefour des sciences*, Actes du Colloque du Comité National de la Recherche Scientifique Interdisciplinarité , Introduction par François Kourilsky, Éditions du CNRS, 1990.

²Julien Rueff, « Où en sont les « games studies » », *Réseaux*, 2008, pp. 141-166.

³A partir des propositions de Claude Brémond et de Jean-Michel Adam plus particulièrement (voir bibliographie).

essaierons d'établir qu'ils sont constitués de nombreux genres empiriques, dont l'incomplétude narrative est plus ou moins marquée. Dans le cadre d'une approche du narratif la détermination de sous-catégories dans ce grand ensemble apparaît donc comme une nécessité. Cette démarche ne sera cependant qu'une première analyse car elle pose autant de questions qu'elle en résout.

Il conviendra donc dans un second temps d'établir une sorte de comparaison des objets. Le récit filmique semble l'objet narratif le plus « proche » du jeu vidéo et les comparaisons entre les deux ont déjà fait l'objet de quelques études. Dans ce cadre, les adaptations filmiques de jeux semblent une piste intéressante pour essayer d'appréhender les limites de la narrativité du jeu vidéo.

1. De la narratologie à la narratoludologie

1.1. Principes de narratologie

Fondamentalement issue des études littéraires et du modèle linguistique, la narratologie n'en a pas moins dérivé ces dernières années vers les sciences humaines et sociales où elle est devenue un outil indispensable d'analyse, voire d'auto-analyse des disciplines produisant des savoirs narrativisés (Histoire, Ethnologie, Psychanalyse)⁴. Dans les sciences littéraires où elle a été forgée, la narratologie se définit comme une science des récits, dont l'objet principal est l'étude du narratif. Le narratif est un objet complexe que les diverses branches de la narratologie ont essayé de décomposer.

Certaines approches privilégient une étude des catégories du récit qui sont autant de catégories d'analyse : mode de narration, espace, temps, personnages. D'autres méthodes recentrent le propos sur ce qui ferait l'essence du narratif, à savoir l'articulation de l'action et sa logique consécutive. Les travaux de Gérard Genette, Philippe Hamon, Vincent Jouve, Mieke Bal vont dans cette direction.

La seconde approche reprend les apports de l'ouvrage fondateur *Morphologie des contes* de Vladimir Propp et se poursuit avec les travaux de Greimas, Brémond et Jean-Michel Adam.

Dans le cadre de cette réflexion, nous partirons de la méthode proposée par Jean-Michel Adam pour le texte narratif, qui reprend une grande partie des conclusions de ses prédécesseurs. Selon lui, le prototype du texte narratif (ou récit)

⁴Voir les travaux engagés à l'EHESS sur ce sujet : <http://narratologie.ehess.fr/>

se définit de deux façons. D'une part, pour qu'il y ait récit, les six conditions suivantes doivent être réunies⁵ : succession d'événements, unité thématique, prédicats transformés, procès, causalité narrative d'une mise en intrigue, évaluation finale (explicite ou implicite). D'autre part, l'action doit s'organiser dans une ou plusieurs séquences narratives. La séquence narrative serait composée de cinq « macro-propositions ». Cette division permet de considérer le récit à partir d'un schéma quinaire, un modèle proposé par Paul Larivaille (1974) et qu'Adam affine dans ses travaux (Pn = Macro-proposition narrative):

Pn1: Situation initiale (orientation)

Pn2: Complication, Déclencheur 1

Pn3: Actions ou évaluation

Pn4: Résolution, déclencheur 2

Pn5: Situation finale

Cependant, cette segmentation, basée sur la logique des événements, ne rend pas compte de la totalité du texte narratif, qui est aussi traversé par des éléments évaluatifs. Pour rendre compte de l'ensemble hétérogène qu'est le texte narratif, J. M. Adam propose de considérer que l'architecture de la séquence narrative de base comporte deux macro-propositions supplémentaires, qui ont pour rôle d'encadrer le récit et de favoriser son interprétation dans le sens désiré par son énonciateur. Ce ne sont pas des éléments du récit ou du narratif à proprement parler, mais elles font partie du texte narratif. Il conviendra donc de «distinguer le *commencement d'un récit* (qu'on appelle l'*Orientation Pn1*) de l'ouverture du tour de parole narratif ("entrée préface" ou *Résumé*), comme on va distinguer [...] *la fin du récit* (*Situation finale-Pn5*) de la clôture du tour de parole (la "Chute" ou "Coda")⁶». Aux cinq macro-propositions narratives constituant le récit viennent s'ajouter les deux suivantes, la première au début, la seconde à la fin:

Pn0: Résumé et/ou entrée préface

PnΩ: Chute ou morale

L'acceptation de ce modèle suppose que le narratif est d'abord issu d'une logique de l'action qui entraîne une disposition chronologique. Dans ce cadre, la chronologie n'est qu'une conséquence de l'ordonnement logique. Ces prémisses

⁵J.M. Adam, *Ibid.*, p. 46 sq.

⁶J.M. Adam, *Ibid.*, p. 184.

méthodologiques posées, il convient de s'interroger sur leur opérativité dans le cadre de l'étude des jeux vidéo.

Afin de lever les ambiguïtés, nous rappelons avec Claude Brémond que

« L'étude sémiologique du récit peut être divisée en deux secteurs : d'une part, l'analyse des techniques de narration, d'autre part, la recherche de lois qui régissent l'univers raconté »⁷.

Cette distinction reste cependant théorique et n'a jamais permis de fixer définitivement la terminologie. Le mot « narration » et ses dérivés désignent quasi exclusivement la « façon de raconter », le terme « récit » est plus ambigu. En effet, il désigne tantôt « l'univers raconté » (en concurrence avec « histoire » ou « fable ») tantôt la globalité du phénomène narratif (narration ET histoire). Cette variabilité du terme récit s'explique principalement par la difficulté qu'il y a à séparer la « narration » de l' « histoire », comme nous le verrons dans le cadre de ce travail qui s'interroge sur ce que le jeu vidéo « raconte » mais aussi sur « comment » il le raconte.

1.2. Narratologie vs ludologie

Comme l'écrivait Julien Rueef, il semblerait que dans la formation des *games studies*, les tenants de l'analyse narrative soient en opposition avec ceux qui préconisent une analyse ludologique. Les « narratologistes » considèrent en effet que les jeux vidéo appartiennent au domaine du récit⁸.

« Pour commencer, les êtres humains utiliseraient la narration dans toutes ses pratiques et ses représentations, et les jeux vidéo ne feraient pas exception. Ensuite, ces loisirs numériques comporteraient de nombreux éléments narratifs évidents (leur scénario, leur introduction cinématique, etc.). Enfin, il existerait de nombreuses similarités entre les jeux vidéo et les narrations ».

Quant aux ludologistes, ils insistent sur les restrictions de l'approche narratologique :

« [Ils] reconnaissent l'existence possible d'éléments narratifs dans les jeux vidéo. Cependant, ils contestent la légitimité de la narratologie, en soulignant les insuffisances

⁷*Communication*, n°8, p. 66.

⁸Cette conception d'un « tout narratif » s'inscrit dans la théorie développée par Jean Molino, et Raphaël Lafhail-Molino, *Homo fabulator, théorie et analyse du récit*, Paris, Lemeas/Actes Sud, 2003. Les auteurs rappellent p. 17 : « Il existe donc dans l'espèce humaine ce que Bergson nommait la fonction fabulatrice, qui repose en particulier sur ce que les psychologues appellent aujourd'hui une théorie de l'esprit ».

d'une approche exclusivement centrée sur les aspects narratifs, aveugle aux spécificités de ces loisirs numériques »⁹.

Ces deux positions, que Julien Rueff présente de façon tranchée pour les besoins de sa synthèse, résumant assez bien le problème que pose le jeu vidéo à la narratologie classique, avec quelques nuances cependant.

D'abord, il faut reconnaître que l'objet n'est pas réductible à un contenu narratif. Cependant, on peut émettre l'hypothèse que chaque jeu propose une proportion plus ou moins grande de narration. Dans un premier temps, il ne s'agit pas de trancher entre ludologie et narratologie, mais de se centrer sur la dimension narrative des jeux vidéo, en essayant de déterminer le rapport que chaque genre ou type de jeu entretient avec la notion de récit telle que la définit la narratologie.

2. Le prototype narratif dans le jeu vidéo

Une première étape de l'analyse pourrait consister à déterminer les types narratifs dans les jeux vidéo, de la même façon que Jean-Michel Adam a établi des types et des prototypes de textes. La proposition restera sujette à caution (un peu comme les genres littéraires) tant les catégories et sous-catégories sont nombreuses, mais nous allons nous y risquer. Nous prendrons comme point de départ (et faute de mieux) la classification empirique proposée au grand public dans l'encyclopédie *Wikipédia*, qui distingue une vingtaine de genres vidéoludiques¹⁰. Afin d'éviter la dispersion et l'insoluble problème des sous-genres, on pourrait partir d'une hypothèse de trois grands groupes de jeux que nous allons essayer de définir uniquement dans leur rapport au contenu narratif qu'ils véhiculent ou qu'ils présupposent. Dans ce cadre, nous essaierons de justifier la classification du degré de narrativité en référence aux objets narratifs dont ils sont à l'origine, plus particulièrement les adaptations filmiques.

2.1. Jeux d'action narrative ou à récit complet

Dans ce premier type pourraient être rangés les jeux du genre aventure, tir subjectif (FPS), infiltration, et *survival horror*. Ces jeux nous semblent les plus proches des prototypes narratifs définis par la littérature, qui sont fondés sur le principe de la quête. Ils ne diffèrent entre eux que sur les moyens de mener cette

⁹Rueff, Art. cit., pp. 148-149.

¹⁰Voir *Wikipédia*, article général « Jeu vidéo », rubrique 4, http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeux_vid%C3%A9o#Principaux_genres_vid.C3.A9oludiques, consulté le 24 mars 2010.

quête. En fonction des qualifications de son avatar, qui pourra être un *space marine*, un espion, un soldat ou une jeune fille, le joueur utilisera la ruse, les muscles et l'armement (incluant des pouvoirs magiques de destruction ou de déplacement). Ces moyens sont plus ou moins dominants en fonction du genre de jeu ou de la situation à résoudre dans un niveau.

Dans tous les cas, le joueur incarne un personnage qui, partant d'une situation initiale, doit arriver à une situation finale, en passant par une série d'épreuves. Cette forme concentre essentiellement ce que Jean-Michel Adam nomme l'action dans la séquence narrative (Pn3). Dans les versions des origines, le joueur se retrouvait directement à pied d'œuvre, sans passer par une séquence cinématique qui aurait établi au minimum la causalité de l'action qui allait suivre. Si on prend l'exemple d'un des premiers FPS comme *Doom* (1993), l'état initial et le déclencheur se trouvaient relégués dans des péritextes (le manuel d'utilisation). Le jeu à proprement parler concentrait l'action et la résolution (arrivée au dernier niveau). La situation finale était elle aussi reléguée dans une partie textuelle qui faisait cependant partie du jeu et qui apparaissait après que le joueur ait éliminé le dernier monstre ou *boss*.

Cette scénarisation était imposée par les capacités de stockage limitées de l'époque et le mode de diffusion du jeu. En effet, sorti en *shareware*, il devait être téléchargé à partir de serveurs distants, ce qui explique que les concepteurs l'aient allégé de séquences « inutiles ». Dans la version contemporaine (*Doom III*, 2003, 2003), le problème du stockage et du flux de téléchargement ayant été résolu par le progrès technique de l'Internet et des disques durs, le jeu s'ouvre sur une séquence cinématique qui met en place la situation initiale et le déclencheur. Elle permet par la même occasion de donner les instructions de base au joueur de façon dynamique, autrement que par la lecture d'un manuel. Cette situation initiale permet au joueur d'identifier et de s'identifier à son avatar, qui est vu « en troisième personne » au départ de la mission, alors que par la suite, la vision « à la première personne » constitue le point de vue du joueur.

Une partie de l'ensemble de ces jeux a donné lieu, pour les plus célèbres, à des adaptations cinématographiques sur lesquelles nous reviendrons, ce qui prouve que leur potentiel narratif était réel, ce qui est moins le cas de la seconde catégorie que nous distinguerons.

2.2. Jeux à contenu narratif faible

Dans ce deuxième type pourraient être rangés les jeux du genre combat, course, réflexion, sport, plateforme ainsi que les *beat them all* et *shoot them up* [jeux de cible]. Le contenu narratif y est bien plus faible, car c'est avant tout le score atteint qui constitue l'objectif du joueur. Du point de vue d'une analyse du contenu narratif, une partie de ces jeux ne fait que reprendre sous forme numérique des jeux existant par ailleurs (sport, réflexion, course). Les autres sont essentiellement axés sur des épreuves qualifiantes matérialisées par des changements de niveau (plateforme, jeux de cible, combat). Globalement, la causalité est relativement faible. Du point de vue de la séquence narrative, ni le nouement ou complication (Pn2) ni le dénouement ou résolution (Pn4) en constitue des moments essentiels. Contrairement au FPS où les dénouements constituent très souvent le point d'orgue (combat contre le *boss* ultime avant la victoire), dans ces jeux, la résolution est souvent diluée dans les victoires d'étapes (bien plus que dans les victoires intermédiaires des FPS)¹¹. Le nombre d'actions que peut effectuer l'avatar est généralement plus réduit que dans les jeux narratifs. On pourrait aussi remarquer qu'une partie des jeux qui constitue ce genre est fortement linéaire¹². En effet, dans un FPS par exemple, on peut terminer le niveau sans explorer complètement le labyrinthe ni éliminer tous les opposants, ce qui n'est pas le cas dans un jeu de combat. Par comparaison, le jeu d'action concrétise de façon spatiale sa narrativité : le labyrinthe est l'image dominante dans l'ensemble des niveaux et certains jeux ont proposé très tôt des possibilités de trajets spatiaux (donc des narrations) dans un ordre en partie choisi par le joueur. Par exemple, dans *Tomb Raider*, une des nouveautés du troisième opus (1998) était la liberté offerte au joueur de choisir en partie l'ordre de sa quête¹³.

¹¹On remarquera cependant que les FPS qui vivent au « combat d'arènes », comme *Open Arena*, *Quake*, *Call of Duty*, tendent à ressembler, par le système de la compétition, à ce second type de jeu.

¹²Cette logique « 2D » n'empêche pas le succès des grands classiques de plateforme (toutes les déclinaisons de Mario par exemple).

¹³Sur les cinq parties du monde à explorer, seule la première (Inde) et la dernière (Arctique) étaient imposées. Londres, le Pacifique Sud et la Zone 51 dans le Nevada pouvaient être explorés dans n'importe quel ordre.

2.3. Jeux temporels et évolutifs

Dans ce troisième type pourraient être rangés les jeux du genre Gestion, Stratégie, Stratégie en temps réel, Wargame et Sims, Jeu de rôle, MMO, MMORPG. Ces jeux ont un contenu narratif indéniable. Si on laisse de côté l'interaction avec d'autres joueurs que permet leur mode réseau, ils se caractérisent surtout par une forte possibilité d'évolution de l'environnement et/ou des avatars. L'évolution de l'avatar est quantifiée par des points d'expérience, de force, etc... en fonction des épreuves surmontées. C'est cette possibilité d'évolution qui constitue un des principaux attraits du genre et qui lui donne sa dimension narrative. L'objectif des quêtes menées ou de l'action est d'augmenter le pouvoir de ceux qui les réalisent. On s'éloigne du récit classique, car la complétude de la séquence narrative et sa stabilité, que concrétiserait un point final, n'existent pas. Par rapport à la théorie de la séquence narrative, ils ne réalisent pas réellement une Pn5. Ces jeux n'ont pas de « fin » réelle, car la possibilité d'évolution et de quête est toujours ouverte. En marge de notre analyse, on remarquera que l'appétence du joueur pour l'évolution de son avatar (qui est peut-être la finalité principale du jeu) est souvent exploitée commercialement par la vente en ligne d'équipements, armes et objets magiques, ou encore la sortie de nouvelles extensions qui rajoutent des quêtes et des donjons à explorer (comme dans le cas de *World of Warcraft*).

Globalement, les trois prototypes vidéoludiques distingués ébauchent trois modèles narratifs différents dont les spécificités devraient être envisagées de façon approfondie. Comme pour la littérature, ces prototypes restent des objets théoriques car empiriquement le « mélange des genres » est toujours possible. Au moment de qualifier un jeu, ce qui importera, c'est le modèle dominant sous lequel il fonctionne, qui est d'ailleurs conditionné par des critères plus commerciaux (le segment de marché) qu'esthétiques.

Par ailleurs, il apparaît que l'approche que nous avons réalisée à partir de la narratologie structurale (qui prend en compte l'action) est incomplète. En effet, des éléments comme les personnages, le point de vue et l'espace concourent aussi à la construction narrative et à ses effets sur le joueur, qui, dans le jeu vidéo, est partie intégrante de la narration. Dans le cadre limité de ce travail cependant, nous ne pourrons que les évoquer en conclusion.

3. Du jeu vidéo au récit traditionnel, le cas du jeu d'action

L'analyse qui précède nous a permis de montrer qu'une bonne partie des jeux vidéo repose sur une séquence narrative. Cependant, cette dimension narrative doit être relativisée et approfondie. Les premières analyses montrent que le jeu vidéo se caractérise par une incomplétude narrative. Cette incomplétude ne pose pas de problème si on s'en tient au cadre strict du jeu. Cependant, elle explique en grande partie les qualifications péjoratives qui accablent cet univers à partir du moment où on l'observe de l'extérieur. Simpliste, répétitif, manichéen sont les qualificatifs qui reviennent le plus souvent, ce qui a conduit par ailleurs un certain nombre de créateurs à remettre en question la place du récit dans le jeu vidéo¹⁴.

3.1. De la console à l'écran et de l'écran à la console

La notion d'incomplétude narrative n'est valide qu'à partir d'une observation extérieure qui jugerait le jeu à partir des critères du récit classique, c'est-à-dire le récit littéraire ou cinématographique observé dans son ensemble. L'adaptation des jeux par le cinéma est une bonne piste pour analyser de quelle façon le problème se pose. A ce jour, il est assez difficile de recenser le nombre d'adaptations, car les bases de données sur le cinéma n'indiquent pas vraiment cette dimension. La page que Wikipedia propose sur le thème n'en recense qu'une quarantaine, du pionnier *Super Mario Bros* (1993) à *Prince of Persia* (2010)¹⁵.

Sans prétendre faire le tour de la question, nous pouvons déjà ébaucher quelques pistes. Le tout premier film, *Super Mario Bros* (1993) est une adaptation libre (et pour cause) des différents jeux de plateforme *Mario* sortis à cette date. L'idée était de reprendre les personnages et la thématique du jeu et d'en étoffer le scénario pour en faire un film, comme ce fut ensuite le cas pour *Mortal Kombat* (1995, 1997, 1998) ou *Wing commander* (1999).

De façon générale cependant, ce sont les jeux d'action et d'aventure (le premier type de notre classification) qui ont fait l'objet de plus d'adaptations au cinéma. Ces films vont des plus fameuses productions, comme les deux opus de

¹⁴Voir Stéphane Bura, « Ontologie de la fiction interactive » art. cit.

¹⁵Voir la page de Wikipédia URL : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Catégorie:Adaptation d%27un jeu vidéo au cinéma](http://fr.wikipedia.org/wiki/Catégorie:Adaptation_d%27un_jeu_vidéo_au_cinéma) consultée le 12 septembre 2010.

Tomb Raider, portés par la célébrité de l'actrice principale, aux films de série B comme *Resident Evil* (2002 et 2004), *Doom* (2005), *Silent Hill* (2006).

Si on prend comme exemple un des plus grand classiques du FPS, *Doom*, dont la première version remonte à 1993 et la dernière à 2005, son adaptation cinématographique met en relief les incomplétudes de la version vidéoludique que le scénario se devait de combler pour aboutir à un récit filmique. Sorti la même année que la version 3 du jeu, ce film de genre d'Andrzej Bartkowiak s'en inspire largement pour les décors, les personnages et les armes. Le résultat est un film du type SF d'horreur et d'action de série B, dans la lignée directe d'*Alien*, dont le second volet sorti en 1986 consacrait le personnage du soldat de l'espace (*space marine*) et le massacre de créatures dangereuses et repoussantes... ou de *space marines* selon le point de vue adopté.

Dans l'adaptation filmique de *Doom*, un certain nombre d'éléments ont été modifiés par rapport au jeu, pour répondre aux exigences de l'univers de la SF et de la cohérence narrative filmique classique. D'abord, le suspense est entretenu assez longuement sur l'origine des monstres. Dans un premier temps, on pense à des créatures martiennes, ce que rend plausible le lieu de l'action (une base de terriennes sur Mars). Ensuite, l'hypothèse d'expériences génétiques est avancée au moment où les soldats découvrent qu'un des monstres abattus n'est autre que le savant disparu qu'ils recherchaient et qui s'est transformé. La mutation est identifiée peu après : elle est due à un virus martien exhumé par les fouilles archéologiques menées sur la base. Ce virus transforme en monstres sanguinaires les humains dotés d'une prédisposition à la violence et à l'agressivité. Ainsi, dans cette première partie du film, l'indétermination sur l'élément déclencheur sert à maintenir l'intérêt de l'intrigue, grâce au suspense créé autour de l'identité réelle de l'opposant, un procédé courant dans le genre SF d'horreur.

Cette partie du scénario reprend d'ailleurs le schéma narratif de *Ghosts of Mars* (2001) de John Carpenter, où des mineurs exhument un virus qui transforme les terriens en créatures zombifiées. Cette complexité et ce suspense sur l'élément déclencheur font partie des lois du genre. L'indétermination de l'adversaire plus encore que son aspect repoussant en sont des éléments constitutifs. Le premier *Predator* (1987) comme le premier *Alien* (1979) sont des récits où la visualisation de la « Bête » par le spectateur est retardée ou entravée

par des apparitions plus allusives que directes. L'informe et l'invisible sont plus aptes à créer la peur que les visions concrètes.

Dans le cas de *Doom*, le changement de thématique est flagrant. Le jeu, dans ses différentes versions, proposait de traquer des créatures de l'Enfer qui se retrouvent sur les lunes de Mars (*Doom 1*), puis la Terre (*Doom 2*), puis Mars (*Doom 3*) à la suite d'une expérience militaire de téléportation qui a mal tourné et qui a ouvert « les portes de l'Enfer ». Le film, qui s'inscrit dans la tradition de la SF et des univers extra-terrestres, se serait mal accommodé de références au satanisme et à l'Enfer dont on retrouve quelques traces dans le jeu et pour lesquelles le cinéma utilise d'autres genres et d'autres mondes imaginaires.

Le dernier point notable, amplement commenté par la critique au moment de la sortie, était un passage en caméra subjective. En quelques minutes, on y voit plus de monstres, d'armes et de tirs que dans le film entier. Cette séquence de clôture renvoie explicitement au jeu de FPS, tout en étant surprenante dans le cadre du cinéma, qui utilise assez rarement la caméra subjective aussi longtemps. Le clin d'œil au jeu est assez évident, car la séquence n'apporte presque rien au déroulement narratif du film (le dénouement étant pratiquement assuré à ce moment-là).

Le statut économique de ce film est aussi intéressant. L'investissement d'ID Software dans la production de l'œuvre montre que l'on se trouvait dans un schéma inversé dans la relation cinéma et jeu vidéo. L'entreprise informatique venait « coloniser » le cinéma et le transformait en prestataire de produit dérivé pour la sortie de son *blockbuster* vidéoludique. La tendance est plutôt inverse cependant.

En effet, la pratique qui consiste à adapter un film en produit dérivé sous forme de jeu vidéo semble plus forte. L'enquête détaillée et chiffrée que propose Alexis Blanchet sur *Jeuvidéal* affiche pratiquement 500 adaptations entre 1975 et 2008 pour un total de 3500 jeux, certains films comme la série de *La guerre des étoiles* ayant servi de support à plusieurs dizaines de déclinaisons ludiques¹⁶. Ce sont quasi-exclusivement les superproductions qui portent ces adaptations. La publicité fait une économie d'échelle. Les campagnes pour les *blockbusters* servent aussi la notoriété de leurs adaptations sous licence.

¹⁶Voir la page <http://jeuvidéal.com/?p=283> consultée le 25 mars 2010. Les données ont été recueillies par Alexis Blanchet, auteur du site.

Les chiffres indiquent pour le moment la suprématie économique du cinéma. Cependant, du point de vue esthétique, il est évident que l'adaptation du film en jeu vidéo pose moins de problèmes narratifs. Le film propose généralement une complétude qui donne un scénario de départ cohérent pour le jeu, dont ce ne sera pas la préoccupation majeure, le jeu procédant alors à une simplification de la logique de l'intrigue (sans que l'usage de ce terme soit péjoratif).

3.2. Deux mondes narratifs ?

Les analyses précédentes nous font entrevoir une interrogation essentielle sur la narrativité des jeux vidéo. La plupart des travaux qui ont abordé le récit dans le jeu vidéo mettent en relief l'aspect « secondaire » de la narration. Un jeu vidéo n'est pas un simple récit qui aurait changé de support. Comme le fait observer Nicolas Szilas,

« dans un jeu narratif, l'histoire, observée statiquement, comme le résultat de l'interaction peut être parfaitement ennuyeuse et inintéressante, alors que du point de vue du joueur, l'expérience était pleine d'intérêt et de signification. [...] La plupart des prototypes développés font comme si l'objectif était de produire dynamiquement une histoire inintéressante, ce qui demeure fort complexe, alors que ce qui prime, c'est ce qu'on pourra appeler « l'interaction narrative », à savoir la réaction du système à l'action du joueur, propre à susciter la perception d'un phénomène narratif »¹⁷.

Bien qu'elle existe, la dimension narrative est éclipsée par « l'interaction narrative », un concept qu'englobe celui « d'immersion » et qui appartient lui-même à ce que l'on nomme la « jouabilité »¹⁸. La formule de conclusion de Sandy Baczkowski dans son article consacré aux relations entre cinéma et jeu vidéo résume de façon tranchée cette situation. « On ne regarde pas un jeu, on y joue. On ne joue pas à un film, on le regarde¹⁹ ».

On atteint ainsi les limites des approches narratologiques qui ont été majoritairement menées à partir du critère de l'action et du scénario, celles qui privilégiaient le *level design* et qui observaient le jeu vidéo *de l'extérieur*. La similitude des modèles d'analyse issus des études littéraires (en particulier la narratologie logico-sémantique) avec des préoccupations techniques et esthétiques

¹⁷ Szilas, Art. cit., p. 193.

¹⁸ Ces trois concepts, sérieusement définis, pourraient constituer la base de l'analyse de la narrativité du jeu.

¹⁹ Voir Sandy Baczkowski, « L'hybridation cinéma - jeux vidéo : Mythe ou future réalité ? » *Cadrage*, mai 2003, URL : <http://www.cadrage.net/dossier/cinemajeux/cinemajeux.html> consulté le 5 avril 2010.

de l'écriture scénaristique explique que cette thématique ait été le point de rencontre entre théoriciens et praticiens. Cette convergence a d'ailleurs produit des expérimentations qui ont fait avancer la modélisation narrative dans son application pratique. Le projet DRAMACHINA, qui a bénéficié d'un soutien de l'INRIA, est sans doute le plus exemplaire en ce sens²⁰. Cette convergence a fait que d'autres dimensions ont été moins bien appréhendées, alors qu'elles n'en constituent pas moins des éléments essentiels dans le récit. Ce qui est surprenant, c'est que l'on retrouve une problématique qui a traversé les sciences littéraires, particulièrement la narratologie, au cours des dernières années. Il s'agit en quelque sorte de l'opposition entre ceux qui observaient le texte « de l'extérieur », mettant en valeur sa complétude, sa logique, sa temporalité, sa « structure » et ceux, moins nombreux, qui ont essayé d'analyser le texte « de l'intérieur », à partir de son interaction avec le lecteur.

Dans ce cadre, les travaux de Raphaël Baroni sur le récit littéraire peuvent permettre de comprendre ce que les sciences littéraires pourraient encore apporter aux jeux vidéo. Pour ce chercheur en narratologie, la grande oubliée de l'approche logique de la narration, c'est l'interaction entre le lecteur et le texte. Son ouvrage *La tension narrative, suspense, curiosité, surprise* explore de façon approfondie « le phénomène qui survient lorsque l'interprète d'un récit est encouragé à attendre un dénouement, cette attente étant caractérisée par une anticipation teintée d'incertitude qui confère les traits passionnels à l'acte de réception. La tension narrative sera ainsi considérée comme un effet poétique qui structure le récit et l'on reconnaîtra en elle l'aspect dynamique ou la « force » de ce que l'on a coutume d'appeler une intrigue »²¹. Baroni souligne que l'approche structurale constitue une définition « étroite » de l'intrigue et du récit.

On pourrait postuler que c'est la même chose concernant les jeux vidéo. Le « scénario général » d'un jeu est un élément de plaisir pour le joueur. Cependant, l'interaction dont il reste maître dans les épisodes ou niveaux est une modalité de la narration qui dépasse sans nul doute l'intérêt de ce « scénario général », très souvent galvaudé d'ailleurs pour sa simplicité. Lors de la journée d'études « Jouer

²⁰Voir Stéphane Donikian, « De l'écriture à la réalisation d'une fiction interactive : simplification de la chaîne allant de la création à l'adaptation », pp. 199-240, in Nicolas Szilas, *Op. cit.*

²¹Raphaël Baroni, *La tension narrative*, Paris, Seuil, 2007, p. 18.

avec une histoire, un défi pour les médias interactifs » organisée le 16 décembre 2004 au CNAM, l'intervention du créateur David Cage insistait sur le caractère simpliste des scénarios de la plupart des jeux d'aventures ou des FPS²². Il défendait la possibilité (développée par sa société Quantic Dream) de jeux où l'immersion serait obtenue par une identification forte entre le joueur et l'avatar, tout comme la possibilité de faire évoluer la fin en fonction des décisions prises au cours du jeu²³. Le résultat de cette idée est le jeu *Heavy rain*, qui propose de « jouer » un thriller à partir de 4 avatars menant une enquête. Le récit comprend dix-huit fins différentes, chacune étant le résultat des choix faits par le joueur au cours des chapitres ou séquences. Ce jeu, plutôt destiné à un public adulte (par sa complexité narrative assez éloignée de celle des FPS) représente l'aboutissement d'une conception qui privilégie la complexité de la logique narrative à la répétition de l'action. Ces productions, qui constituent une tendance des dernières années, explorent de façon concrète des « mondes possibles » que la littérature ou le cinéma ont déjà évoqués, mais qui sont difficilement adaptables sous forme de livre ou de film²⁴. Tous essaient de répondre à la question « que ce serait-il passé si... ? ». Nous rappellerons qu'en littérature, la *tension narrative* réalise virtuellement (en fonction des compétences culturelles du lecteur) les différentes possibilités sur lesquelles débouchera l'intrigue²⁵.

Dans l'univers vidéoludique, pour des raisons sans doute techniques et commerciales, le modèle dominant est celui qui fait primer l'action « simple » comme tirer, tuer un ennemi, sauter un obstacle, trouver un objet, etc... Dans la majorité de la production vidéoludique, le joueur connaît l'ensemble de l'intrigue avant de jouer. Il connaît le dénouement. Le plus souvent, ce sont des procédés

²²Szilas N., Réty J-H., (ed.), *Jouer avec une histoire*, Paris, Hermès, 2006

²³Voir le blog sur la sortie du dernier jeu *Heavy rain*, <http://www.quanticroam.com/fr/blog/le-dernier-post> consulté le 8 septembre 2010.

²⁴Difficile ne veut pas dire impossible. Le film *Un jour sans fin* (1993) explore du point de vue temporel les potentialités d'action d'un même personnage. Le thème a été ensuite décliné dans des séries télévisées comme *X-Files*.

²⁵Baroni, *Op. cit.*, p. 99 : « [...] la tension, sur le plan textuel est le produit d'une *réticence* (discontinuité, retard, dévoiement, etc.) qui induit chez l'interprète une *attente impatiente* portant sur les informations tardant à être livrées : cette impatience débouche sur une participation cognitive accrue, sous forme d'interrogations marquées et d'anticipations incertaines : la réponse anticipée est infirmée ou confirmée lorsque survient la réponse textuelle ».

« péritextuels » qui contiennent cette information, comme les quatrièmes de couverture en littérature²⁶. Cela signifie que le plaisir va se trouver principalement dans la façon dont il va arriver au terme du jeu. Plus exactement la façon dont on va le conduire et dont il va atteindre lui-même ce point final. Ce type de narration rappelle la littérature sérielle, qu'elle soit d'aventure, policière ou amoureuse. Selon les catégories définies par Raphaël Baroni pour les textes narratifs, c'est le « suspense moyen » qui domine : le joueur connaît le dénouement et détourne « son intérêt de l'issue vers les circonstances qui mèneront au dénouement attendu »²⁷. Le joueur qui connaît la fin (parce que c'est la loi du genre, comme dans les FPS), dans le sens où il sait qu'il va « gagner » plus ou moins rapidement en fonction de la durée de vie du jeu, se retrouve dans la position du lecteur de romans de genre. Ce ne sera pas tant la fin qui comptera mais les moyens mis en œuvre pour y parvenir.

Le second type de jeu, dont *Heavy rain* constitue un des meilleurs exemples actuels, privilégie l'incertitude. La base reste un suspense maximum qui est obtenu par une interaction plus grande de la part du joueur sur l'environnement, en particulier sur les personnages. Cette incertitude demeure parce que le dénouement est variable et dépendant de la façon de jouer.

Conclusion

Bien qu'une partie de la dimension narrative des jeux vidéo soit analysable sous l'angle des outils de la narratologie structurale, une autre partie semble lui échapper²⁸. Cette constatation n'est pas surprenante. D'une part, même en littérature ou en cinéma, ce type d'analyse ne prétend pas couvrir la complexité que représente l'objet récit. D'autre part, les paradigmes des sciences littéraires ont été forgés à partir des récits littéraires. Le cinéma et son établissement dans le domaine universitaire n'a pas fondamentalement changé la donne de ce point de vue²⁹. Il est donc normal que l'émergence d'un nouvel objet, dont la dimension

²⁶Voir Gérard Genette, *Seuils*, Paris, Seuil, 1987 et le n°1 de la revue *Narratologie, Le paratexte*, Nice, CNA, 1998.

²⁷Baroni, *Op. cit.*, p. 278.

²⁸Voir Stéphane Bura, « Ontologie de la fiction interactive dans les jeux vidéo », Stéphane Bura in Nicolas Szilas, Jean-Hugues Réty (éditeurs), *Création de récits pour les fictions interactives*, Paris, Lavoisier, 2006, p. 77.

²⁹Voir Nicolas Szilas, « La modélisation simulation du récit », in Nicolas Szilas, *Op. cit.*, p. 193.

narrative reste indéniable sans en constituer la totalité, pose la question de l'adaptation des paradigmes précédents.

Les sciences littéraires, et particulièrement la narratologie, montrent leur opérativité face aux objets nouveaux. Elles nous semblent un bon point de départ pour comprendre ce qui se passe dans le jeu vidéo, tout autant dans ses dimensions esthétiques et culturelles que dans des analyses qui mobiliseraient les implications sociales et psychologiques de l'objet. Le temps, l'espace, les personnages et le mode narratif mériteraient une attention tout aussi grande ainsi que leur similitude avec le récit filmique ou littéraire. En effet, quand se pose la question « culturelle » du succès d'un jeu vidéo, ce n'est pas forcément son scénario qui en est la cause ou la cause essentielle. Le succès de *Tomb Raider* doit autant au scénario qu'au personnage principal et aux décors, à une époque où les personnages et les décors bénéficiaient pourtant d'un traitement graphique que nous qualifierions maintenant de rudimentaire. Par ailleurs, le choix de la vision en mode subjectif ou objectif et ses éventuelles modulations contribue aussi à modifier la narration et sa perception par le joueur. Les relations que celui-ci établit avec son avatar (et les autres personnages dans certains jeux) sont aussi des éléments qui mériteraient une analyse narratologique sur la base des théories sur le personnage développées par Philippe Hamon ou Vincent Jouve. Les points de rencontre possibles entre *games studies* et sciences littéraires restent donc nombreux et ne se limitent pas à la simple dimension logico-sémantique, qui, comme pour la littérature, doit être revue dans une perspective plus vaste qui englobe la réception.

Références bibliographiques

- Adam, Jean Michel, Chapitres 1 et 2 dans *Les textes: types et prototypes. Récit, description, argumentation explication et dialogue*, Paris, Nathan Université, 1997.
- Adam, Jean Michel, *Le texte narratif*, Paris, Nathan Université, 1994.
- Baczkowski, Sandy « L'hybridation cinéma - jeux vidéo : Mythe ou future réalité ? » *Cadrage*, mai 2003, URL : <http://www.cadrage.net/dossier/cinemajeux/cinemajeux.html> consulté le 5 avril 2010.
- Baroni, Raphaël, *La tension narrative, suspense, curiosité, surprise*, Paris, Seuil, 2007.
- Baroni, Raphaël, « Le temps de l'intrigue », *Cahiers de narratologie*, n°18, 2010, <http://revel.unice.fr/cnarra>
- Barthes, Roland; Brémond, Claude; Eco, Umberto; Genette, Gérard; Greimas, A.J.; Gritti, Jules; Metz, Christian; Morin, Violette; Todorov, Tzvetan, *L'analyse structurale du récit*, Communication n° 8, 1966, Paris, éd. du Seuil, 1981, 178 p, Coll. Points.
- Brémond, Claude, *Les logiques du récit*, Paris, Seuil, 1973.
- Duflo, Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997.
- Fortin, Tony, Mora, Philippe, Trémel, Laurent, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan, 2005.
- Greimas, Algirdas, Julien, *Sémantique structurale*, Paris, Larousse, 1966.
- Hamon, Philippe, « Pour un statut sémiologique du personnage », *Poétique du récit*, Paris, Seuil, Coll. Points, 1977, pp. 115-180.
- Jouve, Vincent, *L'effet personnage dans le roman*, Paris, PUF, 1992.
- Molino, Jean, Lafhail-Molino, Raphaël, *Homo fabulator, théorie et analyse du récit*, Paris, Lemeas/Actes Sud, 2003.
- Morin, Edgard, « Sur l'interdisciplinarité », *Carrefour des sciences*, Actes du Colloque du Comité National de la Recherche Scientifique Interdisciplinarité, Introduction par François Kourilsky, Éditions du CNRS, 1990.
- Propp, Vladimir, *Morphologie du conte*, Paris, éd. Seuil, 1970, Coll. Points.
- Rueff, Julien, « Où en sont les « games studies » », *Réseaux*, 2008, pp. 141-166.
- Simons, Jan, « Narrative, games and Théories », *Games Studies*, n°7, 2007, URL : <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>, consulté le 5 avril 2010.
- Szilas, Nicolas, Réty Jean-Hugues (éditeurs), *Création de récits pour les fictions interactives*, Paris, Lavoisier, 2006.