



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

9 | 2018

Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo

Présentation

Sébastien Genvo



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/896>

DOI : [10.4000/sdj.896](https://doi.org/10.4000/sdj.896)

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique

Sébastien Genvo, « Présentation », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 28 mai 2018, consulté le 23 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/896> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.896>

Ce document a été généré automatiquement le 23 septembre 2020.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Présentation

Sébastien Genvo

- 1 Parler de narration lorsque l'on parle de jeu incite généralement à raconter l'histoire de la constitution du champ des *game studies* ou de l'émergence d'une discipline qui serait consacrée à l'étude du jeu, la ludologie. Il est alors usuel de rappeler le rejet du « paradigme narratif » qui a prévalu lors de ces deux moments, formalisé par exemple par Gonzalo Frasca dans un texte intitulé « Simulation versus Narrative : introduction to ludology » (Frasca, 2003) ou encore par Jesper Juul dans le premier numéro de la revue en ligne *Game Studies* (2001). Rappelons en effet que l'utilisation de notions issues de la narratologie a prévalu lorsqu'il s'agissait de mener les premières recherches sur les jeux vidéo comme forme d'expression fictionnelle, notamment à travers l'ouvrage *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* de Janet Murray (1997), portant sur les nouvelles formes de fiction à venir. En étant rapproché du cinéma, du théâtre et de la littérature, le jeu vidéo se trouvait alors inclus dans un ensemble plus large lui permettant d'être davantage accepté sur le plan institutionnel.
- 2 Néanmoins, plusieurs réflexions menées au début 2000 sur la nécessité de développer une approche renouvelée et distincte des jeux vidéo visaient conjointement à l'autonomisation académique d'un champ de recherche et à sa reconnaissance. C'est ce constat que fait quelques années plus tard Jesper Juul (2009) en soulignant que la ludologie pouvait initialement être comprise comme une étude des jeux (« *study of games* ») qui n'accepte pas d'être une sous-catégorie d'un autre domaine (étude des médias, études narratives, etc.). Ceci a conduit les premiers textes relevant de cette approche à s'opposer à des paradigmes théoriques prévalant pour l'étude d'autres objets. Si Juul souligne que l'opposition entre ludologie et narratologie s'est adoucie au fur et à mesure des années, le point important selon lui est que cela a permis la constitution d'un champ structuré autour des études des jeux vidéo (« *video game studies* »).
- 3 À ce titre, plusieurs réflexions ont rapidement nuancé les prises de position initiales, parfois de la part même des acteurs ayant initiés le débat (voir par exemple le billet de Jesper Juul sur son blog datant de 2004 intitulé *The definitive history of games and stories, ludology and narratology*¹). Dans un chapitre de son livre *Avatars of Story* consacré à la

question, Marie-Laure Ryan (2006) insiste notamment sur la nécessité de considérer que la notion de narration s'étend bien au-delà du seul fait de raconter à quelqu'un quelque chose qui est arrivé et avance que les jeux se rapprochent notamment de la narration par l'intermédiaire de la fiction, en ce que les narrations littéraires ou cinématographiques de fiction reposent sur le fait de faire-croire, tout comme peuvent le faire les jeux vidéo. Cette proximité entre fiction et jeu avait notamment aussi été souligné par Jean-Marie Schaeffer (1999, p.234) qui définit le jeu comme une « compétence intentionnelle complexe » fictionnelle, acquise à un âge très précoce, qui tire profit d'une structuration mentale précablée, caractérisée par le fait que le joueur fait comme si ce qu'il faisait était autre.

- 4 Selon Ryan, la narration est un type de signification qui irrigue une large variété d'artefacts culturels, la posture affirmant que les jeux et les histoires seraient opposés traduirait davantage un manque de compréhension de la nature même de la narration : « pour un narratologue (ou tout du moins un narratologue de l'école cognitiviste), capturer un monde fictionnel qui évolue dans le temps sous l'action d'agents intelligents est tout ce qu'il faut à un artefact sémiotique pour remplir les conditions sémantiques de la narrativité – et aucun ludologue ne niera que les mondes ludiques présentent ces caractéristiques » (2006, p. 288, notre traduction).
- 5 En définitive, en lieu d'une opposition ou incompatibilité entre différents modèles, les confrontations initiales ont fait apparaître une complémentarité d'approches (Murray, 2005 ; Neitzel, 2005), voire un enrichissement mutuel. Comme nous l'avions proposé par ailleurs (Genvo, 2009), la narratologie peut par exemple fournir plusieurs cadres théoriques permettant d'analyser et décrire des éléments spécifiquement ludiques, pour peu que l'on élargisse l'acception de la notion de narration au-delà de la transmission d'une histoire préétablie, comme le suggère Ryan. On peut également considérer que les réflexions narratologiques sur le jeu encouragent à revisiter le rôle du récepteur dans la production du sens au sein d'une narration, en plaçant différemment le point focal sur la structure de jeu ou sur le joueur, qui serait parfois à investir comme auteur d'intrigues ou de récit de jeu (Marti, 2014). Cela invite de fait à repenser les articulations qui peuvent exister entre histoire, narration et récit. Enfin, comme le remarquait initialement Janet Murray, il est indéniable que les jeux vidéo servent de source d'inspiration pour concevoir plus largement ce qu'elle nommait alors les « cyberfictions ». Aujourd'hui, la façon dont on raconte par le jeu sert de modèle à d'autres formes médiatiques, comme les webdocumentaires. La frontière entre fiction numérique interactive et jeu se veut parfois ténue, comme le montre le récent *Her story* (Barlow, 2015). Ce jeu, axe son concept sur la reconstitution d'une histoire fragmentée à partir d'une base de données vidéo et laisse le récit à la charge du joueur. Cet exemple amène aussi à prendre en considération l'inventivité dont font preuve certains jeux contemporains pour se détacher du modèle narratif cinématographique qui a souvent prévalu dans le médium, afin d'explorer pleinement les spécificités vidéoludiques en tant que forme narrative, en se fondant notamment sur le concept de narration spatialisée développée par Henry Jenkins (2004). On pense par exemple aux récents succès critiques de productions telles que *Gone Home* (Fullbright, 2013) ou *Firewatch* (Campo Santo, 2016).
- 6 On peut donc affirmer que ces fondations théoriques sont aujourd'hui présentes pour élaborer d'autres questionnements et approfondir l'enrichissement mutuel du jeu et de la narration, en se fondant sur différents points de convergence, comme cela a été le

cas avec la mobilisation des théories de la fiction. Il ne s'agit pas pour autant de s'interdire de confronter les modèles issus des sciences du jeu ou de la narratologie pour redéfinir les acquis de l'un ou l'autre champ. Car comme on l'a vu, les confrontations peuvent parfois être particulièrement fécondes sur le plan théorique. De la sorte, la mise en relation du narratif et du ludique laisse ouvert de nombreuses questions, qui sont autant de pistes pour approfondir les réflexions. Comme le rappelle Raphaël Baroni (2017) au sujet des enjeux contemporains de la narratologie, même si « au cœur de la narrativité, on trouverait l'aptitude des êtres humains à se transporter imaginairement dans les lieux, des temps ou des expériences distincts de l'expérience directe du réel » (p. 224), il faut faire la distinction entre un artefact culturel produit intentionnellement dans un but déterminé (celui par exemple de faire œuvre de narration) et les compétences cognitives qui permettent de produire ou d'interpréter cet artefact. Cette remarque tend à nuancer une approche de la narration qui se voudrait avant tout cognitiviste, où le récit serait un mode incontournable d'organisation de la mémoire et des expériences des événements (Bruner, 1991), le risque de cette approche étant de généraliser à outrance le concept de narration, de le simplifier et de lui faire perdre sa spécificité. On le voit, tout l'enjeu est de questionner l'acceptation et l'étendue de la notion de narration et la façon dont cette (re)définition permet de comprendre et d'analyser les phénomènes ludiques, qu'ils présentent ou non une vocation narrative. De la même façon, Baroni rappelle que si la narratologie peut continuer à servir d'autres disciplines, « il serait dangereux de la réduire à un simple outillage heuristique, dans la mesure où l'on oublierait son caractère évolutif et les débats épistémologiques et méthodologiques qui continuent de la traverser » (p. 227).

- 7 Le présent dossier a pour vocation de contribuer aux débats épistémologiques et méthodologiques qui peuvent naître d'une mise en relation entre jeu et narration. Pour ce faire, il propose en premier lieu des articles faisant dialoguer des notions, cadres théoriques, concepts issus de ces deux domaines. C'est le cas par exemple de l'article de Hugo Montembeault et Bernard Perron qui revisite l'un des concepts phares de la narratologie, la focalisation, à travers l'éclairage des utilisations qui en sont faites dans les études sur les jeux vidéo et en mettant l'accent sur l'expérience du joueur. Autre notion phare mise en tension avec les apports des recherches vidéoludiques, la métalepse sert de point focal de réflexion pour Sébastien Allain qui montre comment celle-ci se décline à travers de multiples formes et fonctions dans les jeux vidéo et permet de penser l'articulation entre phénomènes ludiques et narratifs. En se fondant notamment sur la notion de métalepse, Marida Di Crosta éclaire également le rapprochement progressif qu'effectuent certains jeux vidéo vers le modèle narratif de la série audiovisuelle, alors que le modèle privilégié était jusqu'alors cinématographique. Ces réflexions permettent selon nous de montrer la diversité des ancrages narratifs de l'objet vidéoludique et la multiplicité des façons de raconter à travers ce médium. C'est ce dernier point que développe l'article de Rémi Cayatte, à travers la mobilisation d'une autre notion issue de la narratologie, celle de la dualité des temps du récit et de la chose-racontée, la vocation de son texte étant d'unifier différentes manières de penser la construction du récit vidéoludique. De la sorte, revisiter les acquis de la narratologie éclaire sous un nouveau jour les modes de signification des formes vidéoludiques. Cela est peut-être dû au fait que jeu et narration entretiennent des similarités à travers l'immersion fictionnelle qu'ils engagent. Néanmoins, les procédés permettant d'atteindre cette immersion dans un jeu sont multiples et ne se réduisent pas à des composantes narratives. L'article de Gabrielle

Trépanier-Jobin et Alexane Couturier montre la complexité de ces facteurs et invite à penser au-delà du narratif, qui peut toutefois servir de point de départ à une réflexion plus englobante. En sens inverse, des notions courantes dans les études sur les jeux vidéo peuvent également servir de base pour interroger le fait narratif et les phénomènes fictionnels. C'est ce que proposent Fanny Barnabé et Julie Delbouille par la figure de l'avatar, qui est pour le joueur un véhicule, une « enveloppe pilotable » (Amato et Perény, 2013), vers le monde fictionnel. Cette première partie se clôt ensuite par deux articles permettant d'intégrer des avancées théoriques issues de réflexions ludo-narratives dans un cadre méthodologique et analytique. S'inspirant à la fois des acquis de la ludologie et de la narratologie transmédiatique, Carl Therrien propose un système qui vise à réaliser des analyses pointues des différentes configurations ludiques de manière uniforme. Cela montre à quel point confronter/conjuguer narratologie et ludologie peut être fécond pour analyser les multiples formes de jeu. Enfin, Vincent Mauger présente à partir d'un socle de réflexion équivalent un outil plus opérationnel, utile à la conception fictionnelle, à la scénarisation interactive et au design de jeu vidéo à forte teneur narrative. On constate qu'ici la recherche comme la création profitent d'une mise en relation du fait ludique et narratif.

- 8 Nous l'avons souligné, les formes de la narration vidéoludique et ses enjeux ne cessent de se diversifier et de se complexifier. Le présent numéro souhaite également donner un aperçu de cette complexité et de cette multiplicité à travers des articles qui développent un point de vue détaillé sur une étude de cas particulier. Cela permet conjointement de mettre en évidence la portée heuristique d'un rapprochement entre narratologie et ludologie. L'article de Julien Bazile, qui mène une étude du jeu *Sunless Sea* (Failbetter Games, 2015), montre comment cette œuvre mène une remédiation qui maintient une forme d'équivalence et de continuité sémantique entre une source, le mythe de Cthulhu, issue des romans de H.P. Lovecraft, et une œuvre vidéoludique. Il s'agit de voir le mythe de Cthulhu comme une matrice de laquelle émerge des univers fictionnels, le jeu vidéo devenant dans ce cas une « mise en monde ». Cette mise en monde ludique d'une source narrative s'exprime généralement par la création d'une forme de contingence que va explorer le joueur, fréquemment mise en œuvre à travers un système de choix narratifs. Cette narrativité n'est pas néanmoins le seul apanage du jeu vidéo et se retrouve aussi dans un genre littéraire qui fonde précisément son intérêt sur un rapprochement entre jeu et narration, à travers les « livres dont vous êtes le héros ». C'est notamment avec le concept d'expérientialité, issu de la narratologie cognitive, que Patrick Moran éclaire ce que les jeux vidéo ont de commun avec ce format littéraire. Les procédures de bifurcation du récit sont aussi au centre de la réflexion de Sébastien Wit, qui consacre un article aux jeux de rôle tactiques, ceci à travers une approche qui veut s'inscrire dans une forme de « narratologie transmédiatique ». Le jeu de rôle est également une forme ludique centrale lorsque l'on souhaite penser la généalogie du jeu vidéo quant à ses procédés narratifs et Géraldine Wuyckens propose notamment un cadre d'analyse pour les différentes formes de narrativités des jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs. Enfin, pour clore ce numéro et inviter le lecteur à poursuivre les travaux qui y sont menés, l'article de Marc Marti ouvrira certainement le champ des possibles en ce qu'il explore de pistes généalogiques encore peu abordées dans les études vidéoludiques. Ce texte propose d'étudier les formes de représentations de l'Histoire, en mettant en éclairage les procédures de ludicisation de la narration historiographique, à partir de l'étude du cas de la guerre civile espagnole.

- 9 Comme on peut le constater, la diversité disciplinaire et thématique présentée par ce dossier montre que loin d'être évacuée à la suite des premiers débats ayant eu lieu au début des années 2000, la corrélation entre phénomènes ludiques et narratifs constitue à présent un terrain particulièrement fécond pour faire naître de nouvelles perspectives de recherche au sein des études vidéoludiques et narratologiques, les deux domaines étant à présent inévitablement imbriqués lorsque l'on considère les formes de production fictionnelle contemporaines.
-

BIBLIOGRAPHIE

- AMATO E. A. et PERENY, E. (2013), *Les avatars jouables des mondes numériques. Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Paris, Hermès Science Publishing.
- BARONI R. (2017), « L'empire de la narratologie contemporaine, ses défis et ses faiblesses », *Questions de communication*, 30, pp. 219-239.
- BRUNER J. (1991), « The Narrative Construction of Reality », *Critical Inquiry*, 18, pp. 1-21.
- FRASCA G. (2003), « Simulation versus narrative », in M.J.P. Wolf, B. Perron (eds.), *The video game theory reader*, New York, Routledge, pp. 221 - 236.
- GENVO S. (2009), *Le jeu à son ère numérique*, Paris, L'Harmattan.
- JENKINS H. (2004), « Game design as narrative architecture », in Pat Harrington et Noah Frup - Waldrop (dirs.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* Cambridge, MIT Press, <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>
- JUUL J. (2001), « Games telling stories? A brief note on games and narratives », *Gamestudies*, 1, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- JUUL J. (2004), « The definitive history of games and stories, ludology and narratology », *The ludologist*, <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2004/02/22/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology/>
- JUUL J. (2009), « Ludology », in B. Perron, M.J.P Wolf (eds.), *The video game theory reader 2*, New York, Routledge, pp. 362-364.
- MURRAY J.H. (1997), *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, The Free Press.
- MURRAY J.H. (2005), « The Last Word on Ludology v Narratology », *DiGRA 2005*, Vancouver, Canada, 17 juin, en ligne : <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>
- NEITZEL B. (2005), « Narrativity in Computer Games », in Joost Raessens et Jeffrey Goldstein (dirs.), *Handbook of Computer Games Studies*, Cambridge, MIT Press, pp. 227-245.
- RYAN M.-L. (2006), *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, pp. 181-203.
- SCHAEFFER J.-M. (1999), *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Éd. du Seuil.
-

NOTES

1. « L'histoire définitive des jeux et des histoires, de la ludologie et de la narratologie » (notre traduction).

AUTEUR

SÉBASTIEN GENVO

Université de Lorraine