

CAHIERS DE
NARRATOLOGIE

Cahiers de Narratologie

Analyse et théorie narratives

27 | 2014

Les bifurcations du récit interactif: continuité ou rupture?

Jeux vidéo et jeux d'interaction en face-à-face : vers un modèle unifié d'écologie de l'intrigue

Olivier Caïra



Electronic version

URL: <http://journals.openedition.org/narratologie/7058>

DOI: 10.4000/narratologie.7058

ISSN: 1765-307X

Publisher

LIRCES

Electronic reference

Olivier Caïra, « Jeux vidéo et jeux d'interaction en face-à-face : vers un modèle unifié d'écologie de l'intrigue », *Cahiers de Narratologie* [Online], 27 | 2014, Online since 18 December 2014, connection on 02 May 2019. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/7058> ; DOI : 10.4000/narratologie.7058

This text was automatically generated on 2 May 2019.

Article L.111-1 du Code de la propriété intellectuelle.

Jeux vidéo et jeux d'interaction en face-à-face : vers un modèle unifié d'écologie de l'intrigue

Olivier Caïra

Introduction

- 1 La narratologie s'est emparée de la question de l'interactivité depuis une vingtaine d'années, ouvrant de formidables pistes de renouvellement de ses outils et de ses problématiques fondatrices. Le propos de cet article est double. Il s'agit d'abord, d'un point de vue méthodologique, de rappeler que l'interactivité n'est pas cantonnée aux supports numériques : les narratologues gagneraient à élargir la palette des œuvres et expériences qu'ils étudient aux fictions à base analogique : celles qui sont liées au corps (théâtre d'improvisation, jeux de rôle grandeur nature) et à la parole (jeux de rôle sur table, jeux de société verbaux, *storygames*). Le second point est épistémologique : j'entends ébaucher ici un modèle qui permette le traitement conjoint des formes numériques et analogiques de l'interactivité, particulièrement en matière de scénarisation.
- 2 Il ne s'agit pas de défendre une « vieille école » du papier-crayon contre la « jeune garde » du numérique, mais de prôner un enrichissement mutuel qui correspond d'ailleurs à des échanges très concrets entre développeurs de jeux vidéo et éditeurs de jeux de société. L'innovation, l'intérêt pour la narratologie, les croisements fertiles entre culture classique et références « geek » se retrouvent de part et d'autre. Les carrières individuelles et les collaborations d'équipes montrent bien que rien n'est figé à l'heure de ce que j'appelle ailleurs le *tournant diégétique*, à savoir la déclinaison tous azimuts, et avec des degrés de narrativité très divers, des univers de fiction à succès¹.

Interactivité numérique : les risques d'un déséquilibre

- 3 Il suffit de suivre les programmes de colloques et appels à communications sur l'interactivité pour constater que les adjectifs « numérique » ou « digital » s'invitent presque inmanquablement dans les intitulés, au point de faire figure d'évidence. Il n'y aurait d'interactivité qu'au contact d'une interface informatique.
- 4 Les chercheurs qui étudient ces objets et proposent ces communications ne sont bien entendu ni naïfs, ni ignorants, et certains font preuve d'une impressionnante érudition en matière de jeux et d'écriture interactive analogiques². La prépondérance du numérique s'explique déjà par la place prise en quelques décennies par les jeux vidéo, tant dans l'économie mondiale que dans les pratiques de loisir des chercheurs et les offres de postes en *digital humanities*. Entre les humanités traditionnelles et leurs cousines numériques, l'enseignement supérieur et la recherche offrent peu de place et de visibilité aux travaux sur des formes moins médiatisées d'interactivité. Le numérique offre un autre avantage : il produit des œuvres reproductibles, transportables, identifiables, qui se prêtent à la démonstration par le biais de jaquettes, de captures d'écran et de vidéos. À l'opposé, l'observation d'un groupe de joueurs qui improvise par la parole une histoire éphémère durant quatre heures autour d'une table pose de redoutables problèmes d'ethnographie et de restitution. L'objet n'est pas moins digne d'intérêt sociologique ou narratologique : il est simplement plus difficile à partager entre chercheurs ou dans des actions de vulgarisation.
- 5 La conjonction systématique de l'interactivité et du numérique crée un ensemble de présupposés narratologiques qui mérite d'être ausculté. En voici les principaux aspects :
 1. On établit une double coupure, au niveau extradiégétique entre ceux qui produisent les fictions et ceux qui les utilisent (malgré un *feedback* de plus en plus important³), et au niveau intradiégétique entre d'une part le studio qui crée le monde et le scénario, et d'autre part le personnage du joueur qui doit y agir.
 2. Ce personnage peut m'être donné (Batman dans la série éponyme, Altaïr ou Ezio dans le cycle *Assassin's Creed*) ou je peux le créer (dans des univers aussi différents que *The Elder Scrolls* ou *Saints Row*), et la plupart des jeux vidéo proposent de le faire évoluer⁴. Il est doté de capacités d'apprentissage, d'action et d'équipement qui me permettront de le jouer différemment d'un autre utilisateur⁵. Néanmoins, ce personnage n'intervient dans la diégèse numérique que par des actions et des choix de dialogue. La chose peut paraître évidente, mais elle est loin de l'être dans les jeux analogiques, comme nous le verrons plus loin.
 3. Les intrigues proposées sont fondamentalement « orientées succès ». Cela ne signifie pas que toutes les missions et tous les scénarios trouvent une fin diégétiquement heureuse. Au contraire, les années récentes ont vu l'émergence de jeux vidéo à dimension tragique, où l'enchaînement des épreuves ne conduit pas à la consécration du personnage, mais à sa perte⁶. Parallèlement, un théoricien majeur comme Jesper Juul va jusqu'à définir le jeu vidéo comme un « art de l'échec » (Juul 2013) et les jeux réputés « punitifs » connaissent un regain d'intérêt planétaire⁷. Mon propos sur le succès ne porte ni sur le destin heureux ou tragique des personnages, ni sur la difficulté des épreuves proposées au joueur, mais sur le développement narratif : un scénario ludique est « orienté succès » si sa progression dépend de la réussite du joueur, dut-elle coûter la vie à son personnage. Force est d'admettre que les jeux vidéo ont une gestion très sommaire des situations où le joueur échoue : soit l'épreuve est simplement réinitialisée, soit le personnage reçoit un message négatif (une réprimande de son commanditaire intradiégétique, par exemple) et le scénario n'est pas plus développé dans cette direction. Ici encore, la pratique semble aller de soi car le système n'est pas censé

encourager le joueur à échouer pour découvrir la suite de l'aventure. Il n'en est pas de même dans d'autres domaines, particulièrement les storygames et les jeux de rôle grandeur nature ou sur table, pratiques où le « filet de sécurité » de la sauvegarde informatique n'existe pas.

4. Enfin, la production contemporaine de jeux vidéo présente des signes de retour vers un certain dirigisme narratif, pour des raisons variées. La plus évidente est la construction en cycle de certaines licences, qui contraignent les scénaristes à orienter leur travail vers une fin unique qui fournira le début de l'épisode suivant⁶. Cette logique prévaut également dans l'organisation interne de nombreux jeux, qui sont segmentés en chapitres pour favoriser la rejouabilité des missions et la comparaison de performances entre joueurs (typiquement *Hitman Absolution*, Io Interactive 2012). Contraindre la liberté de navigation et d'action du personnage-joueur permet aussi d'enchaîner les scènes d'anthologie d'inspiration très cinématographique, comme la poursuite en hélicoptère de *Spec Ops : The Line* (Yager 2012) ou la fusillade dans les marais de *Max Payne 3* (Rockstar Games 2012). Le panache visuel prend le pas sur l'interactivité, le joueur n'ayant dans ces séquences que la possibilité de viser et tirer. Il n'est donc pas certain que la pointe avancée de l'innovation technique soit également celle de l'ouverture scénaristique.

Ce que nous apprennent les fictions interactives analogiques

- 6 Par fictions analogiques, je n'entends pas simplement les œuvres et expériences détachées du support informatique. La distinction analogique/numérique est une question de traitement des messages échangés dans le cadre fictionnel. Les échecs, qu'on y joue sur un échiquier de bois ou sur une tablette tactile, sont de nature numérique car toutes les instructions pertinentes dans la diégèse ludique sont exprimées de manière *univoque*, par le biais d'un *code*. À l'opposé, une partie de jeu de rôle par courrier électronique ou sur un Multi User Dungeon (MUD) est analogique, car la diégèse est administrée, décrite, arbitrée par un meneur de jeu humain, qui traite les messages de manière *équivoque*, suivant le modèle de la *langue naturelle*. La communication analogique ne se limite pas aux échanges verbaux : le traitement de signaux équivoques concerne aussi la gestuelle, le dessin, la musique, voire la sculpture pour les jeux avec figurines.
- 7 Prenons le cas d'une scène de combat dans un donjon, observée dans des conditions très similaires en jeu vidéo et en jeu de rôle sur table. À l'issue de l'escarmouche, un personnage-joueur victorieux commence par fouiller la pièce en quête de trésors avant de soigner son compagnon d'armes, un jeune guide recruté dans le village voisin. Dans les deux cas, le joueur connaît suffisamment le système de simulation pour savoir que, en l'absence d'ennemi, l'état du blessé ne va pas se détériorer davantage. Dans le jeu vidéo, l'ordre des actions importe peu : le personnage repart avec ses trouvailles en poche et son acolyte remis d'aplomb. Autour d'une table, le meneur de jeu et les autres joueurs *interprètent* l'ordre des actions, et cette interprétation peut se répercuter sur la suite de l'aventure. Soudain, par la voix du meneur de jeu, l'acolyte s'indigne du fait que la fouille de la pièce passe avant sa survie. Les autres joueurs, dont les personnages arrivent à cet instant sur les lieux du combat, se lancent au discours direct dans un débat sur la moralité de leur compagnon. Le barde menace de chanter l'ignominie de son comportement dans toute la contrée ; la voleuse approuve au contraire son pragmatisme... La dispute intradiégétique se déroule dans une ambiance très joviale entre joueurs, qui prennent plaisir à interpréter les prises de position morales de leur personnage. Notons que si la même scène se déroulait dans un jeu de rôle en ligne

massivement multijoueur (MMORPG), le même débat pourrait survenir, puisque chaque personnage-joueur s'exprime en langue naturelle, mais le logiciel n'en tiendrait pas compte dans la suite de l'aventure. Ici, la présence d'un meneur de jeu humain change la donne : dès le retour des aventuriers au village, le jeune guide raconte sa mésaventure et provoque une véritable levée de boucliers contre le groupe. C'est donc un développement narratif significatif qui s'improvise à partir d'un détail que tous auraient pu négliger.

- 8 Pour se pencher attentivement sur ces objets, il faut à la fois les étudier comme produits d'édition et comme supports d'expériences ludiques. Ces jeux permettent de remettre en cause les quatre « évidences » énumérées plus haut :
- 9 1.L'usage de moyens de communication analogique permet d'exploiter des dispositifs ludiques *incomplets* dans leur diégèse, leur système de simulation et leur scénarisation. La coupure entre les producteurs de l'œuvre et son public est donc moins marquée que dans les dispositifs numériques.
- 10 Les jeux de rôle sur table s'appuient sur un dispositif pauvre : un manuel de règles, des fiches de personnage, des dés, éventuellement des figurines, mais aucun dispositif audiovisuel pour représenter la diégèse et les personnages. C'est donc la parole des joueurs, en particulier celle du meneur de jeu, qui fait advenir la fiction proposée dans le manuel de règles et dans le scénario. Les autres joueurs collaborent à la construction de la diégèse et à l'évolution de l'intrigue du fait qu'ils *décrivent* l'action tentée par leur personnage au lieu de réaliser cette action par le biais d'une interface numérique. La mise en commun ludique de la diégèse s'accomplit de manière décentralisée, notamment lorsque les joueurs décrivent leur personnage ou postulent l'existence d'éléments diégétiques nouveaux⁹.
- 11 L'idée d'une diégèse décrite « en amont » par l'auteur du jeu puis réactivée par la parole au fil de la partie ne va plus de soi dans les jeux où l'improvisation est encore plus poussée. Alors qu'un jeu de rôle sur table « traditionnel » propose un univers et son système de simulation, *On Mighty Thews* de Simon Carryer (La Boîte à Heuhh, 2011) fournit un système de règles pour créer la diégèse à partir des caractéristiques les plus saillantes des personnages-joueurs. Sur une page blanche, chaque joueur écrit un mot-clé du caractère de son personnage : ces mots définissent les principales polarités de la diégèse, et cette feuille devient, au fil des ajouts de noms et de dessins des joueurs, la carte de cette diégèse. Par exemple, si un personnage se définit par le mot-clé « Vengeance » et un autre par « Fierté », les joueurs inventeront des toponymes comme « Falaise des Condamnés », « Forteresse impunie » (pôle vengeance) et « Palais d'Ahar le Munificent », « Rempart imprenable », « Marais aux Cent Mausolées » (pôle fierté). Il revient ensuite au meneur de jeu d'improviser des scènes épiques (plus qu'un véritable scénario préparé) dans cette diégèse très évocatrice.
- 12 Dans *Petits Meurtres et Faits Divers* d'Hervé Marly (Asmodée 2007), le jeu se découpe en brèves enquêtes, dans lesquelles les joueurs interprètent un inspecteur et plusieurs suspects. Le recueil des témoignages doit permettre d'identifier le coupable du fait qu'il doit prononcer des mots différents de ceux qui sont fournis aux suspects innocents. Prenons l'enquête « On a étouffé la cantatrice chauve avec sa perruque. » L'inspecteur va recueillir les témoignages de cinq suspects, qu'il présente ainsi :
 - Baryton – La cantatrice l'accusait systématiquement d'avoir une haleine de chacal et refusait tout duo avec lui.
 - Basse – A de terribles complexes vis-à-vis de sa petite taille par rapport au 1,85m de la cantatrice.

Contralto – Chassé de la compagnie la veille de l'assassinat car il aurait marché sur l'ombre de la cantatrice.

Mezzo-soprano – C'est sa propre perruque que l'on a retrouvée dans la bouche de la cantatrice.

Soprano – La cantatrice disait toujours à son propos : « Je casse les verres avec ma voix, lui il casse les pieds ».

- 13 L'inspecteur mène ses interrogatoires dans l'ordre qui lui convient, en posant les questions de son choix. Les quatre innocents doivent prononcer les mots « métier », « temps » et « valable », et le coupable les mots « carrière », « année » et « confirmé » (ces listes changent bien entendu à chaque enquête). Un joueur neutre, le greffier, vérifie que les bons mots ont été prononcés dans un laps d'une minute. Bien entendu, l'inspecteur ne connaît pas ces deux listes, et les suspects ont intérêt à brouiller les pistes en noyant leurs termes dans des propos très denses et en reprenant les mots des alibis précédents. Si au terme de ce premier tour, l'inspecteur hésite encore, il peut mener une seconde série d'interrogatoires d'une minute : les innocents doivent alors dire « garantie », « routine » et « hommage », et le coupable « haleine », « systématique », « grimace ».
- 14 Chacun joue donc un personnage qui s'exprime au style direct, mais principalement au passé : la question n'est plus « Que faites-vous ? », mais « Qu'avez-vous fait ? Qu'avez-vous vu ? ». Chaque enquête produit ainsi une diégèse peu élaborée, souvent farfelue et discordante, dans laquelle chacun clame son innocence et accuse les autres afin de brouiller les pistes : on est aux antipodes du guidage au présent d'un personnage-joueur dans un « monde possible ».
- 15 *Petits Meurtres...* montre ce que la communication analogique improvisée permet de produire, dans des formes ludiques qui résistent à la programmation, à la numérisation. La souplesse de la langue naturelle produit d'importantes marges de liberté : quelques mots suffisent à faire basculer la description ou le récit dans l'inattendu. Ainsi, j'ai observé une table où l'enquête sur le meurtre de la cantatrice a été d'emblée située à Milan au XIX^{ème} siècle par le premier suspect, idée que les autres joueurs ont reprise avec enthousiasme pour imiter des accents italiens et submerger l'inspecteur de mots-clés trompeurs comme « fiacre », « redingote » ou « bec de gaz ».
- 16 D'un point de vue plus narratologique, ces fictions peuvent proposer différents rapports à la narrativité. J'appelle « jeux scénarisés » les dispositifs qui présentent un ou plusieurs scénarios dans leur contenu initial : jeux de rôle sur table ou grandeur nature, livres-jeux, jeux de société à dimension narrative, etc. Les « jeux scénarisants », essentiellement des storygames comme *Il était une fois* ou *Polar Base*, fournissent aux joueurs des ingrédients et des règles pour qu'ils se fassent narrateurs. Enfin les « jeux d'intrigue » comme *Fiasco* ne proposent ni scénario, ni position de narrateur, mais ils déclenchent des improvisations sur la base d'une mise en tension des personnages, dans leurs rapports interpersonnels et dans leur situation diégétique (en ce sens, ce sont des « *plotgames* » plutôt que des *storygames*).
- 17 2.L'action, le dialogue et la description ne sont pas nécessairement centrés sur le personnage.
- 18 L'interactivité à base analogique permet d'intégrer très facilement des séquences descriptives ou narratives en complément ou en remplacement des actions. C'est particulièrement flagrant dans les storygames qui intègrent une fonction de narrateur « tournant », comme le pionnier des jeux scénarisants, *Il était une fois* (Atlas Games 1994,

VF : Halloween Concept 1995). Dans ce jeu de cartes, les participants piochent des ingrédients de conte de fées et un dénouement. Les joueurs improvisent tour à tour un récit unique qui leur permet de se débarrasser de leurs ingrédients et de poser leur dénouement lorsque celui offre une clôture satisfaisant au récit. On est donc très loin du modèle du personnage-joueur évoluant dans un univers pré-établi : les personnages vont et viennent dans le récit collectif et surtout la diégèse émerge de l'improvisation.

- 19 Les articulations entre personnage-joueur et voix descriptive ou narrative sont variées. Si les jeux de rôle sur table et grandeur nature demeurent majoritairement fondés sur le rapport « un joueur/un personnage », les possibilités de partage, d'échange ou de changement rapide de personnage sont venues enrichir la palette des formes d'improvisation. Alors que le joueur d'un jeu de rôle cherche à préserver le personnage qui lui sert de véhicule d'action dans la diégèse, un jeu de cartes scénarisant comme *Polar Base* de Jérôme Larré (La Boîte à Heuhh 2012) commence de la manière suivante : « Toute carte personnage arrivant en jeu pour la première fois implique de décrire la mort du personnage en question, qu'il s'agisse d'un personnage principal ou secondaire. Durant le premier tour de jeu, les joueurs doivent donc raconter à tour de rôle la façon dont leur personnage meurt. » (p.7) Si la partie débute ainsi, c'est que le récit s'improvise à rebours : dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (puisqu'on remonte le temps), chaque joueur doit narrer une scène qui s'est déroulée avant le début de celle racontée par le joueur précédent. Donc le joueur se trouve d'emblée libéré de la contrainte de faire survivre son personnage pour pouvoir suivre la partie, et son moyen d'intervention dans la diégèse est explicitement celui d'un « scénariste » (« Un studio hollywoodien de seconde zone a réuni un groupe de scénaristes débutants afin de produire à peu de frais le scénario de son prochain film, *Polar Base* », p.3). Il peut donc engendrer des lieux, des objets, des personnages secondaires (eux aussi condamnés), en s'appuyant ou non sur les cartes et le plan de la base polaire fournis dans le jeu.
- 20 Du fait de la pluralité des moyens d'interventions sur la diégèse offert par ces jeux, le rapport des joueurs aux personnages est donc plus variable que dans les jeux numériques. Certains jeux de rôle sur table et storygames se fondent d'emblée sur une configuration de personnages définie collectivement, et c'est seulement dans un second temps que chaque joueur joue son personnage. Le jeu de rôle *Cold City* (Contested Ground 2006, VF : La Boîte à Heuhh 2013) propose ainsi de jouer des groupes d'agents secrets de nationalités différentes dans le Berlin occupé des années 1950. La règle prévoit que le groupe soit traversé de relations de confiance qui peuvent évoluer au fil des actions, et qui offrent des possibilités de bonus en cas de trahison. Dans le storygame de Jason Morningstar *Fiasco* (Bully Pulpit 2009, VF : Edge 2012), toute la phase de préparation du jeu consiste à créer des foyers de tension narrative entre les personnages des joueurs, alors même que ceux-ci n'ont pas été nommés ni situés dans l'intrigue.
- 21 3.L'échec devient intéressant à partir des points de vue ludique et narratif.
- 22 Depuis leur origine, les jeux de rôle sur table et grandeur nature intègrent la nécessité de gérer les situations d'échec aussi bien que les succès¹⁰, du simple fait que les séances ne reposent sur aucun système de sauvegarde ou de redémarrage de l'aventure. Dans l'expérience du jeu vidéo, l'échec survient très souvent¹¹, mais il est constamment effacé par une nouvelle tentative, qui conduira à terme au succès ou à l'abandon du jeu. Comme me le résumait un joueur canadien lors d'une discussion en ligne : « *In computer gaming, SHIT happens. In tabletop gaming, shit HAPPENS.* » Dans les jeux de rôle sur table, l'échec est

plus rare qu'en jeu vidéo, mais il se produit « vraiment » : on ne peut pas en gommer les répercussions ludiques et narratives.

- 23 Bien entendu, ce sont fondamentalement des jeux de société, donc les participants cherchent à y jouer le mieux possible ; l'échec n'est pas une fin en soi, et un joueur qui ferait exprès de mal jouer serait rapidement réprimandé par le reste du groupe. Mais si l'on adopte le point de vue du créateur du jeu ou du scénariste, l'écriture s'avère différente de celle d'un jeu vidéo du simple fait que les catastrophes, qu'elles découlent d'un choix ou d'un jet de dés, sont irréversibles. Dans les jeux à dimension épique comme *Dungeons & Dragons* de Gary Gygax et Dave Arneson (TSR 1974, VF : TSR 1983), la difficulté des épreuves fait l'objet d'un étalonnage selon l'effectif du groupe d'aventuriers et le niveau de chacun d'entre eux, afin de minimiser les risques d'échec collectif. De nombreuses règles permettent d'éviter aux personnages-joueurs les issues trop funestes, mais un choix téméraire ou une série calamiteuse de jets de dés peut conduire à la mort d'un ou plusieurs protagonistes.
- 24 En termes de scénarisation, cela signifie qu'un jeu vidéo peut être écrit en postulant un parcours optimal du personnage-joueur, tandis qu'un scénario de jeu sur table devra tolérer une marge d'erreur. Si par exemple on écrit une enquête, et qu'il faut trouver trois indices pour parvenir à une conclusion intermédiaire, le jeu vidéo sera conçu pour conserver les trois indices intacts le temps que le joueur les trouve, dut-il y passer des heures, tandis que le scénariste de jeu de rôle doit anticiper le fait que certains indices seront manqués, voire détruits par les personnages-joueurs. Il faudra donc prévoir des redondances ou des indices « mobiles » qui permettront aux enquêteurs de progresser même s'ils n'ont pas l'œil et le cerveau d'un Sherlock Holmes. La description de la diégèse ne pourra pas faire l'impasse sur les risques de séquelles et les systèmes de sanction qui attendent les personnages-joueurs : l'exploitation narrative d'un échec peut se traduire à long terme par la gestion d'un handicap, d'un traumatisme, d'une malédiction ou d'une procédure disciplinaire qui vient s'entrecroiser avec le fil principal de l'intrigue.
- 25 Mais la pratique des jeux sur table fait apparaître une autre dimension narrative de l'échec : la possibilité d'effondrement du groupe de personnages-joueurs sous le poids des appétits divergents et des intérêts contradictoires. Si les pratiques non-coopératives sont présentes en germe dans toute aventure jouée collectivement, certains mécanismes ludiques sont explicitement conçus en ce sens. *Paranoïa* de Greg Costikyan et Warren Spector (West End Games 1984, VF : Descartes Editeur 1986) fut l'un des premiers jeux de rôle sur table à proposer des scénarios fondés sur la rivalité et la délation, dans un univers orwellien régi par un ordinateur devenu fou. Dans *Fiasco* de Jason Morningstar, qui s'inspire notamment des films des frères Coen comme *Blood Simple* ou *Fargo*, l'écheveau des tensions entre personnages (cf. supra) s'accompagne de règles qui précipitent presque mécaniquement la chute de tout projet coopératif. Le plaisir pris à l'improvisation ne se trouve donc plus dans l'accomplissement de missions ou dans la progression du personnage, mais dans l'élaboration collective d'un jeu à somme négative, voire d'un jeu de massacre. D'une manière plus générale, l'intérêt de l'intrigue ne dépend plus du succès des actions entreprises en son sein.
- 26 4. Les arbitrages entre dirigisme et ouverture découlent plus directement de considérations narratologiques.
- 27 J'ai souligné plus haut le dirigisme croissant de certains jeux vidéo, essentiellement concrétisé par le chapitrage des séquences d'action. Le scénario se retrouve segmenté, c'est-à-dire que les choix accomplis par le joueur n'ont pas d'impact significatif sur les

événements ultérieurs. Chaque chapitre doit être rejouable indépendamment des autres, les résultats du joueur devant être comparables à d'autres utilisateurs partout dans le monde. Ces préoccupations ludiques n'ont rien de nouveau ni de condamnable : il est normal qu'un jeu vidéo soit utilisé comme un support de mise à l'épreuve et de comparaison de performances, comme tous les autres jeux peuvent l'être. D'un point de vue narratologique, on constate néanmoins que le scénariste se retrouve alors privé d'une ressource qu'il exploite d'ordinaire : la sauvegarde. Les fichiers de sauvegarde constituent une « mémoire » du logiciel que le scénariste peut solliciter afin d'exploiter les choix du personnage-joueur de manière différée, tantôt de manière binaire (a-t-on tué ou épargné la cible d'une mission ?), tantôt de manière cumulative (notamment par des effets de seuil : a-t-on fait preuve d'autorité assez souvent pour obtenir la soumission d'un protagoniste dans l'interaction présente ?).

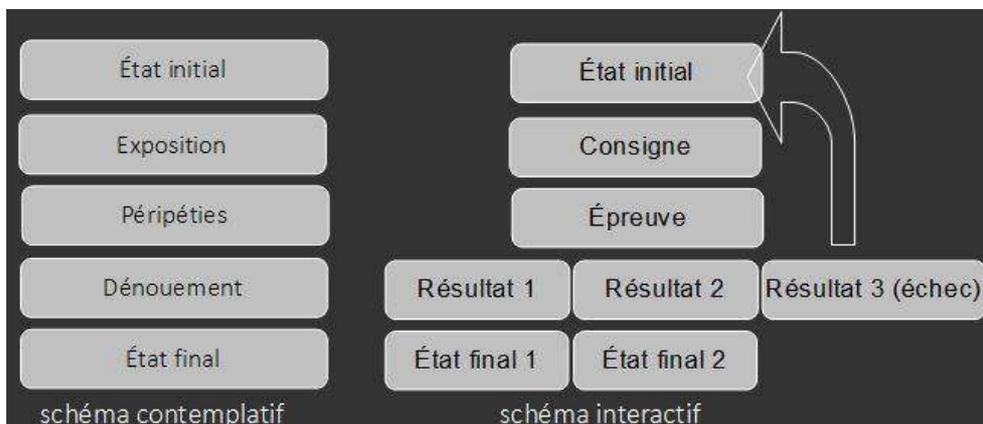
- 28 Dans les jeux analogiques, ces questions se posent différemment. La mémoire la plus sollicitée est celle des participants, notamment celle du meneur de jeu s'il y en a un. C'est ce joueur qui pourra tenir compte des répercussions narratives des choix accomplis par les personnages des autres joueurs, et donc leur permettre d'infléchir le scénario écrit de manière significative. De nombreux storygames fonctionnent également par la prise de note et la création de cartes qui alimentent une mémoire matérielle collective. Les joueurs de *Dirty Secrets* de Seth Ben-Ezra (Dark Omen Games 2007, VF : La Boîte à Heuhh 2011) remplissent, au fil de l'enquête policière qu'ils improvisent, des cartes de « Personnage » et de « Crime » qui peuvent être ensuite utilisées dans le système de règles, et le joueur qui mène l'enquête doit tenir un carnet à la manière d'un véritable détective. Dans *Microscope* de Ben Robbins (Lame Mage 2011), le matériel de jeu se résume à des cartes vierges que l'on remplit et que l'on agence sur un axe chronologique, puis par niveau de « grossissement » depuis la macro-histoire jusqu'à la scène cruciale qui sera interprétée en jeu de rôle.
- 29 La question du dirigisme ne se pose pas en termes de rejouabilité : aucun des jeux cités n'est conçu pour que les mêmes joueurs reprennent la même intrigue. Elle se pose à la fois en termes d'intention et d'autorité narratives. De nombreux joueurs interrogés expliquent qu'ils tolèrent très bien le dirigisme lorsqu'il est au service d'une intention scénaristique forte et originale, alors que les improvisations collectives pèchent souvent à leurs yeux par manque de construction, de conduite vers un dénouement ou vers une « clé du mystère » séduisante et mémorable. Le chaos des appétits et des ambitions contradictoires d'une partie de *Fiasco* pourra ainsi évoquer des passages de films comme *Ultime Razzia*, *Fargo* ou *Snatch*, mais les joueurs se disent aussi sensibles à des formes narratives plus élaborées, particulièrement dans des intrigues dramatiques ou épistémiques¹².
- 30 Les storygames s'avèrent particulièrement riches à lire et à observer parce qu'ils se fondent presque toujours sur un partage de l'autorité narrative qui rompt avec l'asymétrie stable des jeux de rôle sur table : au lieu d'instituer des rôles fixes de meneur de jeu et de joueur, leurs règles prévoient des changements de voix narrative, des « juridictions » et des règles d'« appel » (pour reprendre le vocabulaire de *Dirty Secrets*) qui définissent jusqu'où peut aller la performativité de la parole des uns et des autres, et à quels moments des systèmes auxiliaires, tels que le tirage d'événements aux dés ou d'ingrédients diégétiques aux cartes, viennent créer de nouvelles contraintes ou relancer le processus créatif.

Vers une écologie de l'intrigue

- 31 L'étude conjointe des fictions interactives analogiques et numériques depuis une dizaine d'années m'amène à esquisser un modèle dont la finalité serait d'intégrer ces deux dimensions sans réduire l'une à l'autre.
- 32 Le premier constat porte sur la notion de diégèse. Celle-ci n'apparaît plus comme un simple « décor » de l'expérience fictionnelle et sa construction n'est plus coextensive de la formulation d'un récit. Si la diégèse d'un roman, d'un film ou d'une bande dessinée peut encore être envisagée comme un sous-produit de la production narrative¹³, les jeux interactifs font clairement apparaître le « worldmaking » comme un travail spécifique, articulé à – mais distinct de – la scénarisation.
- 33 Ce découplage entre élaboration diégétique et narrative a donné naissance à une métaphore chez les théoriciens du jeu vidéo : celle du « bac à sable » (« *sandbox* »), du jeu conçu comme pur espace de navigation et de construction, voire de socialisation si l'on parle d'une diégèse partagée. L'image est séduisante car elle implique la possibilité pour le joueur de définir ses propres objectifs ludiques (donc de faire du jeu un « jouet »), voire de prendre en main certains outils de développement, comme la conception d'objets, la construction et l'aménagement d'espaces nouveaux, etc. Le succès planétaire mais éphémère de *Second Life* (Linden Lab 2003) a fortement accru la popularité de cette métaphore, parfois jusqu'au malentendu : une plate-forme 3D entièrement modelable par ses utilisateurs présente en définitive peu d'intérêt ludique, alors que le succès d'univers développés de manière centralisée par de grands studios et structurés par des quêtes ne se dément pas. Si *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004) prospère alors que *Second Life* périclute, peut-être faut-il considérer le *sandbox* comme un cas extrême et non comme une métaphore globale de l'expérience interactive. Au vu de l'offre dans l'édition numérique ou analogique, il semble que l'attente majoritaire des joueurs – qu'ils s'engagent dans la fiction en pleine forêt, autour d'une table ou par le biais d'un écran – soit de se voir proposer une diégèse très structurée, tant en termes de capacités de simulation que de direction artistique.
- 34 C'est pourquoi le recours à l'écologie, comme science des relations entre les formes de vie et leur environnement, me semble pertinent pour aborder conjointement les espaces des jeux vidéos, les échanges verbaux des storygames ou les pâtures louées par les organisateurs de jeux de rôle grandeur nature. Dans tous ces cas, les personnages sont plongés dans un « écosystème » qui présente ses ressources propres, mais aussi ses dangers. Découvrir *Second Life*, le plus souvent en faisant voler son avatar, c'est visiter tantôt un chantier, un musée ou une galerie marchande, tandis que la traversée des toundras de *Skyrim* (Bethesda 2011) peut se solder aussi bien par la découverte d'une mine d'or que par une attaque de dragon. Contrairement à la métaphore du « bac à sable », qui évoque à la fois la sécurité et la malléabilité du virtuel, la notion d'écosystème véhicule des idées plus en phase avec le travail des scénaristes. Un environnement peut résister à la perception et à l'action du joueur. Il est à la fois ressource et contrainte, voire menace. La pensée écologique que j'entends promouvoir n'a rien d'irénique : elle intègre les rapports de force, la concurrence pour les ressources, l'appréhension de la difficulté et de l'échec.
- 35 Tous les écosystèmes ne sont pas équivalents. On peut ainsi parler d'environnements sur-déterminés dans le cas du jeu de rôle grandeur nature, déterminés dans le cas des jeux

vidéo ou des jeux de plateau, et sous-déterminés dans le cas des storygames et jeux de rôle sur table. Cette distinction est particulièrement utile d'un point de vue narratologique, notamment si l'on se penche sur le travail de scénarisation dans chacune de ces pratiques. Un environnement sur-déterminé s'impose au scénariste et aux personnages-joueurs : s'il neige sur la forêt où se déroule un jeu de rôle grandeur nature, ou si un sanglier s'aventure parmi les tentes des participants, chacun devra « faire avec », certaines sur-déterminations pouvant interrompre le jeu ou conduire à son annulation. Dans l'environnement déterminé, tout est envisageable dès lors qu'on se situe en amont de l'utilisation : si un scénariste de jeu vidéo souhaite qu'il neige à un moment donné du jeu, il doit le proposer aux développeurs, et la neige tombera si son point de vue prévaut. L'environnement sous-déterminé est soumis à l'improvisation du narrateur ou des personnages-joueurs : dans une diégèse engendrée par la parole, il neige si personne ne s'oppose à l'énoncé « il neige ». Le même raisonnement vaut pour la magie : elle ne peut être que suggérée dans un environnement sur-déterminé, elle nécessite un travail spécifique de développement dans un environnement déterminé, et elle se manifeste dès qu'elle est déclarée dans les environnements sous-déterminés. On retrouve dans cette tripartition les contraintes créatives du théâtre, du cinéma (ou plus exactement du film d'animation) et du roman : la représentation théâtrale est sur-déterminée par la matérialité de la scène, le scénario de film d'animation est déterminé en amont par les capacités du studio, et le romancier n'obéit qu'à son imagination.

- 36 Dans une pensée des diégèses comme écosystèmes, le point de vue narratologique peut sembler marginal. Il le serait si l'on s'en tenait à la seule approche des *récits* : bâtir des systèmes relationnels complexes et évolutifs, établir des rapports de forces et des répartitions de ressources dans un espace-temps fictionnel serait superflu s'il s'agissait ensuite d'y narrer une succession établie de péripéties, suivant des choix fixes de voix, de focalisation, etc. Au contraire, l'intérêt narratologique des environnements apparaît si l'on raisonne en termes d'*intrigue* et non de récit. Parce qu'elle naît d'une situation de conflit, de tension, d'incertitude au sein de la diégèse, l'intrigue peut être considérée comme le « tronc commun » du récit traditionnel et de la scénarisation interactive¹⁴. Dans le premier cas, on peut la présenter de manière linéaire, par exemple suivant le schéma quinaire¹⁵, tandis que, dans le second, elle demeure ouverte à plusieurs déroulements possibles de l'épreuve centrale :



- 37 La scénarisation interactive consiste de moins en moins à proposer des « bifurcations » entre des séquences narratives déjà écrites : il s'agit désormais d'articuler des foyers de tension narrative à des éléments saillants de l'environnement, sans avoir toujours la certitude que les épreuves qui en découlent seront surmontées, voire simplement

acceptées. Tel tenancier d'une auberge isolée souhaite se débarrasser d'une bande de brigands qui menacent sa famille et son commerce : dans un jeu vidéo, il sera programmé pour promettre une récompense au personnage-joueur qui chassera les malfrats. Dans un jeu de rôle grandeur nature, l'aubergiste sera joué par un membre de l'équipe organisatrice, tandis qu'il sera interprété par le meneur d'un jeu de rôle sur table. Au lieu de péripéties écrites, la suite des événements prendra alors la forme d'une épreuve, porteuse d'une double tension ludique et narrative : où trouver les brigands ? quelles sont leurs forces et leurs faiblesses ? comment réagissent-ils à l'intrusion d'étrangers ? peut-on négocier, voire pactiser avec eux ? Répondre à ces questions pose autant de questions environnementales que narratologiques, puisqu'il faut se représenter les brigands dans un espace-temps et dans un système relationnel, au lieu d'imaginer scène par scène ce que sera cette partie de l'aventure.

- 38 Les environnements analogiques et numériques de la fiction interactive sont donc rarement des « bacs à sable » du fait qu'ils sont structurés comme des écosystèmes et scénarisés dans une logique de mise à l'épreuve. Cela ne signifie pas que des *histoires* y sont inscrites, mais plutôt qu'ils sont mis en tension par des *intrigues* dont la résolution est plus ou moins prévue par le scénariste. D'où la formule programmatique d'« écologie de l'intrigue », qui me semble correspondre au mode de pensée adopté aujourd'hui par les scénaristes de jeu.

Conclusion

- 39 Si la fiction numérique domine économiquement la production d'œuvres interactives, l'idée de rééquilibrer le débat et de tourner davantage le projecteur vers les fictions analogiques n'a rien d'anachronique. Elle fait écho à la logique de *circulation* généralisée des fictions contemporaines¹⁶ et à la multiplication des points d'entrée dans leur diégèse¹⁷. Si des pratiques comme le storygame et le jeu de rôle sur table ou grandeur nature demeurent peu visibles commercialement et médiatiquement, elles demeurent très présentes chez les professionnels de l'interactivité et les amateurs les plus passionnés (un peu à la manière des musiques contemporaines dont nombre de musiciens « *mainstream* » sont en fait imprégnés).
- 40 Penser la diégèse comme un environnement semé d'obstacles et de ressources, traversé de complémentarités et de rapports de force, c'est aussi se donner les moyens d'enrichir la narratologie d'une attention nouvelle aux foyers de tension narrative, ce que j'appelle les *tenseurs environnementaux*. De même que Raphaël Baroni propose de parler d'« intrigues naturelles » à propos d'incertitudes du monde réel¹⁸, il paraît judicieux de suivre les manières dont on sème des amorces narratives dans une diégèse fictionnelle. Les discontinuités géographiques – dont regorgent notamment les mondes de la fantasy – en sont un bon exemple : une faille ou une caverne créent davantage de tension qu'une plaine ou une paroi lisse. Un isthme, un détroit, un col sur une carte fictionnelle, et ce sont des mouvements de troupes et des rivalités commerciales qui se dessinent. Comme le fit Franck Herbert dans le cycle de *Dune*, placez sur une seule planète l'Épice dont tous ont besoin, et l'ensemble des relations entre personnages se tend de lui-même. Ce raisonnement vaut pour d'autres élaborations diégétiques comme les arbres généalogiques, les mythologies, les systèmes économiques, etc. Si la métaphore du « bac à sable » a pu montrer qu'il existait, dans les mondes fictionnels, des centres d'intérêt hors

du périmètre des épreuves scénarisées, l'écologie de l'intrigue valorise pour sa part les enrichissements mutuels entre élaboration diégétique et scénarisation interactive.

NOTES

1. CAÏRA Olivier, « Ourobores : Explorer les virtualités des mondes fictionnels après le tournant diégétique », *FiXXIon* n°9, 2014
2. C'est notamment le cas de Greg Costikyan, qui poursuit de front la réflexion sur les jeux vidéo et les fictions interactives analogiques. Cf. DAVIDSON, Drew & COSTIKYAN, Greg (dir.), *Tabletop : Analog Game Design*, Raleigh N.C., Lulu.com, 2011.
3. Même si la réflexion intègre des possibilités croissantes de rétroaction des joueurs sur les jeux vidéo, notamment via les beta-tests, le *gameplay* émergent, les *mods* et les *workshops*, la coupure demeure entre les phases de jeu et les phases de développement. Les studios comprennent très bien l'intérêt qu'ils ont à associer leur communauté de fans au développement de leurs jeux : ils allongent sa durée de vie, délèguent à des travailleurs bénévoles des pans entiers de l'enrichissement de leurs univers et de leur optimisation technique, repèrent parmi ces contributeurs les talents les plus prometteurs et les plus populaires, et fidélisent globalement leur clientèle. Mais si la fonction de développement se décentralise, elle demeure séparée de l'expérience ludique. Je peux, en tant que joueur de *Portal 2* (Valve 2011), résoudre les énigmes proposées par l'éditeur, ou soumettre à la communauté mes propres trouvailles. Le temps que je passe sur le « workshop » à développer et à tester mes idées demeure coupé de mon temps de jeu, et surtout du temps de jeu des futurs utilisateurs de mes tableaux.
4. Il en est de même pour d'autres véhicules d'action : armées, robots, véhicules, etc.
5. Cette question du style de jeu ne se réduit pas à l'optimisation technique (*power gaming*). J'ai pu observer aussi bien des joueurs adeptes de stratégies « minimax » (minimum de coût, maximum de résultats) pour terminer un jeu le plus rapidement possible, toujours avec les mêmes tactiques éprouvées, que des joueurs désireux d'expérimenter des tactiques non optimales, comme engager leur guerrier dans un duel magique ou affronter des épreuves avec un équipement délibérément insuffisant.
6. *L.A. Noire* (Team Bondi 2011) propose ainsi de jouer Cole Phelps, un vétéran de la guerre du Pacifique devenu inspecteur de la police de Los Angeles. Ses enquêtes lui valent d'abord le succès public, puis de sérieuses inimitiés au sein du LAPD, un divorce et une disgrâce médiatique qui le précipitent vers la mort. Néanmoins, cette issue malheureuse ne peut être atteinte qu'en *progressant* dans le jeu. Ironiquement, la meilleure manière pour Phelps de rester en vie est qu'il soit un mauvais enquêteur, donc que le joueur extradiégétique joue le plus mal possible.
7. Un jeu vidéo est dit « punitif » quand il renvoie fréquemment le joueur au début de l'épreuve qu'il tente de surmonter, sans le laisser accumuler de ressources diégétiques pour arriver mieux « armé » à sa prochaine tentative.
8. La trilogie *Mass Effect* (Bioware 2007-2012) fait figure d'exception à cette règle, dans la mesure où les sauvegardes de chaque opus sont utilisables pour l'épisode suivant.
9. Cf. CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007.
10. Cf. notamment KAPP, Sébastien, *L'immersion fictionnelle collaborative, Une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature*, Paris, Thèse EHESS/ULB, 2013

11. Cf. JUUL, Jesper, *The Art of Failure, An Essay on the Pain of Playing Video Games*, Cambridge MA, MIT Press, 2013.
 12. RYAN, Marie-Laure, 2008. « Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations », *Interactive Storytelling : Proceedings of 1st ICIDS*, Berlin-Heidelberg, Springer Verlag.
 13. Alain Boillat montre que c'est de moins en moins le cas dans la production cinématographique, où l'appréhension spatiale de la diégèse s'affirme de plus en plus (cf. BOILLAT, Alain, *Cinéma, machine à mondes*, Genève, Georg, 2014).
 14. Cf. notamment RYAN, Marie-Laure, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington, Indiana University Press, 1991 et BARONI, Raphaël, 2007, *La tension narrative*, Paris, Éditions du Seuil.
 15. Cf. ADAM, Jean-Michel, *Les Textes, types et prototypes*, Paris, Nathan, 1997
 16. BROUGÈRE, Gilles (dir.), *La ronde des jeux et des jouets : Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Autrement 2008.
 17. LANCASTER, Kurt, *Interacting with Babylon 5 : Fan Performances in a Media Universe*, Austin, University of Texas Press, 2001.
 18. Cf. BARONI, Raphaël (et al.), « Intrigue artificielle, intrigue naturelle et schèmes cognitifs. Entretien avec Raphaël Baroni », *Enthymema* n° 4, 2011.
-

ABSTRACTS

The contemporary debate on interactivity is largely dominated by reflections on digital storytelling and videogames. Face-to-face practice (full-scale or table RPGs, “storygames”) remains minority, rarely sets as works, and economically insignificant. As such they remain usually confined to remarks in footnotes, or to historical reminders that surround the discussion without entering into it. My aim is to underline the interest of having a more balanced analysis of interactivity, especially to emphasize the creativity of authors working with paper and pencil, at a time when screenwriting techniques for videogame are struggling to renew themselves. The example of some storygames shows how collective improvisation in natural language can enrich the narratological understanding of interactivity . The idea is not to favor “analog” against “digital”, but to build a unified model around their common points: the concepts of environment and plot.

Le débat contemporain sur l'interactivité est largement dominé par le numérique, qu'il se présente sous la forme du récit numérique ou sous celle du jeu vidéo. Minoritaires dans les usages, rarement fixées sous la forme d'œuvres, économiquement insignifiantes, les pratiques narratives de face-à-face (jeux de rôle sur table et grandeur nature, « storygames ») demeurent souvent cantonnées aux notes de bas de page et aux rappels historiques qui cadrent la discussion sans l'alimenter. J'entends rappeler l'intérêt que revêt une analyse plus équilibrée de l'interactivité, et notamment souligner l'inventivité des auteurs « papier-crayon », à l'heure où les techniques de scénarisation en jeu vidéo peinent à se renouveler. L'exemple de quelques storygames montrera comment l'improvisation collective en langue naturelle peut enrichir le regard des narratologues sur l'interactivité. L'idée n'est pas de « jouer » l'analogique « contre » le numérique, mais de bâtir un modèle unifié autour de leurs points communs : les notions d'environnement et d'intrigue.

INDEX

Mots-clés: fiction analogique, environnement ludique, écologie de l'intrigue, jeux narratifs, scénarisation

AUTHOR

OLIVIER CAÏRA

Université d'Évry / EHESS