

NARRATION LUDIQUE OU LUDOLOGIE NARRATIVE :
Réconciliation de la ludologie et de la narratologie dans le discours universitaire sur le jeu
vidéo, particulièrement en ce qui concerne le jeu de rôle

Alexandre Béland-Bernard

Mémoire

présenté au

Département d'Études françaises

comme exigence partielle au grade de
maîtrise ès Arts (Littératures francophones et résonances médiatiques)
Université Concordia
Montréal, Québec, Canada

août 2007

© Alexandre Béland-Bernard, 2007



Library and
Archives Canada

Published Heritage
Branch

395 Wellington Street
Ottawa ON K1A 0N4
Canada

Bibliothèque et
Archives Canada

Direction du
Patrimoine de l'édition

395, rue Wellington
Ottawa ON K1A 0N4
Canada

Your file *Votre référence*
ISBN: 978-0-494-40994-7
Our file *Notre référence*
ISBN: 978-0-494-40994-7

NOTICE:

The author has granted a non-exclusive license allowing Library and Archives Canada to reproduce, publish, archive, preserve, conserve, communicate to the public by telecommunication or on the Internet, loan, distribute and sell theses worldwide, for commercial or non-commercial purposes, in microform, paper, electronic and/or any other formats.

The author retains copyright ownership and moral rights in this thesis. Neither the thesis nor substantial extracts from it may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

AVIS:

L'auteur a accordé une licence non exclusive permettant à la Bibliothèque et Archives Canada de reproduire, publier, archiver, sauvegarder, conserver, transmettre au public par télécommunication ou par l'Internet, prêter, distribuer et vendre des thèses partout dans le monde, à des fins commerciales ou autres, sur support microforme, papier, électronique et/ou autres formats.

L'auteur conserve la propriété du droit d'auteur et des droits moraux qui protègent cette thèse. Ni la thèse ni des extraits substantiels de celle-ci ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

In compliance with the Canadian Privacy Act some supporting forms may have been removed from this thesis.

While these forms may be included in the document page count, their removal does not represent any loss of content from the thesis.

Conformément à la loi canadienne sur la protection de la vie privée, quelques formulaires secondaires ont été enlevés de cette thèse.

Bien que ces formulaires aient inclus dans la pagination, il n'y aura aucun contenu manquant.


Canada

RÉSUMÉ

La Narration ludique ou la ludologie narrative

Alexandre Béland-Bernard

Le discours universitaire sur le jeu vidéo comporte actuellement deux mouvements bien distincts. La ludologie cherche à étudier le jeu vidéo selon ses aspects « uniques », soit le *gameplay* et l'interactivité; la narratologie, elle, cherche à étudier le jeu vidéo selon le potentiel narratif émergent qu'on trouve dans ce nouveau média.

Le jeu vidéo étant un champ très vaste, la recherche de ce mémoire se limite à un seul type de jeu : le jeu de rôle. L'intérêt de ce type de jeu vient du fait que la liberté d'interaction et la narration y jouent un rôle tout aussi important dans l'expérience du joueur. Ce mémoire cherche à trouver un terrain d'entente entre ces deux théories, dans le champ du jeu de rôle, en s'appuyant sur des notions théoriques du domaine du jeu vidéo, et du champ de la littérature et des médias traditionnels.

Le corpus comporte uniquement des jeux considérés comme des « jeux de rôle », autant selon une définition du jeu de rôle que je propose que selon les classifications des critiques et des médias. Trois jeux ont été retenus : *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Softworks, 2006), *Jade Empire: Special Edition* (BioWare/2K Games, 2007), et *Deus Ex* (Eidos Interactive/Ion Storm, 2000). Chacun de ces jeux est étudié autant du point de vue de la ludologie que celui de la narratologie, afin de trouver le terrain d'entente entre ces deux théories.

Table des matières

Introduction.....	1
Chapitre 1 : Origines et situation actuelle du jeu vidéo et du jeu de rôle	4
1.1. Les arcades et les premières consoles.....	5
1.2. Les débuts du jeu de rôle	8
1.3. La révolution des consoles.....	9
1.4 La numérisation du jeu de rôle.....	10
1.5. Définition du jeu vidéo	12
1.6. Définition du jeu de rôle	15
1.7. Quelques termes essentiels	20
Chapitre 2 : Les théories du jeu vidéo	23
2.1. Le médium	23
2.2. La ludologie	25
2.2.1. La « ludologie classique ».....	25
2.2.2. La ludologie du jeu vidéo.....	30
2.2.3. La simulation en temps réel	34
2.3. La narratologie	39
2.3.1. La notion de « narratologie »	39
2.3.2. La narratologie du jeu vidéo	42
2.3.3. Le modèle néo-aristotélicien.....	45
2.4. Pourquoi le jeu de rôle?	54
2.5. Présentation et justification du corpus	55
2.5.1. <i>The Elder Scrolls IV: Oblivion</i> (Bethesda Softworks/2K Games, 2006).....	55
2.5.2. <i>Jade Empire: Special Edition</i> (BioWare/2K Games, 2007)	56
2.5.3. <i>Deus Ex</i> (Ion Storm/Eidos Interactive, 2000).....	57
Chapitre 3 : L'Architecture narrative du jeu vidéo.....	59
3.1. L'Environnement du jeu de rôle	60
3.2. Le chat de Shrödinger	67
3.3. Théorie des mondes multiples en littérature	69
3.4. La construction d'un monde	74
3.5. Restrictions matérielles.....	76
Chapitre 4 : Les théories du jeu vidéo appliquées au corpus.....	84
4.1. <i>Oblivion</i> et les théories du jeu vidéo.....	85
4.1.1. Présentation du jeu et <i>gameplay</i>	85

4.1.2. <i>Paidia</i> et <i>ludus</i> : La ludologie dans <i>Oblivion</i>	89
4.1.3 Immersion, <i>agency</i> et transformation : la narratologie dans <i>Oblivion</i>	94
4.1.4 Le rôle de l'espace dans <i>Oblivion</i>	97
4.1.5. <i>Oblivion</i> en tant que MPP	101
4.2. <i>Jade Empire</i> et les théories du jeu vidéo	102
4.2.1. Présentation du jeu et <i>gameplay</i>	102
4.2.2. <i>Paidia</i> et <i>ludus</i> : la ludologie dans <i>Jade Empire</i>	106
4.2.3 Immersion, <i>agency</i> et transformation : la narratologie dans <i>Jade Empire</i>	109
4.2.4. Le rôle de l'espace dans <i>Jade Empire</i>	110
4.2.5. L'empire de Jade en tant que MPP	115
4.3. <i>Deus Ex</i> et les théories du jeu vidéo	116
4.3.1. Présentation du jeu et <i>gameplay</i>	117
4.3.2. <i>Paidia</i> et <i>ludus</i> : la ludologie dans <i>Deus Ex</i>	120
4.3.3. Immersion, <i>agency</i> et transformation : la narratologie dans <i>Deus Ex</i>	123
4.3.4. Le rôle de l'espace dans <i>Deus Ex</i>	126
4.3.5. <i>Deus Ex</i> en tant que MPP.....	129
Conclusion	131
Bibliographie.....	135

Table des illustrations

Figure 1 : <i>Pong</i> , un des premiers jeux vidéo.....	5
Figure 2 : Historique rapide du jeu vidéo.	7
Figure 3 : L'évolution des jeux <i>Legend of Zelda</i> , de 1986 à 2006.	9
Figure 4 : <i>Akalabeth</i> , un des premiers jeux de rôle sur ordinateur.	11
Figure 5 : <i>Gran Turismo</i> et <i>Final Fantasy VII</i> : des jeux complètement différents.	13
Figure 6 : <i>Dungeons & Dragons</i> et <i>Shadowrun</i> sont parmi les jeux de rôle les plus populaires de tous les temps.	16
Figure 7 : <i>SimCity 3000</i> incarne la <i>paidia</i> selon Frasca.....	31
Figure 8 : <i>The Elder Scrolls IV: Morrowind</i> (Bethesda Softworks, 2002).....	35
Figure 9 : Théorie d'Aristote, vue par Mateas et Stern.....	45
Figure 10 : Théorie néo-aristotélicienne de Mateas et Stern.	47
Figure 11 : Malgré sa simplicité, <i>Quake</i> satisfait particulièrement bien aux exigences du modèle néo-aristotélicien.	50
Figure 12 : L'univers de <i>Star Wars</i> est fort bien représenté dans le monde du jeu vidéo. Cette image vient de <i>Jedi Outcast II: Jedi Academy</i> (LucasArts, 2003).	62
Figure 13 : La ville elfique de Rivendell, tirée du jeu <i>Lord of the Rings: Battle for Middle-earth II</i> (Electronic Arts, 2006).....	74
Figure 14 : Un exemple de dialogue dans <i>Vampire: the Masquerade: Bloodlines</i> (Troika Games, 2004)	77
Figure 15 : Illustration de la vallée de l'étrange. Source : http://en.wikipedia.org/wiki/Uncanny_Valley	80
Figure 16 : Paysage d' <i>Oblivion</i>	87
Figure 17 : Conversation entre deux PNJ dans une auberge.....	88
Figure 18 : Le ciel de nuit au Cyrodiil.....	95
Figure 19 : Exemple d'un dialogue dans <i>Jade Empire</i>	103
Figure 20 : Le combat dans <i>Jade Empire</i> est relativement simple.	104
Figure 21 : L'architecture asiatique de <i>Jade Empire</i>	113
Figure 22 : Le lance-flammes est une des armes lourdes du jeu.....	118
Figure 23 : Interface de piratage dans <i>Deus Ex</i>	119
Figure 24 : Un leader terroriste choisit de se rendre.	121
Figure 25 : L'île de la Liberté, à New York, version <i>Deus Ex</i>	124
Figure 26 : Image tirée de <i>Deus Ex: Invisible War</i> (Ion Storm, 2003).....	132

Introduction

Les technologies les plus récentes créent des paradoxes dans la culture moderne. En effet, les domaines autrefois réservés aux ingénieurs et techniciens informatiques sont aujourd'hui ouverts à des chercheurs et théoriciens d'autres disciplines. L'informatique s'est transformée en méta-discipline, qui touche à presque tous les domaines d'études universitaires. Il n'est donc pas surprenant de constater que l'hypertexte et le jeu vidéo, deux médias de plus en plus répandus dans le monde, sont aujourd'hui des phénomènes étudiés selon des angles théoriques variés. Le jeu vidéo, en particulier, s'est développé à tel point qu'il fait l'objet d'études approfondies de théoriciens venant autant de la sociologie que du domaine littéraire. Il y a donc lieu de dire que le jeu vidéo n'est plus simplement un divertissement qui vise les enfants ou les informaticiens; il s'agit bel et bien d'un média grand public. Et comme tout média jouissant d'une certaine importance, celui-ci mérite des analyses théoriques s'attardant non seulement sur ce qui justifie l'engouement du public, mais également sur les mécanismes internes qui le régissent.

Cela dit, il existe déjà des conflits dans le discours universitaire sur le jeu vidéo, le plus important étant la séparation entre la ludologie, qui cherche à étudier le jeu selon son interactivité, et la narratologie, qui cherche à étudier le jeu selon sa narration. Un autre problème qui survient constitue le fait que beaucoup de théoriciens persistent à étudier le champ du jeu vidéo en entier, au lieu de définir et de chercher à cerner les différents types de jeu vidéo. Ce mémoire cherchera premièrement à bien cerner un seul type de jeu, le jeu de rôle, afin de mieux cibler l'aspect théorique. Le choix du jeu de rôle est justifié par le fait qu'il s'agit d'un type de jeu où la liberté d'interaction et la narration sont tous deux

importants. Deuxièmement, ce mémoire cherchera un terrain d'entente entre les deux théories en utilisant le jeu de rôle comme point de départ.

Dans le jeu de rôle, l'élément le plus important demeure l'espace. Il est vrai que l'espace est aussi un élément important dans les autres médias; au cinéma, par exemple, le plateau de tournage est souvent doté d'un accessoiriste, dont le seul but est de placer des objets dans l'environnement pour rendre celui-ci plus crédible, en plus d'un directeur artistique qui décore les scènes. En littérature, l'auteur cherche souvent à situer le lecteur à l'aide de descriptions de l'espace où se déroule l'action. Les grands projets de jeux vidéo comportent des équipes entières de concepteurs dont le but est la création de l'espace à l'aide de logiciels de graphisme et d'éditeurs de niveau. La thèse défendue par ce mémoire est que l'élément qui unit interaction à narration, dans un jeu de rôle (et, par extension, dans le jeu vidéo) est l'espace, qui sert autant à l'un qu'à l'autre. Le rôle de l'espace est complexe et varié; il sert à renforcer l'ambiance, à permettre les actions du joueur et à lui donner un rôle dans l'histoire du jeu. Paradoxalement, les limites de l'espace servent également à encadrer les actions du joueur en imposant des bornes, une nécessité du point de vue technologique.

Afin de cerner le sujet et de prouver la thèse de départ, l'étude se divisera en quatre chapitres. Le premier chapitre dresse un bref historique du médium du jeu vidéo ainsi que du jeu de rôle, de leurs origines jusqu'à aujourd'hui. Il tentera ensuite de définir ces deux objets d'étude. Le deuxième chapitre résumera les théories du jeu vidéo, c'est-à-dire la ludologie et la narratologie, et expliquera pourquoi elles entrent en conflit. Le troisième chapitre parlera du rôle de l'espace dans le jeu vidéo, et expliquera pourquoi il constitue le terrain d'entente entre les deux théories; ce chapitre comprendra également une

section sur les limites technologiques du jeu vidéo, et pourquoi celles-ci forcent les développeurs à faire des détours et des compromis lorsqu'ils créent une histoire interactive. Finalement, le quatrième chapitre analysera les jeux de notre corpus autant selon une perspective ludologique que narratologique, afin de montrer, de façon pratique, en quoi les deux théories peuvent se rejoindre.

Chapitre 1 : Origines et situation actuelle du jeu vidéo et du jeu de rôle

Il est important de remarquer que la popularité du jeu vidéo ne cesse de grandir. En effet, le chiffre d'affaires généré par la vente de jeux vidéo, selon le rapport 2006 de l'*Entertainment Software Association* (ESA), atteint 7,4 milliards de dollars américains en 2004, et la même association s'attend à ce que ce chiffre double d'ici 2009¹. Il ne faut donc pas s'étonner qu'un nombre grandissant de théoriciens décide de s'attaquer aux enjeux intellectuels proposés par ce nouveau médium. Afin de briser quelques préconceptions courantes, voici quelques chiffres de ce même rapport : 69 % des chefs de famille (« heads of households ») aux États-Unis disent jouer à des jeux vidéo sur ordinateur ou sur console, et l'âge moyen d'un joueur est de 33 ans. Encore plus fascinant est le fait que 25 % des gens qui disent jouer à des jeux vidéo sont âgés de plus de 50 ans. Cela montre bien que le jeu vidéo n'est plus simplement un divertissement « pour les jeunes »; il s'agit bel et bien d'un phénomène social et culturel qui dépasse les frontières des âges, du moins en Amérique du Nord. Le jeu de rôle, quant à lui, n'est pas, non plus, un phénomène mineur; en effet, ce genre constitue 7,8 % du marché du jeu vidéo, et plusieurs boîtes de développement se consacrent uniquement à ce sous-genre. Avant de plonger dans la recherche globale proposée par ce mémoire, je vais commencer par dresser un bref historique du jeu vidéo, suivi d'une définition de celui-ci. L'historique couvrira également les jeux de rôle, qui ont suivi un développement parallèle au jeu vidéo avant d'en

¹ <http://www.theesa.com/archives/files/Essential%20Facts%202006.pdf>

devenir une sous-catégorie. Pour terminer le chapitre, je définirai quelques termes qui seront utilisés tout au long du mémoire.

1.1. Les arcades et les premières consoles

Il est difficile de retracer exactement d'où viennent les jeux vidéo. Dans la préface du livre *The Medium of the Video Game*, édité par Mark J. P. Wolf, Ralph Baer affirme être le premier à avoir breveté le concept du jeu vidéo sur console, en 1966, en plein milieu d'une décennie où plusieurs personnes, dont Steve Russell, du MIT, inventeur de *Space Wars*, ou encore Nolan Bushnell, créateur de *Pong* et fondateur d'Atari, produisaient des jeux qui leur ont éventuelle-

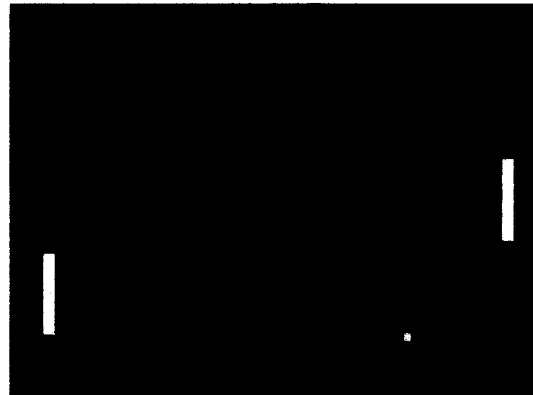


Figure 1 : *Pong*, un des premiers jeux vidéo.

ment valu un statut de pionnier. Cela dit, l'innovation de Baer était d'ordre conceptuel. Celui-ci n'a pas inventé de jeu classique comme *Pac-Man*, *Space Invaders* ou *Donkey Kong*; son idée était de jouer à des jeux vidéo sur une télévision². Initialement, Baer a de la difficulté à convaincre des entreprises de développer et commercialiser son idée. Finalement, la multinationale Magnavox décide de mettre une console de jeu sur le marché, l'*Odyssey*, environ en même temps que Nolan Bushnell invente le jeu *Pong*, sous forme de console d'arcade (c'est-à-dire que le support du jeu était, en quelque sorte, un gros meuble; il comportait un moniteur à tubes cathodiques et quelques boutons). Ainsi,

² Baer, cité dans Wolf, ix-xii

l'industrie de l'arcade et des jeux de console prennent leur envol presque en même temps. Plusieurs de ces machines se succèdent par la suite, comme le très populaire *Atari 2600*.

Il est surprenant de constater que l'industrie des consoles commence déjà à manquer de souffle au début des années 80, tendance qui culmine avec le krach du jeu vidéo de 1983. En effet, plusieurs entreprises américaines dans le domaine font faillite presque en même temps cette année-là. Les raisons sont diverses et complexes, comme c'est souvent le cas en matière d'économie, mais la cause principale semble être la surproduction de jeux très semblables, combinée à une diminution marquée des ventes qui, à son tour, serait causée par une baisse de l'intérêt du public. Une autre cause serait la compétition croissante du marché de l'ordinateur personnel, avec des produits comme le Commodore 64³.

À la page suivante se trouve un tableau qui permet de se situer dans l'histoire des jeux vidéo et des jeux de rôle. Celui-ci facilitera la lecture des prochaines sections. On y trouve les grands noms de l'industrie du jeu vidéo, ainsi que les jeux que je me propose d'étudier au cours du mémoire. Premièrement, on doit remarquer la convergence entre le développement des ordinateurs personnels et du jeu de rôle, qui donnera naissance au jeu de rôle sur ordinateur. Ensuite, il y a convergence entre le jeu de rôle et les consoles de jeu vidéo alors que des titres comme *Deus Ex: Invisible War* et *Oblivion* sortent simultanément sur les ordinateurs et sur les consoles *Xbox* de Microsoft, tandis que *Jade Empire* paraît sur *Xbox* deux ans avant d'être réédité pour les ordinateurs.

³ http://fr.wikipedia.org/wiki/Krach_du_jeu_vid%C3%A9o_de_1983

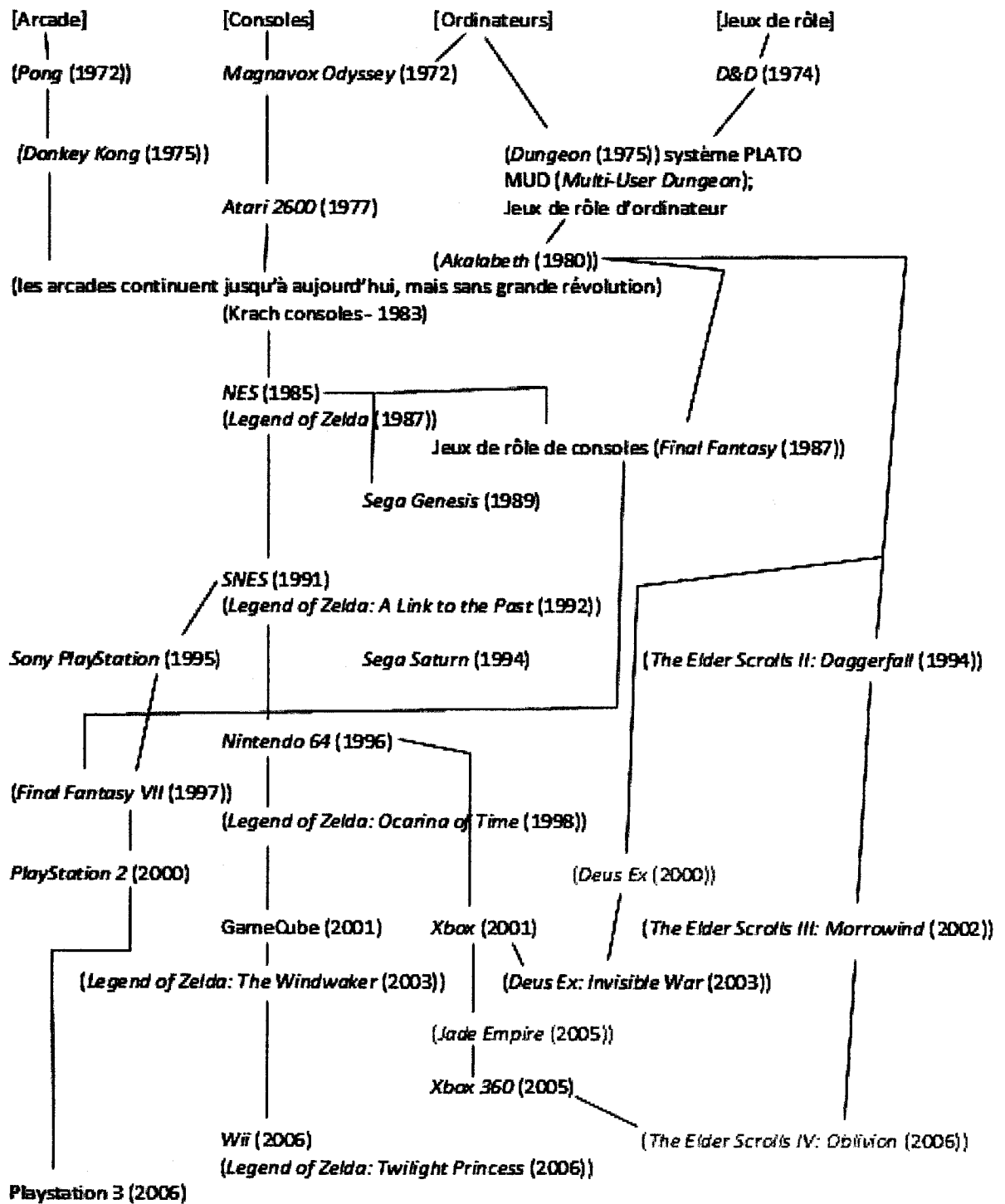


Figure 2 : Historique rapide du jeu vidéo.

1.2. Les débuts du jeu de rôle

Pendant que les jeux vidéo sur console voyaient le jour, puis subissaient une première récession, un autre type de jeu, tout aussi révolutionnaire, fut inventé : le jeu de rôle. Celui-ci n'a pas toujours été un sous-genre du jeu vidéo; en fait, même aujourd'hui, il existe sous forme de jeu de société. Né en 1974, de la plume de Gary Gygax et Dave Arneson, le premier jeu de rôle, *Dungeons & Dragons*, n'était toutefois qu'une extension de traditions aussi anciennes que variées. Andrew Rilstone explique que ses origines viennent autant des mythes tribaux, de la tradition de la *commedia del arte*, de la littérature éclatée des années 1950 et 1960, de certains types de charades et de jeux de société⁴. Le jeu de rôle serait également le descendant d'un type de jeu enfantin, où chacun prétend être quelqu'un d'autre (par exemple, cowboys et indiens, docteur et patient, etc.). C'est donc dire que le jeu de rôle est loin d'être un phénomène récent.

Le premier jeu de rôle, *Dungeons & Dragons*, était une reformulation des *wargames*. Il s'agit de jeux basés sur la formule simple des échecs : un tableau est divisé en damiers et chaque unité (un soldat ou guerrier) occupe un carré. Ces unités possèdent toutes des habiletés ou capacités différentes, et le joueur les contrôle sur le terrain. Le gagnant se démarque en satisfaisant certains objectifs, comme capturer le drapeau ennemi ou tout simplement détruire toutes les unités adverses⁵. Le génie de Gygax et d'Arneson fut d'ajouter, à cette formule simple, un scénario. Ce scénario est décrit et géré par un « modérateur », qui deviendra le « Dungeon Master » ou encore « Game Master ». Avoir un modérateur permettait des actions beaucoup plus complexes de la part des joueurs, car

⁴ Rilstone, <http://www.rpg.net/oracle/essays/rpgoverview.html>

⁵ Fine, 8-9

celui-ci, théoriquement objectif et neutre, pouvait faciliter le développement du jeu en trouvant des solutions aux disputes et en intégrant au jeu des éléments narratifs indépendants des joueurs (rôle que remplira plus tard l'ordinateur). L'industrie du jeu de rôle sur table explosa, et l'entreprise qui publie *D&D*, TSR, atteint le plateau des 300 employés en 1984⁶.

1.3. La révolution des consoles

La vraie révolution du jeu vidéo vient de façon un peu inattendue au cours des années 1980. Une petite entreprise japonaise, Nintendo, ayant récemment rempli ses cof-



Figure 3 : L'évolution des jeux *Legend of Zelda*, de 1986 à 2006.

fres en mettant plusieurs consoles américaines sur le marché japonais (dont la *Magnavox Odyssey*) commence le développement de

quelques jeux d'arcade, comme *Donkey Kong* (qui deviendra un classique). Par la suite, Nintendo réinvente littéralement le marché des consoles avec son *Nintendo Entertainment System (NES)* qui devient rapidement la plaque tournante du secteur et marque le début des consoles modernes. Menée par son designer en chef Shigeru Miyamoto, Nintendo produit alors un grand nombre de jeux qui sont considérés aujourd'hui des classiques et qui ont fait l'objet de nombreuses suites au fil des ans (un des meilleurs exemples est la série *Legend of Zelda*, aujourd'hui connue comme l'un des piliers du jeu vidéo⁷).

⁶ http://fr.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons

⁷ *Legend of Zelda* est notable car il s'agit du premier jeu sur console qui tente de récupérer les aspects narratifs du jeu de rôle, en mettant le joueur aux commandes d'un héros dans une histoire de cape et d'épée.

La *NES* se vend, selon Nintendo, à plus de 60 millions d'exemplaires à l'échelle mondiale⁸. Les succès de Nintendo se poursuivent avec ses consoles suivantes, la plus récente étant la *Wii*. Toutefois, celles-ci n'atteignent jamais les chiffres de vente de la *NES*, étant donné la compétition féroce à laquelle elle doit faire face dès la deuxième génération de consoles (les 16-bit). Son compétiteur le plus acharné, au début, est Sega, qui fera faillite plus tard. Aujourd'hui, Nintendo fait compétition à Sony (avec la série de consoles *PlayStation*) et Microsoft (avec ses consoles *Xbox*). Il faut toutefois préciser que Nintendo demeure aujourd'hui la seule entreprise qui base son chiffre d'affaire et toutes ses activités économiques uniquement sur les consoles de jeux vidéo, Sony et Microsoft étant des multinationales pour lesquelles le jeu vidéo constitue une activité secondaire.

1.4 La numérisation du jeu de rôle

Le jeu de rôle sur ordinateur proprement dit voit le jour vers la fin des années 1970. Des jeux comme *Dungeon* sont maintenant disponibles en ligne pour une élite d'informaticiens branchés sur le réseau américain de l'époque. Certains de ces jeux utilisent une interface graphique de base, d'autres se déroulent entièrement de façon textuelle, comme les MUD (*Multi-User Dungeon* ou *Domain*). À ses débuts, ce type de jeu de rôle se développe en parallèle avec le jeu de console. Au cours des années 80, certains programmeurs et ingénieurs, qui travaillent alors sur des ordinateurs centraux (notamment le système à base Unix nommé PLATO), mettent au point les classiques *Akalabeth* et *Rogue*. Ces jeux empruntent les règles de base de *Dungeons & Dragons* mais ne nécessitent pas de modérateur, puisque les environnements et personnages sont générés par

⁸ <http://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo>

l'ordinateur sous forme d'assemblages de lignes et de caractères ASCII simples. D'ailleurs, l'adjectif « roguelike » est aujourd'hui utilisé pour décrire des jeux de rôle simples qui utilisent cette même formule. Ce type de jeu, communément appelés les « computer role-playing games » (jeux de rôle sur ordinateur), se concentrent sur

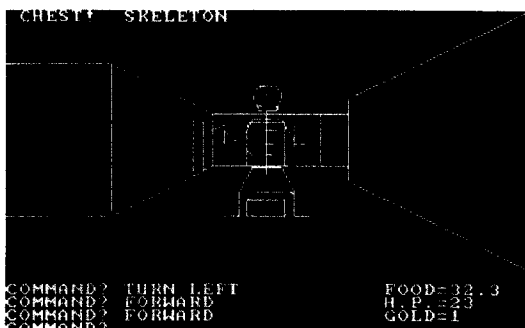


Figure 4 : Akalabeth, un des premiers jeux de rôle sur ordinateur.

l'interaction et l'exploration d'un univers. Le joueur est souvent laissé à lui-même et la narration y joue un rôle beaucoup plus mineur. Le genre s'est développé en même temps que les systèmes graphiques et les ordinateurs personnels au cours des années 80, donnant éventuellement naissance à des jeux

beaucoup mieux réalisés graphiquement qui proposaient des univers colorés et complexes, ainsi que des narrations de longue haleine. Éventuellement, des concepteurs de jeux de rôle se sont tournés vers les consoles⁹, créant une convergence entre le jeu de rôle sur ordinateur et les consoles. Des jeux comme *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Softworks/2K Games, 2006) ou *Jade Empire* (BioWare, 2005), qui seront étudiés en profondeur, sont des résultats de ce développement.

⁹ Entre temps, les jeux de rôle des années 1980 avaient aussi donné naissance à un autre rejeton : le « console role-playing game », ou jeu de rôle de console. Les deux jeux japonais ayant commencé cette tendance étaient *Dragon Quest* (Enix, 1986) et *Final Fantasy* (Squaresoft, 1987), tous deux développés pour la console NES de Nintendo. Bien qu'inspirés des systèmes de RPG venant de Gyax et Arneson, ce type de jeu diffère du jeu de rôle sur ordinateur en plusieurs points et met surtout l'accent sur le scénario, le dialogue et une histoire linéaire épique que le joueur peut suivre lors d'innombrables heures de jeu. Toutefois, étant donné que cette recherche se concentre sur le jeu de rôle sur ordinateur, et son déplacement éventuel vers les consoles de jeux, il suffit ici de noter que le jeu de rôle de console plus « traditionnel », appelés JRPG (ou jeu de rôle japonais) par certains, pourrait faire l'objet d'une autre recherche.

1.5. Définition du jeu vidéo

Nous savons maintenant que les jeux vidéo sont le produit d'une compétition économique féroce. Leur essor se fit de façon fulgurante, si bien que les technologies qui propulsent ces jeux ne cessent de croître en complexité. Les effets de cette compétition font en sorte que le jeu vidéo a pratiquement infiltré nos maisons et nos esprits. Mais comment définir ce nouveau produit culturel ?

Le nom lui-même peut poser problème; le mot « jeu » rappelle une activité traditionnellement réservée aux enfants et connote ainsi quelque chose qui n'est pas toujours pris au sérieux. Il s'agit d'un leurre puisque, comme je l'ai mentionné, ceux qui jouent aux jeux vidéo sont surtout des adultes. Le mot « vidéo » pose problème lui aussi puisque le médium du « jeu vidéo » est très différent du médium de la vidéo en général (qu'il s'agisse de télévision ou de cinéma) étant donné son interactivité. Toutefois, il peut être juste de mettre ces deux mots ensemble, au sens où un jeu vidéo permet de « jouer » avec un environnement, qui, lui, est créé par une séquence d'images numériques. Certains préfèrent l'expression « récit interactif » ou encore « média interactif » pour nommer ce phénomène. Toutefois, ces termes ne sont pas tout à fait appropriés; la première expression néglige l'aspect ludologique (puisque interactif n'est pas nécessairement équivalent à ludique – cela signifie tout simplement que l'ordinateur réagira selon certaines données soumises par l'utilisateur, qu'il s'agisse d'un clic de la souris ou d'une entrée de texte); la deuxième expression, quant à elle, néglige l'aspect narratif d'un jeu vidéo et réduit le phénomène en entier à un « média », terme relativement vague qui, dans différents contextes, peut signifier à peu près n'importe quoi. Un site Web comportant une base de données MySQL, par exemple, constitue également un « média interactif », puisqu'elle

permet de modifier les données du site à partir d'un fureteur. Le terme « jeu vidéo » est, en réalité, le terme le moins inapproprié.

Par contre, la notion du jeu vidéo se bute à un obstacle majeur, soit le fait que ce terme couvre un ensemble de produits essentiellement différents. Ce problème est d'autant plus important que la plupart des théoriciens de ce domaine refusent de limiter leurs recherches à des *genres* précis. Il semble y avoir, dans la théorie universitaire, un mouvement de résistance contre les catégories préétablies par les entreprises, les critiques et les commerçants. Par exemple, James Newman affirme que classifier les jeux vidéo est problématique car ce processus sert à mousser les produits (qui deviennent alors plus accessibles, en quelque sorte, aux yeux du public), et parce que cette classification implique l'immutabilité du texte, le transformant en système clos (Newman, 12)¹⁰. Toutefois, il

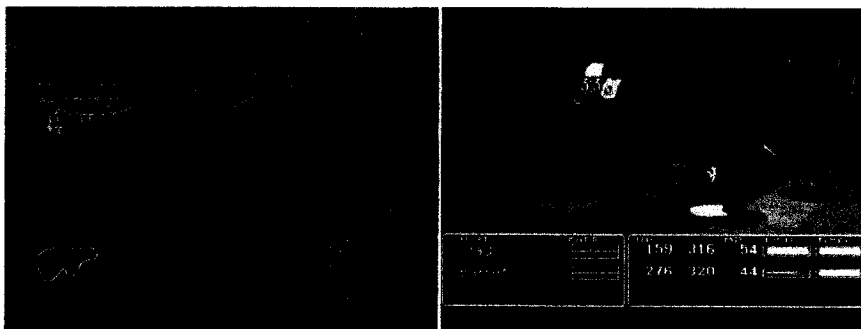


Figure 5 : *Gran Turismo* et *Final Fantasy VII*: des jeux complètement différents.

est important de noter que la plupart des joueurs de jeux

vidéo ont une

préférence pour certains types de jeu, et que les différences entre ces types de jeu peuvent sauter aux yeux. Comparons, par exemple, un jeu de course automobile comme *Gran Turismo* (SCEA, 1998) et un jeu de rôle comme *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997), qui n'ont en commun que l'utilisation de la même technologie, la console *PlayStation* de Sony. Autrement, l'utilisation de cette technologie diffère énormément, ainsi que le jeu

¹⁰ Bien que Newman semble croire que cet argument est suffisant pour justifier une étude généraliste du champ complet du jeu vidéo, il n'explique pas en quoi cela empêche qu'on puisse comparer chaque jeu ou chaque type de jeu comme étant des ensembles de systèmes clos, et ainsi les étudier séparément.

lui-même. Le premier est un jeu de course automobile où le but du joueur est de battre ses adversaires, puis d'améliorer sa voiture. Dans le deuxième, le joueur doit, dans la peau de Cloud, un ancien soldat, se rendre au bout d'un long récit. L'histoire, typiquement *cyberpunk*, comporte tous les éléments qu'on retrouve dans ce genre littéraire. Par exemple, l'histoire repose sur le fait qu'une multinationale, Shinra, détruit la planète à petit feu en la polluant et en exploitant ses ressources, ainsi que sur un ancien soldat génétiquement modifié qui devient fou (Sephiroth). Dans ce deuxième type de jeu, les règles déterminant la victoire sont floues puisque le joueur doit, essentiellement, finir le jeu avant de pouvoir dire qu'il a « gagné ». Ce sentiment de victoire est mitigé puisqu'il ressemble au sentiment d'avoir terminé un très long roman. La différence entre les types de jeu constitue donc une considération très importante si l'on désire définir le jeu vidéo, au sens où la définition devra intégrer une grande variété de concepts et de possibilités.

Ainsi, il importe de réduire ce phénomène à ses dimensions les plus générales et élémentaires. Qu'est-ce que *Gran Turismo* et *Final Fantasy VII* ont en commun, par exemple ? D'abord, les deux permettent aux joueurs d'interagir avec un environnement en trois dimensions; ensuite, les deux posent un problème que le joueur doit résoudre par ses actions (dans *GT*, le joueur doit terminer premier pour avancer dans sa classe; dans *FFVII*, le joueur doit résoudre l'énigme de Sephiroth et sauver le monde). Mais qu'en est-il de jeux comme *Guitar Hero* (où le joueur doit jouer des chansons avec une guitare), dont le *gameplay* n'inclut pas la navigation d'un avatar dans un environnement en trois dimensions, où encore *Grand Theft Auto III*, jeu libre qui n'est pas centré sur les conflits à résoudre ou les obstacles à surmonter? Et puis, qu'en est-il des jeux textuels (comme les MUD), des jeux de puzzle (comme *Tetris*), et tous les jeux qui se déroulent dans un uni-

vers en deux dimensions? Tout cela pour conclure que la diversité dans le domaine du jeu vidéo pose problème.

Heureusement, le théoricien Gonzalo Frasca a, lui aussi, décelé cette difficulté et a proposé la définition suivante, que je retiendrai pour les besoins de cette recherche. Un jeu vidéo, selon lui, est toute forme de logiciel informatique de divertissement, qu'il soit à base de texte ou d'images, utilisant une plateforme électronique, comme un ordinateur personnel ou une console, impliquant un ou plusieurs joueurs dans un environnement physique ou en réseau¹¹. Cette définition générale semble appropriée pour tous les types de jeux énumérés ci-dessus, et je serais prêt à parier qu'aucun créateur de jeu ne saura présenter un concept si novateur qu'il en nécessite une reformulation. Cette définition comprend les jeux en textes et en images, les jeux sur ordinateur et sur console et les jeux uni- et multi joueurs. On remarquera ici que Frasca ne voulait pas confondre les choses en incluant des caractéristiques qui ne sont limitées qu'à un seul type de jeu, ou à un groupe de jeux restreint, et c'est pourquoi cette définition est celle qui sera utilisée pour ce mémoire.

1.6. Définition du jeu de rôle

Aujourd'hui, la distinction entre le jeu de rôle dit « sur console » et sur ordinateur se fait extrêmement floue. Cela s'explique en partie par le fait que le marché des consoles est tellement alléchant pour les créateurs que ceux-ci cherchent à développer leurs produits de manière à l'exploiter au maximum.

¹¹ Frasca, cité dans Newman, 27

Étant donné la diversité énorme du champ que constitue le jeu de rôle, informatique ou non, trouver une définition qui saura satisfaire tout le monde est extrêmement difficile. Andrew Rilstone affirme d'ailleurs que les jeux de rôle ressemblent au christia-



Figure 6 : *Dungeons & Dragons* et *Shadowrun* sont parmi les jeux de rôle les plus populaires de tous les temps.

nisme et à la science-fiction, car qui-conque tente de les définir s'attirera au moins trois ennemis¹². Ainsi, il faudra proposer plusieurs définitions afin de dégager les éléments essentiels du jeu de rôle tel qu'on le retrouve sous forme de jeu vidéo.

Il est intéressant de noter que la première (et probablement une des seu-

les) étude sérieuse portant sur les jeux de rôle précède les débuts du jeu vidéo. *Shared Fantasy* de Gary Alan Fine porte sur des systèmes de jeux de rôle populaires au cours des années 70, notamment *Dungeons & Dragons* (qui demeure encore aujourd'hui le plus populaire). Fine utilise la définition suivante du jeu de rôle (qu'il nomme le *Fantasy Role-Playing game*, ou FRP) : tout jeu qui permet à un certain nombre de joueurs de prendre le rôle de personnages imaginaires et d'agir dans un environnement tout aussi imaginaire, avec un certain degré de liberté¹³. Cette définition est intéressante car elle s'applique presque parfaitement au jeu de rôle informatique. La seule différence serait au point de vue de l'« imaginaire », car l'imagination est moins importante lorsque l'environnement défile en trois dimensions sur un écran d'ordinateur; c'est alors le créateur du jeu qui doit

¹² Rilstone, <http://www.rpg.net/oracle/essays/rpgoverview.html>

¹³ Lortz, cité dans Fine, 6

imaginer les environnements et créer les situations dans lesquelles se trouvera le joueur. Une autre définition (celle-ci énumérative) nous vient d'une brochure commerciale publiée par TSR pour le jeu original *D&D*. Les éléments que l'on peut en retenir sont les suivants : 1) un des participants (le modérateur) crée le monde où les aventures auront lieu; 2) les joueurs créent des personnages qui seront leur alter-ego au cours des aventures; 3) ces personnages ont des attributs et des capacités bien définis, qui dictent ce qu'ils peuvent et ne peuvent pas faire dans le monde imaginaire; 4) la « simulation » de ce monde (où les aventures ont lieu) est limitée par les connaissances et la préparation du modérateur; 5) *D&D* est essentiellement un jeu où les joueurs coopèrent afin de venir à bout des défis lancés par le modérateur¹⁴. Bien qu'il ne s'agisse pas d'une définition parfaite, ces éléments aident à expliquer pourquoi les jeux de rôle font d'excellents jeux vidéo. Après tout, le modérateur, dans *D&D*, peut très bien servir de plateforme, puisque celui-ci, comme l'ordinateur, force les joueurs à obéir à des règles et fournit également les limites de la simulation où les joueurs se trouvent. Aussi, les joueurs se trouvent dans un environnement physique et en réseau, puisqu'ils sont au même endroit (autour d'une table) et en réseau (dans leur fantaisie collective). Aussi, bien que la brochure publicitaire

¹⁴ « While one of the participants creates the whole world in which the adventures are to take place, the balance of the players—as few as two or as many as a dozen or more—create “characters” who will travel about in this make-believe world, interact with its peoples, and seek the fabulous treasures of magic and precious items guarded by dragons, giants, werewolves, and hundreds of other fearsome things. The game organizer, the participant who creates the whole and moderates these adventures, is known as the *Dungeon Master*, or simply the DM. [In other games, this person is called the Game Master, or simply the referee.] The other players have game personae—fighters, magic users, thieves, clerics, elves, dwarves, or what have you—who are known as *player characters*. Player characters have known attributes which are initially determined by rolling the dice... These attributes [e.g. strength, charisma, intelligence] help to define the role and limits of each character... [T]here is neither an end to the game nor any winner. Each session of play is merely an episode in an ongoing “world”... Each Dungeon Master runs a “campaign,” the series of connected adventures, for his or her participants. [...] Players pit their wit and imagination against the creations of their DM, so *D&D* is basically a cooperative game where the group teams to defeat the hostile environment developed by the Dungeon Master... [A] typical expedition to explore a dungeon labyrinth has a Dungeon Master narrating to players what they see... The entire game board is seen only by the moderator, players having to create their own as they go along and “see” and “experience” the dungeon and what lurks therein! » (TSR Hobbies, cité dans Fine, 7)

parle surtout d'éléments comme des monstres horribles, des donjons maléfiques, des dragons, etc., ces jeux peuvent se dérouler dans n'importe quel type d'environnement ou d'univers. Les grands jeux de rôle, par exemple, s'inspirent souvent de séries de livres, ou de genres littéraires; *D&D* tire son inspiration des œuvres de C.S. Lewis et de J.R.R. Tolkien, mais d'autres, comme *Shadowrun* ou *GURPS Cyberpunk*, s'inspirent de romans *cyberpunk*, comme les livres de William Gibson et Neal Stephenson. D'autres encore ont une approche plus historique et sociologique, comme *Legend of the Five Rings*, jeu basé autant sur l'histoire que sur les mythes du Japon féodal, ou même un thème existentialiste, comme *Vampire: the Masquerade*, où les joueurs doivent réconcilier vampirisme et vie contemporaine. De plus, il est entièrement possible pour un groupe de joueurs de former son propre environnement et de créer de nouveaux types de jeu; en ce sens, il s'agit d'une activité complètement libre. L'Internet regorge de contenu créé par des amateurs de jeu de rôle¹⁵. Ces éléments font en sorte qu'une définition du jeu de rôle, tout comme celle du jeu vidéo, doit prendre en considération des éléments généraux afin de dégager la définition la plus appropriée.

Andrew Rilstone explique la nature d'un jeu de rôle de façon différente, et plus générale, que celle de Gary Alan Fine et de TSR, affirmant qu'il s'agit d'une *interaction* verbale formelle entre un modérateur et un ou plusieurs joueurs, ayant comme intention de créer une *narration*. Cette interaction verbale accorde au joueur une liberté de choix presque complète dans le monde fictif contrôlé par le modérateur¹⁶. Cette définition prend en considération autant l'aspect ludique (interaction) que l'aspect narratif du jeu de

¹⁵ Voir www.indie-rpgs.com

¹⁶ Rilstone, <http://www.rpg.net/oracle/essays/rpgoverview.html>

rôle. Il indique également à quel niveau, oral ou verbal, l'interaction a lieu, ce qui signifie que le modérateur, ou arbitre, joue le « rôle » de l'ordinateur dans un jeu vidéo.

Comme point de comparaison, Warren Spector, théoricien et créateur de jeux vidéo, définit le jeu de rôle informatique comme étant un jeu dont les facteurs les plus importants sont le développement de personnages et l'interaction entre ceux-ci et où l'expérience de l'histoire est déterminée par les choix du joueur plutôt que par ceux du créateur¹⁷. Cette définition présume que le lecteur connaît déjà la définition d'un jeu vidéo (ici nommé « jeu », tout simplement), mais les autres éléments de la définition se ressemblent. Le développement de personnages et les interactions entre eux (élément de Spector) correspondent bel et bien au fait de les plonger dans diverses situations (éléments de Fine). Une autre idée importante est celle de la liberté; la définition utilisée par Fine prend en considération le fait que la liberté ne peut jamais être complète (puisque celle-ci se voit limitée par les capacités de l'arbitre du jeu, ou encore « Dungeon Master »). La définition de Spector, quant à elle, oppose les choix du joueur au design des créateurs du jeu. Toutefois, cette définition est relativement problématique car elle ne prend pas en considération l'idée d'espace, qui, on le verra, est absolument essentielle au jeu vidéo et, par extension, au jeu de rôle. Comme le mentionne Henry Jenkins, la préparation du maître du jeu (le modérateur) commence par la création de l'espace où aura lieu la quête des joueurs – parallèlement, celui-ci décrit le jeu vidéo (dans son ensemble) comme étant des espaces remplis de possibilité narrative¹⁸. Généralement, toutefois, Rilstone propose la meilleure définition puisqu'il affirme que ce qui fait un jeu de rôle est précisément le mélange entre l'*interaction* verbale (interaction qui devient une question

¹⁷ Spector, http://www.gamasutra.com/features/19990115/spector_01.htm

¹⁸ Jenkins, 674

d'interface pour le jeu de rôle informatique) et la *narration* du modérateur (l'ordinateur dans le jeu de rôle informatique).

La définition du jeu de rôle (en tant que jeu vidéo) que je propose est donc celle-ci : toute forme de jeu vidéo où le (les) joueur(s) interagissent avec un univers virtuel généré par une plateforme électronique, effectuant des choix par rapport à la progression de leur personnage ainsi que par rapport au déroulement de l'histoire. Cette définition tient compte des origines du jeu de rôle, remplaçant le modérateur par la plateforme électronique, et contient également les éléments d'interactivité et de narration, essentiels pour les besoins de ce mémoire. Cette définition distingue le jeu de rôle du jeu d'aventure ou d'action, types de jeu qui ressemblent au jeu de rôle, mais où le joueur a peu de choix par rapport à l'histoire, et où la progression de son personnage est largement prédéterminée.

1.7. Quelques termes essentiels

- *agency* : Il s'agit d'un terme utilisé par plusieurs théoriciens pour décrire conceptuellement le fonctionnement d'un jeu vidéo. La définition exacte de ce terme varie selon les auteurs. J'utiliserai ce terme pour signifier la qualité de l'immersion du joueur dans une expérience interactive, ainsi que le sentiment qu'il y tient un rôle important. C'est, en quelque sorte, un mélange des interactions possibles et des contraintes matérielles qui encadrent cette interaction. Ce terme sera développé plus en profondeur lorsque je discuterai du texte de Torben Grodal (point de vue ludologique) ainsi que celui de Mateas et Stern (point de vue narratologique).
- *cutscenes* : Scènes montées qui interrompent l'action dans un jeu vidéo afin de transmettre une partie de l'histoire.

- *gameplay* : le *gameplay* serait les règles du jeu, la manière dont le joueur est censé y jouer, la fluidité de ces règles une fois appliquées à l'environnement du jeu, la manière dont le joueur peut jouer, et les possibilités offertes par l'environnement. Généralement, un jeu peut contenir plus d'un type de *gameplay*. Par exemple, on peut dire que *Jade Empire* comporte trois types de *gameplay* : les dialogues, le combat et l'exploration de l'environnement.
- *interaction/interactivité* : (du Larousse) « Influence réciproque de deux phénomènes, de deux personnes. » Ces termes sont utilisés pour parler de jeu vidéo au sens où le système informatique du jeu doit répondre aux commandes données par le joueur, par l'entremise de l'interface du jeu. Il s'agit du même type d'interaction que celui rendu possible par une base de données MySQL sur un site Web, qui permet à l'internaute de « communiquer » avec un site Web directement à partir de l'interface du fureteur.
- *linear/non-linear gameplay* (le *gameplay* linéaire ou non-linéaire) : ce qui caractérise le *gameplay* d'un jeu dans son récit, à savoir si le récit se déroule de façon linéaire ou si le joueur a une certaine liberté de choix dans ses actions (récit non-linéaire).
- *PNJ/NPC* : Personnage non joueur (*non-player character*) : tous les personnages qui ne sont pas contrôlés par le ou les joueur(s).
- *quest/subquest* : Une « quest » (quête) est souvent l'élément déclencheur dans un jeu de rôle. Il s'agit le plus souvent d'une tâche octroyée au joueur par un PNJ. Une quête simple pourrait être la tâche de récupérer un objet spécial, volé par un mage fou. Une quête complexe pourrait être, par exemple, l'investigation d'un

meurtre dans un château qui nécessite une enquête approfondie. Une « subquest » (sous-quête) est une quête d'importance moindre, qui se fait en marge d'une quête principale et qui est, le plus souvent, optionnelle. Des jeux de type « sandbox » (décrits ci dessous) ont tendance à mettre l'accent sur ce type de quête.

- *quest-giver* : Personnage non-joueur (PNJ) dont le rôle principal consiste à donner des quêtes au joueur et bien souvent, à le récompenser lorsque la quête est terminée.
- *sandbox gameplay* : ce qui caractérise un jeu dont l'environnement est la principale source de *gameplay*. Un jeu qui relève du *sandbox gameplay*, souvent, ne met pas l'accent sur la narration mais laisse plutôt le joueur se débrouiller dans un univers fixe, aux limites bien définies, un peu comme un enfant qui s'amuse dans un carré de sable¹⁹. *Grand Theft Auto* est un exemple notoire de ce type de jeu.
- *scripted event* (événement préprogrammé) : Une séquence qui se déroule en temps réel, dans le jeu vidéo, activée par une variable. Les variables qui peuvent déclencher des événements préprogrammés sont, par exemple, le moment où le joueur atteint un point précis dans un environnement. Un exemple d'événement préprogrammé pourrait être, par exemple, une explosion inusitée, ou un groupe de gens qui entrent dans une pièce à un moment donné. Techniquement, un événement préprogrammé peut être n'importe quoi, selon les limites de l'environnement du jeu. Une conversation entre deux PNJ, activée lorsque le joueur atteint un certain endroit, en est un exemple courant.

¹⁹ http://en.wikipedia.org/wiki/Sandbox_%28video_games%29

Chapitre 2 : Les théories du jeu vidéo

Jusqu'ici, j'ai mis l'accent sur l'interaction et la narration des jeux vidéo et des jeux de rôle. La raison principale pour cela est que l'étude universitaire du jeu vidéo est présentement en crise. En effet, il y existe deux positions théoriques bien définies qui cherchent à étudier le jeu vidéo sous des angles différents. D'une part, il y a les théoriciens ludologiques, qui désirent étudier le jeu vidéo sous son aspect interactif, arguant qu'il s'agit là d'une distinction vitale entre le jeu vidéo et les médias narratifs. D'autre part, il y a les théoriciens narratologiques qui désirent étudier le jeu vidéo comme nouvelle forme de récit, arguant que l'interactivité n'est qu'un fait narratif. Ces positions ne sont pas entièrement exclusives, mais ont eu tendance à créer des conflits disproportionnés, selon Jenkins²⁰. C'est cette tension qui m'intéresse. Ce chapitre couvrira donc les axes théoriques que forment la ludologie et la narratologie, d'abord dans leur forme antécédente au jeu vidéo, et ensuite, appliquée à celui-ci. Il se terminera ensuite par une justification du corpus de jeux que je me propose d'étudier au cours des chapitres suivants.

2.1. *Le médium*

Un jeu vidéo peut être considéré comme un média, au même titre qu'un roman ou un film. Toutefois, il existe (on s'en doutera) entre ces domaines une différence cruciale. Tandis que les médias traditionnels sont formés de séquences linéaires de texte, d'images,

²⁰ « At a recent academic Game Studies conference, [...] a blood feud threatened to erupt between the self-proclaimed Ludologists, who wanted to see the focus shift onto the mechanics of game play, and the Narratologists, who were interested in studying games alongside other storytelling media » (Jenkins, 671).

de sons, ou de mélanges de ceux-ci, qui demeurent les mêmes chaque fois qu'on les visionne ou qu'on les écoute, les jeux vidéo peuvent varier d'une partie à l'autre. C'est-à-dire que la même séquence, la même quête, le même environnement, dans un jeu vidéo, peut donner lieu à une plus grande variété d'expériences. On pourrait, toutefois, affirmer qu'il est possible de regarder activement un film, lorsqu'on y applique une pensée critique visant à décoder l'œuvre. Mais cette activité demeure passive comparée à celle du jeu vidéo, qui, elle, nécessite une contribution physique et directe de la part du joueur²¹. Sans cette activité du joueur, le jeu ne se joue pas, il demeure statique.

Le conflit entre la ludologie et la narratologie vient du fait que le jeu offre un degré d'interactivité qui varie d'un jeu à l'autre. On pourrait dire, ainsi, que le jeu devrait être étudié comme « jeu » (ce qu'il est, au premier degré) au lieu de « texte » ou de « médium ». Toutefois, le jeu vidéo cherche souvent à recréer certains aspects des médias traditionnels (comme le cinéma) et offre régulièrement des récits d'une telle qualité que les scénarios pourraient même rivaliser ceux de ces médias. Face à cela, certains théoriciens décident de défendre la position de la « ludologie », c'est-à-dire celle du refus du média traditionnel; le but de ces théoriciens consiste à étudier le jeu comme phénomène ludique, utilisant comme point de départ les théories de Roger Caillois et de Johan Huizinga sur le jeu.

Étant donné la présence de récits dans ces jeux vidéo, toutefois, certains choisissent toutefois de défendre la position de la « narratologie », c'est-à-dire l'étude du jeu vidéo en tant que média, qui, comme les médias traditionnels, sert à raconter une série d'événements, à présenter des personnages qui se développent au fil du récit et à créer une « raison » de jouer au-delà du simple plaisir. Plus particulièrement, la narratologie

²¹ Wolfe, 13-14

aurait pour but d'étudier la relation entre l'histoire d'un jeu et son médium interactif (tout comme la narratologie classique étudierait l'histoire d'une œuvre donnée en fonction de son écriture).

2.2. La ludologie

2.2.1. La « ludologie classique »

Afin de montrer comment la ludologie étudie le jeu vidéo, il est nécessaire d'aborder premièrement ce que j'appellerais la « ludologie classique », c'est-à-dire la théorie des jeux avant l'arrivée du jeu vidéo. Ensuite, nous verrons comment la ludologie s'est adaptée à l'étude du jeu vidéo.

La théorie des jeux possède une riche histoire. Un des plus importants théoriciens dans ce domaine est le célèbre mathématicien et récipiendaire du prix Nobel d'économie John Nash. Selon la théorie du jeu, le jeu est une approche stratégique ayant lieu entre deux protagonistes, où les choix de chacun ont des répercussions immédiates sur l'état de l'autre – comme, par exemple, les échecs, le roche-papier-ciseau, ou le morpion (communément appelé tic-tac-toe). Le génie de Nash fut de découvrir, en quelque sorte, la stabilité mathématique du jeu : une situation d'interaction est stable « si aucun agent n'a intérêt à changer sa stratégie »²². Toutefois, même si ce domaine de recherche est, en soi, intéressant, cette approche mathématique laisse peu de place aux interfaces entre narration et interactivité, notamment dans le cas d'un jeu de rôle en solo, sujet important pour ce mémoire.

²² http://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89quilibre_de_Nash

Un des théoriciens les plus influents dans le domaine de la ludologie pré-jeu vidéo est, incontestablement, le français Roger Caillois. Son livre majeur sur ce sujet s'intitule *Les jeux et les hommes* (1958). Alors qu'un auteur comme Johan Huizinga s'était précédemment penché sur la sociologie du jeu, l'objectif de Caillois est de définir et de classer les activités ludiques de façon compréhensible. Huizinga, dans son livre *Homo ludens*, affirmait que tout acte social relève principalement du jeu, car la société elle-même n'est qu'un jeu. Il expliquait que le jeu est un espace fermé contenant certaines significations (« meanings ») qui ne prennent forme qu'à l'intérieur de cet espace. Il transférait ensuite cette vision au domaine social, car selon lui, toute société est un espace fermé, à la manière d'un jeu. Sa position sur ce sujet mériterait une longue étude, et probablement une mise à jour qui prend en compte les simulations, la réalité virtuelle et le jeu vidéo, mais pour ce mémoire, je me contente de noter que Huizinga voyait le jeu uniquement d'un angle sociologique, et s'efforçait de montrer comment cette idée s'applique à de nombreux domaines, comme le droit ou le sport. Caillois, par contre, se préoccupait de la phénoménologie du jeu, c'est-à-dire de la nature du jeu et de la participation. Caillois commence son raisonnement en critiquant la définition suivante du jeu de Huizinga :

Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le jour; un action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. (Huizinga, 34-35)

Une de ses critiques vient du fait que Huizinga ne laisse absolument aucune place aux jeux de hasard, une grave omission, selon lui. La définition de Huizinga semble sous-

entendre que le jeu n'est jamais d'ordre économique, ce qui est généralement faux²³. Mais sa critique principale est que Huizinga semble définir le jeu uniquement comme une activité sociale, sans jamais vraiment étudier la *nature* du jeu. C'est pourquoi Caillois s'est donné pour mission de cerner en quoi consiste cette même nature. Pour ce faire, Caillois relève différents éléments qui sont spécifiques aux activités ludiques en général.

Un élément important selon Caillois est la nature isolée du jeu, qui s'accomplit généralement dans une limite de temps, et dans une limite physique, comme l'environnement où il a lieu. Le jeu se déroule à l'arène, sur le terrain, sur l'échiquier, etc., exclusivement à l'intérieur de cet espace. Ce qui se trouve à l'extérieur ne compte pas. Par exemple, envoyer la balle hors du terrain, au soccer, entraîne un arrêt de jeu. Caillois affirme aussi que les lois de la vie quotidienne, souvent confuses et imprécises, sont remplacées par des règlements très clairs, bien définis et totalement implacables. Il faut accepter ces règlements afin que le jeu ait lieu en bonne et due forme²⁴. Le jeu constitue donc un système formel.

Caillois relève également le caractère libre et volontaire du jeu, car s'il ne l'est pas, ce n'est plus un jeu. Par exemple, un athlète professionnel gagne son salaire en jouant à son jeu, mais pour lui, il s'agit d'une journée de travail et non d'un loisir puisque toute son existence tourne autour de cette activité. Aussi, le jeu doit être une activité incertaine; si l'on connaît dès le départ l'issue de la partie, on laisse tomber puisque le jeu a perdu son intérêt. Cet aspect du jeu, l'incertitude, prendra une importance capitale.

²³ Il parlait, bien sûr, des jeux de hasard, qui constituent un sujet très éloigné de mes préoccupations, mais il suffit pour l'instant de noter ce léger conflit parmi les premiers ludologistes (cela serait un bon point de départ pour une recherche portant sur, par exemple, les jeux de hasard en ligne). Étant donné l'ampleur de l'industrie du jeu vidéo, affirmer que le jeu vidéo ne dépend pas de facteurs économiques est, dans le contexte actuel, tout aussi faux; les jeux vidéo, comme les films et les romans, sont produits et distribués par des entreprises qui désirent, d'abord et avant tout, encaisser un bénéfice.

²⁴ Caillois, 37-38

Toutefois, après avoir décrit le jeu de cette façon, Caillois fait volte-face et affirme que beaucoup de jeux ne comportent pas de règles proprement dites. Lorsqu'on joue à la poupée, au soldat, au voleur, pour ne donner que quelques exemples, les règles sont improvisées, et jouer un rôle devient la source de plaisir principale²⁵. Le rôle remplace donc le besoin de règles, étant donné que celui-ci délimite le comportement du joueur de manière implicite. Par exemple, un policier ne peut agir comme un voleur, un cowboy ne peut brandir un tomahawk et l'indien ne peut brandir un pistolet. La phrase, « Par elle-même, la règle crée une fiction », constitue une bonne manière d'exprimer le point de vue ludologique tel qu'on le trouvera plus tard, appliqué au jeu vidéo.

La conception du jeu de Caillois peut donc sembler parfois paradoxale; son but étant de trouver les plus petits dénominateurs communs entre chaque sorte de jeu. Selon lui, le jeu est une activité : 1. libre; 2. séparée; 3. incertaine; 4. improductive; 5. réglée; et 6. fictive. Il est important de noter que certaines de ces catégories ne sont pas absolument nécessaires afin de trouver ou de définir une activité ludique, car, par exemple, un jeu sera souvent autant réglé que fictif. En effet, Caillois croit que ces deux dernières catégories sont presque mutuellement exclusives – ainsi, il a déterminé que différentes catégories sont nécessaires pour décrire le phénomène de façon satisfaisante.

Puis, Caillois propose une classification. Celle-ci constitue l'une des idées les plus importantes du domaine de la ludologie, puisque presque tous les théoriciens du jeu vidéo y font référence d'une manière ou d'une autre. Les premières catégories dont il parle s'appellent *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* et *Ilinx* :

Toutes quatre appartiennent bien au domaine des jeux : on joue au football ou aux billes ou aux échecs (*agôn*), on joue à la roulette ou à la loterie (*alea*), on joue au pirate ou on

²⁵ Caillois, 40

joue Néron ou Hamlet (*mimicry*), on joue à provoquer en soi, par un mouvement rapide de rotation ou de chute, un état organique de confusion et de désarroi (*ilinx*) (Caillois, 47)

Agôn représente le dépassement, le « challenge », et consiste surtout en des jeux qui ne dépendent que du talent et de l'habileté des joueurs. L'alea représente l'aléatoire, le hasard. Le mimicry représente les jeux où l'on se déguise en quelqu'un ou quelque chose d'autre, afin de jouer son rôle. La dernière catégorie, l'ilinx, représente les jeux où l'on s'amuse par le vertige, le danger et l'intoxication.

Il est important de mentionner que selon Caillois, ces catégories sont, le plus souvent, mélangées. Toutefois, celui-ci perçoit aussi qu'il manque quelque chose à celles-ci, puisque l'aspect du jeu qui est réglementé (ou non) n'y est pas pris en considération. Un jeu donnant dans l'agôn peut être libre, sans règles (comme un combat de gladiateurs, où tous les coups sont permis), ou il peut être organisé avec ses règles et ses conditions pour déterminer un vainqueur (comme la boxe moderne, où seuls certains coups sont permis). Si l'on s'attarde à chaque catégorie, on peut facilement trouver des exemples de jeux ordonnés et non ordonnés.

C'est pourquoi Caillois se rend compte que ces quatre premières catégories ne couvrent pas encore tout le champ du jeu. Il est d'ailleurs important de mentionner que ces premières catégories ne sont pas très utiles pour le jeu vidéo (et le jeu de rôle), car elles s'enchevêtrent énormément l'une à l'autre. Par exemple, tout jeu de rôle aura sa part de mimicry, ainsi que toute œuvre de fiction. Torben Grodal note d'ailleurs l'inefficacité de ces catégories pour l'étude du jeu vidéo, notant que le mimicry est un élément central du cinéma et du théâtre, tandis que l'ilinx et l'agôn sont centraux à l'expérience d'un film

d'action. L'alea est très présent dans les loteries. Aucune de ces catégories n'est, toutefois, unique à la fiction ou au jeu vidéo²⁶.

Peut-être pour anticiper ces critiques, Caillois a aussi créé deux nouvelles « méta-catégories », qui caractérisent les éléments uniques au jeu de manière plus juste que les quatre catégories précédentes. La première se nomme la *paidia*, le jeu sans règle, où règne l'improvisation libre²⁷. Autrement dit, la *paidia* désigne une activité presque entièrement sans règles. Ce type de jeu est souvent préconisé par les enfants, pour qui l'imagination libre est beaucoup plus importante que les systèmes de règlements.

D'autre part, il y aurait le *ludus*, activité organisée par des principes fondateurs qui régissent tous les aspects du jeu, peu importe si les règles sont arbitraires. Le *ludus* est discipliné, conventionnel, impératif et nécessite un effort pour le conquérir²⁸.

Les quatre catégories du jeu (*agôn*, *alea*, *mimicry* et *ilinx*) se retrouvent donc chacune divisée entre *paidia*, le jeu non réglementé, et le *ludus*, le jeu réglementé. Toutefois, comme je l'ai noté ci dessus, les quatre premières catégories ne sont pas vraiment utiles à l'étude du jeu vidéo, c'est pourquoi je me contenterai surtout de faire référence aux deux dernières catégories, *paidia* et *ludus*.

2.2.2. La ludologie du jeu vidéo

Gonzalo Frasca décrit la ludologie dans son article « Simulation versus Narrative: An Introduction to Ludology » où son argument principal se développe autour de l'idée de la simulation à l'opposé de la représentation. Tandis que les médias narratifs traditionnels (romans, poèmes, films, nouvelles littéraires, etc.) se concentrent sur des mécanis-

²⁶ Grodal, 140

²⁷ Caillois, 48

²⁸ Caillois, 48

mes de représentation, c'est-à-dire qu'ils cherchent à *montrer* les événements d'un récit (que ce soit par le montage vidéo ou la prose), le jeu vidéo repose sur des mécanismes de simulation, ce qui constitue une façon différente de transmettre une histoire ou une situation. En effet, la différence fondamentale qu'observe Frasca est le pouvoir du joueur d'influencer, en quelque sorte, la narration de l'histoire malgré (ou selon) les intentions des créateurs. Ce pouvoir du joueur est vu comme étant l'élément le plus important du jeu. Toutefois, la distinction entre représentation et simulation va encore plus loin; Frasca

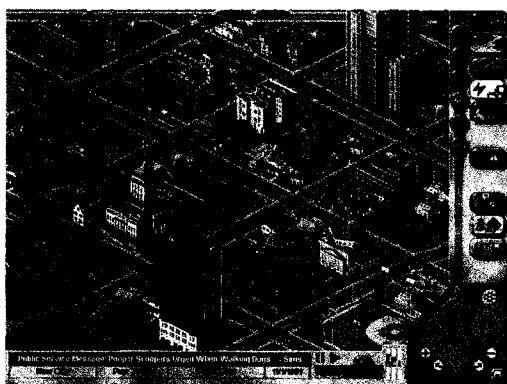


Figure 7 : *SimCity 3000* incarne la *paidia* selon Frasca.

utilise *Germinal*, de Émile Zola, comme exemple. Le récit traditionnel se déroule de façon plus ou moins linéaire, et Zola n'avait que deux options pour conclure son roman : les grévistes gagnent ou perdent. Il a choisi la seconde, sans doute pour transmettre l'idée

que la révolution sociale serait loin d'être facile²⁹. Selon Frasca, il existe une grande différence entre ce type de choix (et de façon de représenter le monde) et son équivalent dans un média interactif. Puisque le joueur posséderait le pouvoir de changer les événements, il se trouverait alors dans la simulation, définie comme suit par Frasca : « [T]o simulate is to model a (source) system through a different system which maintains (for somebody) some of the behaviors of the original system » (Frasca, 223). Ainsi, selon Frasca, la différence fondamentale entre le média du jeu vidéo et les formes d'art représentationnel typiques se trouve dans cette idée de décentralisation, d'abandon du choix binaire entre gagner et perdre effectué par l'auteur, choix binaire qui peut avoir lieu pour

²⁹ Frasca, 226

n'importe quelle action des personnages du roman (aller ou ne pas aller, faire ou ne pas faire, etc.); dans la simulation, le joueur devrait pouvoir, par son habileté, déterminer en partie le cours de l'histoire. L'influence du joueur sur l'histoire du jeu survient non seulement en raison de ses succès ou insuccès face aux intrigues du jeu (éliminant, pour l'auteur ou le créateur, la nécessité de choisir le cours de l'histoire), mais aussi, potentiellement, en raison de branches narratives qui font diverger l'histoire selon les actions du joueur. Pour revenir à l'exemple de *Germinal*, il pourrait donc y avoir plus de deux façons de changer l'histoire : un joueur ou un groupe de joueurs pourraient gagner la grève, ou encore, les joueurs pourraient faire la révolution de façon différente (car perdre n'est généralement pas une option dans le jeu vidéo). En théorie, la fin de l'histoire pourrait varier énormément selon les actions de chaque joueur.

Frasca associe donc ses idées davantage à la *paidia* qu'au *ludus*. Ce dernier, selon lui, est un mécanisme par lequel on peut déclarer un gagnant ou un perdant. Il n'y a ni gagnant ni perdant dans la *paidia*, mais il y a tout de même un ensemble de règles qui régit l'expérience. Un cowboy, par exemple, ne peut attaquer l'indien avec un tomahawk; inversement, l'indien ne peut attaquer le cowboy avec un revolver (pour n'utiliser qu'un exemple enfantin). Frasca développe encore davantage l'idée des règles. Il en identifie deux types : les « goal rules » (règles d'objectif) et « manipulation rules » (règles de manipulation). La première catégorie relève du *ludus*; la deuxième, de la *paidia*. Les règles d'objectif sont les règles qui déterminent le gagnant et le perdant. Par exemple, je gagne la partie d'échecs en mettant le roi échec-et-mat; cette règle d'objectif est donc accompagnée d'autres règles expliquant le concept d'échec-et-mat. Une règle de manipulation, quant à elle, serait une règle qui, sans trancher entre gagnant et perdant, transporte tout de

même une charge idéologique. Frasca utilise deux jeux de simulation très connus comme exemples : *SimCity* et *The Sims*. Dans le premier, le joueur doit construire une ville; les règles de manipulation auront à voir avec les façons dont les créateurs ont choisi d'intégrer les notions de races, d'écologie (exemple : les conséquences de la construction d'un port méthanier dans la ville), ou de transport public. Dans *The Sims*, simulateur de vie de famille, le meilleur exemple serait la façon de gérer (ou d'ignorer) l'homosexualité. Les créateurs du jeu ont choisi d'intégrer les relations de même sexe au jeu, mais des créateurs plus conservateurs n'auraient sans doute pas fait le même choix. Les règles de manipulation sont donc une partie intégrante d'un simulateur de monde qui se veut non-linéaire, où le joueur, et non le créateur, décide de son but ultime à long terme (la règle d'objectif).

Pour simplifier encore davantage les idées ludologiques, on peut dire que selon les ludologues, le contenu d'un jeu est davantage ses mécanismes de fonctionnement (son *gameplay*), et les interactions qu'on y trouve, que ses aspects dits « artistiques », soit, entre autres, le graphisme et le scénario. De la l'importance de la phrase-clé de Caillois : « Par elle-même, la règle crée une fiction ».

Voilà donc l'idée de base de la ludologie sur le jeu vidéo : la simulation permet une *paidia*, ou une exploration, de mondes informatiques, selon les paramètres et idéologies de leurs créateurs. Pourquoi alors vouloir étudier ces mondes en fonction de leur aspect narratif?

2.2.3. La simulation en temps réel

Selon Frasca, la simulation est le point central de la ludologie, car il s'agit d'un concept opposé à celui de la représentation. Là où l'auteur, dans les médias de représentation, constitue l'autorité qui détermine tous les choix effectués au cours du récit (à savoir si le héros gagne ou non, si la révolution réussit ou non, si l'amour est mutuel ou non, etc.), le créateur de jeu, lui, ne fait office que d'architecte. Architecte au sens où il crée les environnements et les situations qui permettront ensuite au joueur de déterminer le cours de l'histoire. Cette vision des choses est un peu utopique, mais certains auteurs poussent cette idée de simulation encore plus loin.

Une des meilleures formulations du point de vue ludologique, celle de Jesper Juul, s'articule autour de la notion du « game time », le temps du jeu. Celui-ci maintient que le « temps de l'histoire », le « temps de la narration » et le « temps du jeu » devraient être équivalents; en termes plus simples, cela signifierait que l'histoire est *maintenant*, qu'elle est en cours d'écriture, si on veut. Pas seulement au sens où le joueur est témoin des événements maintenant, mais au sens où ceux-ci ont lieu maintenant, et que ce qui suit n'est pas déterminé³⁰. Un joueur écrivant, au fur et à mesure, ses expériences dans un jeu vidéo créerait une histoire, mais encore là, ce journal de jeu ne serait qu'une mauvaise copie de l'expérience en tant que telle, vécue dans un maintenant éphémère (puisque les « maintenant » s'enchaînent jusqu'à la fin de la partie). Comme nous le verrons plus tard, cet aspect est aussi très important pour les narratologistes, qui expliquent toutefois cette relation entre temps et histoire de manière différente.

³⁰ Juul, cité dans Newman, 103

Ainsi, le temps lui-même est une simulation, au sens de Frasca. Voilà pourquoi la notion de scènes montées, d'un point de vue ludologique, n'a pas sa place dans un jeu vidéo : il sort le joueur du temps du jeu (qui équivaut au temps narratif) pour introduire un autre temps narratif, qu'on pourrait appeler un méta-temps narratif. Certaines séries extrêmement populaires, comme *Final Fantasy* de Square/Enix ou *Metal Gear Solid* de



Figure 8 : *The Elder Scrolls IV: Morrowind* (Bethesda Softworks, 2002)

Konami sont tellement truffées de scènes montées que certains ont du mal à les considérer comme des récits « interactifs ». Il ne s'agit pas uniquement de la présence de scènes montées; ces jeux sont aussi lourds en dialogues entre personnages, et le joueur n'a pas

toujours le choix par rapport aux paroles de son avatar (surtout que, dans les séries mentionnées ci dessus, le protagoniste est toujours bien campé, avec personnalité, voix et certaines excentricités, et le joueur doit accepter son personnage comme tel afin d'avancer dans le jeu). Mais il existe également d'autres types de jeux, comme la série *The Elder Scrolls*, qui font justement le contraire : plonger le joueur dans un univers virtuel, où aucune méta-narration ne viendra interrompre l'expérience interactive. Le joueur choisit tous les aspects du jeu, à partir de la création du personnage qui sera le protagoniste principal jusqu'aux choix des dialogues et aux façons de résoudre les conflits³¹. Se-

³¹ Cette liberté du joueur a été poussée à un autre niveau à partir du troisième volet de la série. Bethesda a alors fourni son éditeur du jeu aux utilisateurs, qui peuvent dès lors créer des modifications au jeu et les

lon la vision de Juul, *The Elder Scrolls* serait un meilleur exemple de « game time », puisque le jeu ne compte aucune scène montée et très peu d'événements préprogrammés – tout a lieu en temps réel, selon les actions du joueur. Vue de cette manière, la ludologie, représenté par Frasca et (surtout) par Juul, semble suivre une ligne dure qui ne laisse pas de place à l'étude de la narration dans le jeu vidéo.

Cela dit, la ludologie comporte tout de même certaines nuances. Torben Grodal est un théoricien ludologique qui apporte un bémol à ce point de vue alors qu'il affirme, dans son texte « Stories for Eyes, Ears, Muscles », que la simulation (ou son résultat) constitue en soi un récit. Il définit une histoire (« story ») comme une séquence d'événements se concentrant sur un ou plusieurs être(s) vivant(s), et où les événements se basent sur la simulation d'une variété d'expériences mettant en scène une interaction constante entre perceptions, émotions, cognitions et actions³². Ainsi, selon Grodal, toute histoire est simulation. Son argument s'appuie sur une analyse des processus cognitifs qui se mettent en branle chaque fois qu'un humain se trouve face à un événement qu'il transforme mentalement en récit linéaire. Pour soutenir son affirmation, il cite le neurologue Antonio Damasio, qui décrit le noyau de la conscience (« core consciousness ») comme étant une histoire sans mots (« wordless storytelling »)³³.

Grodal ajoute que le jeu vidéo en trois dimensions serait probablement encore plus près de la conscience humaine que le film, car non seulement nous y voyons

rendre disponibles en ligne. Environ un an après la sortie d'*Oblivion*, la communauté du « mod » foisonne et il y en a déjà des millions sur les serveurs de sites comme www.tessource.com

³² Grodal, 130

³³ « Movies are the closest external representation of the prevailing storytelling that goes on in our minds. What goes on within each shot, the different framing of a subject that the movement of the camera can accomplish, what goes on in the transition of shots achieved by editing, and what goes on in the narrative constructed by a particular juxtaposition of shot is comparable in some respects to what goes on in the mind, thanks to the machinery in charge of making visual and auditory images, and to devices such as the many levels of attention and working memory. » (Damasio, cité dans Grodal, 132)

l'environnement, mais nous pouvons aussi y agir ou réagir selon ce qui attire notre attention³⁴. Par exemple, jouer le rôle d'un soldat dans un jeu comme *Doom* permet au joueur de tirer sur ce qui l'effraie ou de s'approcher de ce qui lui semble intéressant. Grodal conclut donc que les jeux vidéo constituent la façon la mieux adaptée à la simulation d'une « story-experience ». Même une séquence « simulée » dans un jeu vidéo, qu'elle se déroule ou non dans le contexte d'une histoire, constituerait un récit linéaire. De ce point de vue, Grodal développe des idées qui, si on les explore encore davantage, s'opposent à celles d'un ludologiste strict comme Gonzalo Frasca : Grodal argumente, en réalité, que même dans un contexte non-linéaire, le jeu fournira une expérience narrative linéaire, étant donné qu'il s'agit de la manière dont le cerveau absorbe cette expérience. Contrairement au cinéma, ou aux médias linéaires, le jeu vidéo est une expérience simulée qui fonctionne par répétition (comme dans la vie). Si on se retrouve dans un nouvel espace, comme dans le cas d'un nouvel emploi, par exemple, la répétition quotidienne fait en sorte qu'on apprend à naviguer dans ce nouvel environnement, et qu'ainsi on le maîtrise. La même chose a lieu dans un jeu vidéo – c'est donc dire que celui-ci raconte une histoire qui devient linéaire par l'exploration, la répétition et la maîtrise d'espaces. Voilà donc une façon de relier l'étude de la simulation et du *gameplay* à l'étude du scénario. La répétition et la maîtrise d'espaces s'étend même aux parties multiples – signifiant que si le joueur finit un jeu, et le recommence, il aura alors une compréhension supérieure des mécanismes de fonctionnement du jeu et pourra éventuellement maîtriser tous les aspects du design. À ce stade, le joueur n'en tirera pas la même expérience; il pourra toutefois élucider les intentions des créateurs avec un grand degré de clarté.

³⁴ Grodal, 132

Grodal parle de la notion d'*agency* en relation avec cette idée sur la linéarité et l'espace : si j'explore un espace, j'utilise mon pouvoir d'*agency* en explorant cet espace même si je ne le change pas par mes actions. Mais j'ai tout de même transformé l'espace en « expérience de l'espace », l'équivalent d'une histoire linéaire racontant ma visite dans cet espace. L'*agency* est donc davantage une modification de l'état mental du joueur plutôt qu'une modification de l'environnement où il se trouve; ce ne sont pas tous les choix, après tout, qui devraient faire en sorte que l'environnement est modifié. Grodal utilise l'exemple d'un voyage en Italie : si je vais en Italie, j'utilise mon pouvoir d'*agency* (j'ai choisi d'y aller), et je peux choisir d'explorer cet espace comme je le veux, selon les moyens à ma disposition; l'environnement que représente l'Italie, en retour, influencera et modifiera mon état mental. Mais, si je construis une chaise ou une table, j'utilise également mon pouvoir d'*agency*; dans ce cas, je modifie autant mon état mental que mon environnement. Donc, pour Grodal, la notion d'*agency* est le pouvoir d'interaction qui permet de modifier l'expérience du joueur, en explorant un espace, mais pas nécessairement en le modifiant. Ce processus engendre ensuite une narration linéaire dans l'esprit du joueur.

En bref, la ludologie en jeu vidéo constitue l'étude du jeu en fonction de son *gameplay*. Cet axe théorique se définit en fonction de l'étude de la simulation (plutôt que de la représentation), préconisant une approche souvent prescriptive, affirmant que le jeu ne raconte pas des histoires et qu'ils constituent des espaces interactifs où tout se passe en temps réel. Grodal, toutefois, nuance ce point de vue en affirmant que la simulation d'expériences dans un environnement produit l'*agency*, qui engendre ensuite une narration linéaire dans la cognition humaine.

2.3. La narratologie

2.3.1. La notion de « narratologie »

La narratologie est une discipline, qui, sous une forme ou une autre, a existé avant même l'Antiquité. Des philosophes comme Aristote ont formulé des observations et théories normatives par rapport au théâtre et à la poésie de l'époque, et l'étude des textes est toujours un sujet important dans le système scolaire de l'Occident. Je commencerai par décrire la narratologie, dans sa définition plus générale, appuyée par des extraits du livre de Mieke Bal, intitulé (avec justesse) *Narratologie*, afin de voir certaines ressemblances et différences entre le médium littéraire et celui du jeu vidéo. Ensuite, je passerai à un survol des théories narratologiques qu'on applique au jeu vidéo.

Commençons cette description de la narratologie par la définition générale que propose Mieke Bal dans l'introduction de son livre *Narratologie* : « La narratologie est la science qui cherche à formuler la théorie des textes narratifs dans leur narrativité » (Bal 4). Cette définition, on le devinera, se trouve problématisée du fait que plusieurs mots y ont un sens ambigu, mais Bal définit ensuite tous les termes.

Un *texte* est un ensemble fini et structuré de signes linguistiques.

Un *texte narratif* est un texte dans lequel une instance raconte un récit.

Raconter un récit est produire des phrases qui signifient ce récit.

Cette activité d'énonciation est la *narration*.

Un *récit* est le signifié d'un texte narratif. Un récit signifie à son tour une histoire.

Une *histoire* est une série d'événements logiquement reliés entre eux, et causés ou subis par des acteurs.

[...]

La *narrativité* d'un texte est la manière dont le texte se laisse décoder comme narratif. Ainsi on peut dire que la narrativité est déterminée par les relations entre le texte narratif, le récit et l'histoire. D'où cette précision : *La narratologie est la science qui cherche à formuler la théorie des relations entre texte narratif, récit et histoire*. Elle ne s'occupera ni du texte narratif, ni de l'histoire pris isolément. (Bal, 5).

Étant donné que Bal précise que la narratologie s'intéresse au *médium* de l'écrit en entier, (donc, narration, récit et histoire pris tous en même temps), on peut affirmer que, à l'instar de cette vision, la narratologie dans le jeu vidéo cherche à étudier tous les aspects du jeu vidéo en même temps. Le texte littéraire n'est donc pas étudié au premier degré (selon son histoire et ses personnages), mais plutôt comme un tout. La littérature, après tout, est un amalgame d'éléments, du livre, objet physique, jusqu'aux lettres utilisées par l'auteur – il importe donc d'étudier tous les aspects de sa structure. Une des questions que se pose Bal est : « [C]omment l'histoire devient-elle texte narratif? » L'histoire, à la base, est une série d'événements chronologiques où des acteurs agiront et réagiront à des événements. Elle se décompose ensuite en texte narratif, de sorte que l'auteur y ajoute des éléments stylistiques afin de mieux rendre son propos. Voici certains des éléments qui peuvent décomposer l'histoire :

1. Les événements sont disposés dans un ordre qui peut différer de l'ordre chronologique.
[...]
3. Les acteurs bénéficient d'une distribution de traits distinctifs; ils sont ainsi individualisés et transformés en *personnages*.
4. Les lieux bénéficient d'une distribution de traits distinctifs pour devenir *espace*.
[...]
6. Un choix est fait entre les différentes « visions » à partir desquelles les éléments pourront être présentés. (Bal 8)

Une fois ces éléments en place, l'histoire nécessite une mise en texte pour devenir un texte narratif. L'étape entre les deux, le récit, est l'élément le plus intéressant selon Bal, car beaucoup d'autres théoriciens ont identifié cette étape mais, selon elle, personne ne l'avait très bien définie. Le récit concerne les moyens pris par l'auteur pour raconter son histoire, donc la façon dont les éléments de l'histoire sont disposés et mis en texte narratif. Étudier le récit, au sens de Bal, signifie étudier la structure et les côtés implicites du

texte : qui est le narrateur, pourquoi est-ce que le récit est à la première personne, etc. Autrement dit, un ensemble de signes selon lesquels l'histoire devient texte narratif.

Certains éléments de cette théorie narratologique doivent être révisés pour le jeu vidéo. Il est impossible de discuter uniquement de l'histoire de *Final Fantasy VII* sans aussi plonger dans l'interface, les façons d'interagir avec l'univers du jeu, son histoire, etc. Si l'on parle d'un texte narratif, au sens de Bal, on pourrait dire qu'il s'agit, en quelque sorte, de l'expérience directe et linéaire de l'histoire telle que vécue par le joueur, qui en recompose ou redispose les éléments conceptuels par ses actions, étape qui correspond à la mise en texte de l'histoire. Le texte narratif serait davantage un récit sur les expériences directes vécues *maintenant* par le joueur (c'est-à-dire, en temps réel). L'histoire, elle, (toujours au sens de Bal) serait l'espace non linéaire, où l'on place le joueur, rempli de possibilités jusqu'alors inexplorées; il s'agit, en quelque sorte, de la disposition des éléments de l'histoire. Le récit, quant à lui, serait équivalent au *gameplay*, c'est-à-dire, les actions possibles dans l'univers interactif et dans le cadre de l'histoire, puisque ces actions possibles sont ce qui relie espace et histoire. Tout comme dans le cas de la littérature, selon Mieke Bal, l'intermédiaire que constitue le récit (ou le *gameplay*), constitue l'élément le plus important à analyser; il s'agit de l'élément qui permet à l'espace (l'histoire) de devenir une expérience (l'équivalent de la mise en texte qui donne le texte narratif). Ce tableau vise à mieux expliquer mes idées à ce sujet.

Littérature	Description	Jeu vidéo
Histoire	Disposition initiale des événements	Espace
Récit	Mise en texte de l'histoire	<i>Gameplay</i>
Texte narratif	Produit final, ou décodage de l'histoire par le récit	Expérience

Il y a donc certaines concordances, et différences, car le jeu vidéo ne peut jamais constituer un vrai texte narratif (étant donné que les éléments de l'histoire sont réorganisés dans un temps qui ne peut être autre que *maintenant*). Tout cela pour dire que, finalement, la narratologie n'équivaut pas uniquement à l'étude du jeu en fonction des autres médias de représentation; il s'agit d'une discipline qui, bien qu'axée sur la narration, s'intéresse au fonctionnement de la narration en général, et elle peut également être utilisée comme outil d'analyse dans le domaine du jeu vidéo. Dans ce cas, elle ne peut ignorer les aspects interactifs, ou ludiques, du jeu.

2.3.2. La narratologie du jeu vidéo

Les théoriciens narratologiques, comme Marie-Laure Ryan ou Janet Murray, discutent du phénomène du jeu vidéo comme extension du récit traditionnel (que ce soit le roman, le film, le poème, etc.) Toutefois, il est important de remarquer que même si la plupart des théoriciens maintiennent cette idée (qui pourrait paraître étroite pour certains), ils sont conscients que les outils théoriques existants (comme ceux de Mieke Bal) doivent subir des changements afin de pouvoir être appliqués au domaine du jeu vidéo de façon satisfaisante.

Le problème que pose la narratologie (ou encore, l'idée même d'histoire ou de récit) dans le domaine du jeu vidéo est l'ambiguïté qui règne dans certains jeux, où il y existe souvent une tension entre jeu et histoire. En effet, on pourrait affirmer que la seule raison pour laquelle tant de théoriciens ont cherché à analyser le jeu vidéo en ces termes est que la prémisse de plusieurs jeux vidéo rappelle la structure narrative de base selon

Todorov : la perturbation d'un équilibre et les tentatives, par un personnage ou un groupe, de rétablir l'équilibre afin d'atteindre la résolution inévitable. Toutefois, au sein du domaine universitaire, les tensions se situent entre les activités que constituent la lecture et l'interaction, ou encore, entre la simulation dynamique et la narration statique³⁵. On analyse donc le jeu vidéo en tant que « texte » plutôt que « jeu ». Le terme « texte », ici, recouperait les notions d'histoire et de média, signifiant qu'on étudie le jeu en son entièreté, de façon holistique. Cette approche a certains mérites, surtout lorsque vient le temps d'analyser un jeu lourd en scènes montées ou en dialogues. Quoique peu de jeux permettent de manipuler les événements au cours des scènes montées, la plupart des jeux de rôle donnent plusieurs options de dialogues – ainsi, même lorsque le jeu devient une histoire textuelle, il conserve un certain aspect ludique.

Cette tension entre narration et interaction, Janet Murray tente de la catégoriser à l'aide de trois catégories esthétiques : l'immersion, l'*agency*, et la transformation. Michael Mateas et Andrew Stern, dans leur texte « Interaction and Narrative », expliquent que la première catégorie signifie l'impression d'être présent dans un autre endroit, en prenant part à l'action qui y a lieu³⁶. On comprendra que, pour que toute expérience ludique soit complète, l'immersion doit y jouer un grand rôle. Plus loin, nous verrons comment différents jeux peuvent avoir différentes sortes d'immersion (soit par l'histoire, soit par le *gameplay*). La prochaine catégorie est l'*agency*, ou l'interaction, qui est le sentiment de pouvoir agir sur un monde et de voir les conséquences ou les effets de ces actions³⁷. Précisons ici qu'il ne s'agit pas simplement des actions entreprises par l'avatar du

³⁵ Newman, 91

³⁶ Mateas et Stern, 649

³⁷ « Agency is the feeling of empowerment that comes from being able to take actions in the world whose effects relate to the player's intention. » (Mateas et Stern, 649)

joueur lorsque ce dernier manipule la manette. Il s'agit ici de faire en sorte que le monde dans lequel le joueur se trouve soit modifié lorsque le joueur agit. Aussi, il faudrait que ces actions entraînent des conséquences visibles et, dans certains cas, immédiates.

La troisième catégorie est un peu plus complexe, et Murray (ainsi que Mateas et Stern) la divise en trois parties. Premièrement, la transformation permet au joueur de se transformer en quelqu'un d'autre pour la durée de l'expérience; deuxièmement, l'expérience du jeu offre plusieurs variations sur un thème, que le joueur est libre d'explorer afin de comprendre ce thème; troisièmement, l'expérience du jeu permet au joueur d'entreprendre une transformation personnelle³⁸. La transformation pourrait se manifester de différentes façons, qui seront explorées lors des discussions de jeux spécifiques. Précisons pour l'instant que les trois catégories de Murray ne sont ni exhaustives, ni prescriptives – ainsi, on pourrait considérer un jeu « interactif » même s'il n'offre pas de variété en termes de transformation, par exemple. Soulignons ici le cas du jeu de rôle. Celui-ci est particulier puisque toutes les catégories de transformation s'y trouvent. Ainsi le jeu de rôle combine la liberté et l'interactivité (au sens des deux premières catégories de Murray) au développement de personnage (la transformation), qu'il s'agisse de développement progressif et linéaire ou encore de développement « traditionnel ». C'est-à-dire, dans le jeu de rôle, des personnages qui changent selon les situations et les résultats de leurs actions.

Mateas et Stern précisent toutefois que les catégories de Murray sont phénoménologiques, décrivant l'expérience d'une histoire interactive. Toutefois, ces catégories ne se préoccupent pas de la structure de l'histoire et du récit en tant que tel. Mateas et Stern décident donc d'utiliser les théories aristotéliennes comme point de départ afin de décri-

³⁸ Mateas et Stern, 650

re la structure d'une histoire interactive, car il s'agit d'un appareil théorique déjà établi dans le domaine de l'étude du récit. Leur objectif consiste ainsi à combiner les approches phénoménologique et structurale afin d'en venir à une théorie satisfaisante sur l'interactivité³⁹. En effet, Mateas et Stern ne restent pas uniquement dans la narratologie et cherchent à intégrer les particularités du jeu vidéo dans leur modèle. C'est pourquoi ils ajoutent une nouvelle notion au modèle aristotélicien : l'*agency*. Dans ce contexte, cette notion consiste en un équilibre entre la liberté du joueur et les restrictions imposées à cette liberté (comme celles de la narration), qui donneraient au joueur l'impression de faire partie de l'histoire; en d'autres mots, ce serait l'immersion dans l'histoire interactive. L'*agency* aurait pour but de donner au joueur une raison d'agir dans un univers virtuel. Afin de mieux expliquer cette notion, je vais d'abord faire un retour à la théorie littéraire d'Aristote, avant de parler des ajouts que Mateas et Stern ont apportés à cette théorie.

2.3.3. Le modèle néo-aristotélicien

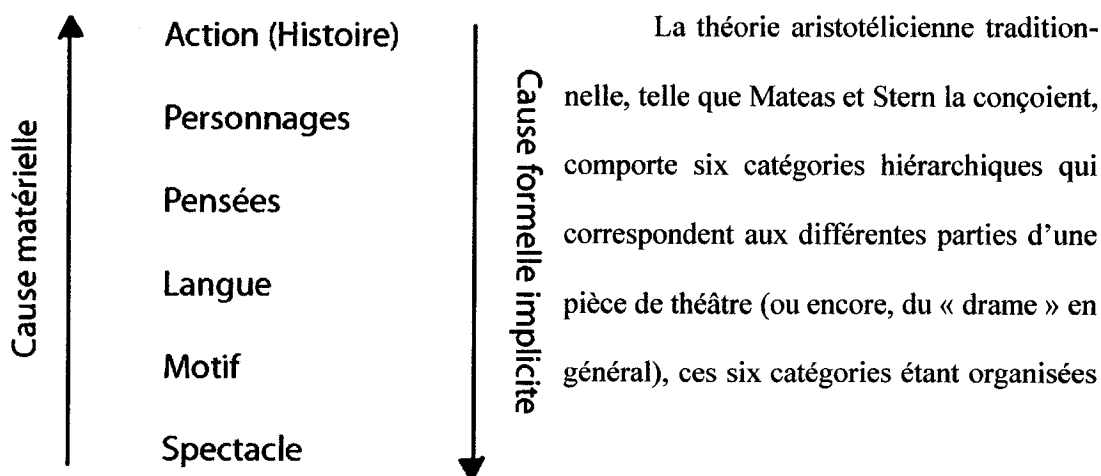


Figure 9 : Théorie d'Aristote, vue par Mateas et Stern.

³⁹ Mateas et Stern, 650

sur deux « axes » : la cause matérielle (ce qui mène, dans l'histoire, à la conclusion table) et la cause formelle implicite (« *inferred formal cause* », qui est, à la base, le plan de l'histoire, fonctionnant souvent à l'envers par rapport à la cause matérielle). On peut comprendre que la nécessité de la cause formelle vient du fait que l'auteur, afin d'enchaîner les événements de façon convaincante, doit souvent travailler à reculons lorsqu'il écrit. Mateas et Stern expliquent le tout en disant que la cause matérielle constitue les matériaux servant à construire un immeuble, tandis que la cause formelle constitue le plan conceptuel servant à la construction du même immeuble⁴⁰. Ces catégories sont (en ordre hiérarchique par rapport à la cause formelle implicite) l'action (l'histoire), le personnage (« *character* »), la pensée (« *thought* »), la langue (« *language* »), le motif (« *pattern* »), et le spectacle (« *enactment* »).

L'audience (suivant la cause matérielle) commence donc par voir le *spectacle*; au sein du spectacle, qui peut se manifester sous forme de texte écrit ou de théâtre, on détecte des *motifs* qui reviennent – ces motifs se comprennent en fonction de la *langue* (et façon de parler) des personnages. La langue parlée des personnages nous amène ensuite à leurs *pensées*, ce qui permet de connaître les caractéristiques et la personnalité des *personnages*. Ensuite, à partir de tous ces renseignements, l'audience parvient à *l'action*, c'est-à-dire à la structure de l'histoire et à son thème. À partir de cette information, l'audience peut comprendre la structure de l'histoire ainsi que le thème. Dans une bonne pièce de théâtre, l'audience peut alors remonter les échelons de la cause matérielle afin d'interpréter la cause formelle⁴¹. C'est-à-dire que l'expérience de l'audience est inversée par rapport à celle de l'écrivain. Pour donner un exemple concret, si on prend, par exem-

⁴⁰ Mateas et Stern, 651

⁴¹ Mateas et Stern, 651

ple, un film où le scénariste a mélangé la chronologie afin de raconter son histoire différemment, l'auteur doit d'abord écrire l'histoire en ordre afin de bien ficeler le tout. L'audience, toutefois, devra faire l'expérience de l'histoire achronologiquement afin de deviner où chaque segment se trouve dans la chronologie réelle de l'histoire; en ce sens, le processus est donc inversé.

Si tout va bien, l'audience aura alors droit à un moment de révélation, qui lui permet de voir le lien entre les personnages, l'histoire, le thème, et la façon de présenter tous ces éléments (c'est-à-dire, le médium, qui, pour Aristote, était le théâtre). Il s'agit d'une vision conventionnelle du drame, qui peut s'appliquer à pratiquement toutes les formes de narration linéaire, comme le roman ou le cinéma. Lorsque vient le temps d'analyser un récit interactif, force est de constater qu'il manque quelque chose à cette théorie narratologique. Toutefois, il importe de remarquer qu'elle recoupe, en quelque sorte, celle de Mieke Bal, puisque, dans les deux théories, la notion de l'histoire est prise indépendamment des moyens que l'auteur utilise pour raconter cette histoire; c'est pourquoi ces deux théories fonctionnent selon une chaîne causale (pour Bal, de texte narratif,

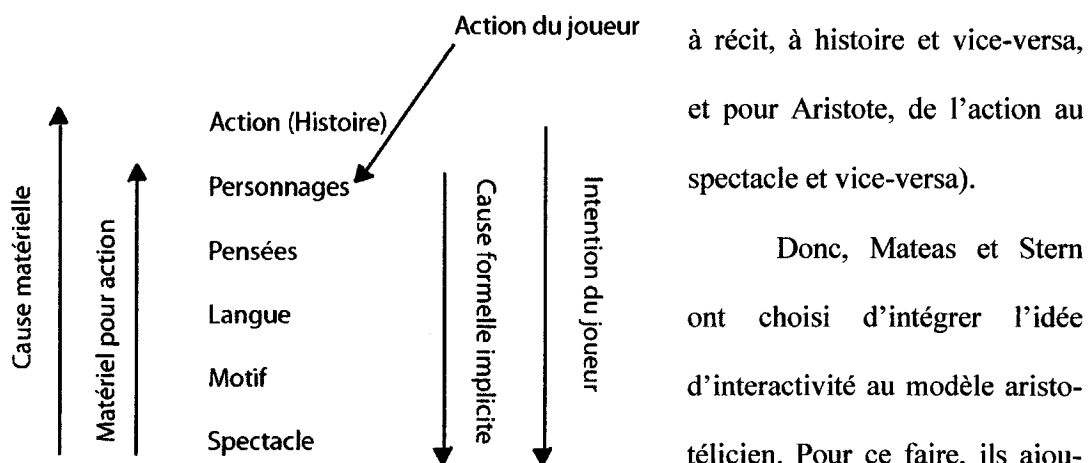


Figure 10 : Théorie néo-aristotélicienne de Mateas et Stern.

Donc, Mateas et Stern ont choisi d'intégrer l'idée d'interactivité au modèle aristotélicien. Pour ce faire, ils ajoutent deux nouvelles chaînes

causales. Les causes matérielle et formelle s'y trouvent encore, en plus des chaînes du matériel pour l'action (« material for action »), ce dont dispose le joueur pour agir. Ce modèle comporte aussi l'intention du joueur (« user intention »), élément qui dicte comment le matériel sera utilisé. Le matériel pour l'action constitue une limite; on donne certains outils au joueur, qui lui permettent de réaliser plusieurs activités, mais il s'agit toujours d'une limite au sein de laquelle il peut interagir avec le système formel que constitue l'histoire interactive. Il y a donc toujours une tension entre l'intention du joueur et le matériel disponible afin de réaliser ces actions, ainsi qu'entre l'intention du joueur et le format de l'histoire créé par l'auteur (cause formelle). La cause matérielle ici devient beaucoup moins importante que le reste, puisque le joueur peut (théoriquement) manipuler les événements de l'histoire.

Pour revenir aux étapes du modèle aristotélicien, les créateurs de jeux suivent les chaînes de la cause matérielle, d'une part, et de la matière pour l'action, d'autre part. Dans le modèle aristotélicien, les créateurs partent de l'étape du spectacle (« enactment ») : les éléments d'interactivité du jeu (ce qui distingue le jeu vidéo d'autres médias). Entre le spectacle et le motif (« pattern ») se trouvent les objets avec lesquels le joueur interagit au cours de l'histoire. Les trois étapes suivantes, le motif, le langage et la pensée (« thought ») concernent tous les personnages, sauf le joueur, c'est-à-dire, en termes de jeu de rôle, les PNJ. Le joueur doit pouvoir, selon Mateas et Stern, se faire une bonne idée des motivations, pensées et désirs des PNJ, autant à partir de leurs actions que de ce qu'ils disent lors des dialogues. Si le joueur peut comprendre les PNJ, en matière de motivations, pensées et désirs, ceux-ci deviennent du « matériel pour l'action » : en raisonnant sur ce qui anime les PNJ (dans l'histoire, bien sûr), le joueur peut tenter de chan-

ger leurs pensées, les aider à accomplir leurs objectifs, ou leur nuire⁴². Ce type d'interaction, dans les jeux de rôle, aura souvent lieu lors des dialogues, comme nous le verrons au chapitre 4, lors de l'analyse du jeu *Jade Empire*.

Les chaînes formelles aristotéliennes constituent donc, selon Mateas & Stern, non seulement des restrictions au *gameplay* et à la liberté, mais aussi une motivation supplémentaire pour le joueur. Dans le cas du PNJ, ci-dessus, le joueur est limité par les motivations, pensées et désirs de celui-ci, mais ceux-ci servent aussi à ajouter des possibilités d'interaction. Le joueur perçoit le jeu à partir du haut du tableau, c'est-à-dire en partant de l'action. Il ne s'agit pas seulement de savoir *quoi* faire, ou ce qui est possible dans cette histoire ou cet environnement. Les niveaux de l'histoire néo-aristotéliens (suivant la chaîne d'intention du joueur) permettent également au joueur de savoir *pourquoi* il (inter)agit⁴³. Donc, jouer à un jeu mène invariablement, selon eux, à une compréhension plus poussée du médium : pourquoi les créateurs ont construit le monde comme ils l'ont fait, quelles actions mènent à quel résultat, etc. Il s'agirait, en quelque sorte, de la « révélation » dont parlait Aristote, quand le jeu, son histoire, et son format se rejoignent et forment un tout aux yeux de celui qui en fait l'expérience. Cette compréhension pousse alors le joueur à agir et lui donne une base selon laquelle il peut être engagé par cet univers interactif qui défile devant lui.

La clé de l'*agency* est donc, selon Mateas & Stern, de trouver un équilibre entre les restrictions matérielles et formelles (donc, entre la matière pour l'action et l'intention

⁴² « The characters in an interactive drama should be rich enough that the player can infer a consistent model of the characters' thought. If the characters' thought can be understood (e.g. goals, motivations, desires), then this thought becomes a material resource for player action. By reasoning about the other characters' thoughts the player can take actions to influence these characters, either to change their thoughts, or actively help or hinder them in their goals and plans. [...] Dialog is a powerful means for characters to express their thoughts, thus instrumental for helping the player to infer a model of the characters' thoughts. [...] [Dialog] becomes a powerful resource for expressing player intention. » (Mateas & Stern, 653)

⁴³ Mateas et Stern, 653-654

du joueur). Ils citent l'exemple de deux jeux : *Zork*, *Grand Inquisitor* qui, malgré son grand niveau d'interactivité (alors que le jeu comporte un monde à explorer et des objets à manipuler) fait preuve d'un déséquilibre entre ces restrictions⁴⁴; le joueur peut agir dans le monde virtuel, mais cette action n'est pas reliée à une intention claire du joueur, car le joueur ne sait pas trop ce qu'il fait dans cet univers interactif et n'obtient pas beaucoup de feedback du jeu, ce qui fait en sorte qu'il fait partie d'une histoire véritablement interactive. Le monde du jeu semble vide. Le deuxième exemple est celui de *Quake*. Dans ce jeu, qui est un « first-person shooter », un jeu de tir, les contraintes matérielles et formelles sont équilibrées puisque l'histoire du jeu repose sur un ethos qui veut que le joueur tue des monstres. S'il ne le fait pas, ce sont les monstres qui vont tuer le joueur. Le tout est

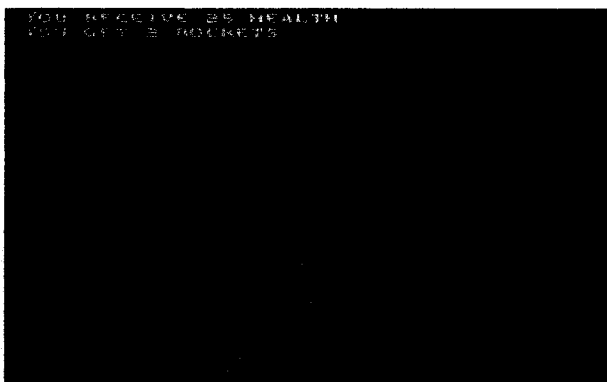


Figure 11 : Malgré sa simplicité, *Quake* satisfait particulièrement bien aux exigences du modèle néo-aristotélicien.

simple et bien équilibré. Ces exemples illustrent, selon Mateas et Stern, que la possibilité d'interaction doit être intégrée à l'histoire du jeu afin qu'on ne se retrouve pas dans un monde vide, sans objectif clair et sans motivation pour agir. Trop d'histoire ou trop de liberté

peut faire en sorte que le joueur perdra le sens d'*agency*, ou encore le sens qu'il joue un rôle dans l'histoire.

L'*agency*, au sens de Mateas et Stern, semble ainsi nécessaire pour l'immersion et la transformation. Selon Murray, les trois conditions de l'immersion sont les suivantes :

- 1) il faut structurer la participation du joueur en lui donnant un masque (son avatar, le personnage qu'il joue);
- 2) en lui donnant des endroits à visiter (ou à explorer);
- 3) en inté-

⁴⁴ Mateas et Stern, 654

grant parfaitement les conventions de l'interaction qui aura lieu entre le joueur et son environnement, de manière à ne pas sortir le joueur de l'expérience. L'avatar fournit des contraintes matérielles et formelles aux actions du joueur, puisqu'il lui donne une apparence, une façon de parler, et un ensemble de mouvements (ou possibilités d'actions). L'espace occupe la même fonction; le fait de visiter un espace sous-entend que les possibilités d'action dans le monde virtuel doivent être limitées afin de répondre aux contraintes d'une histoire interactive selon le modèle de Mateas et Stern. Quant à l'interface, il s'agit simplement de s'assurer que celle-ci ne s'interpose pas entre le joueur, son avatar et l'environnement.

Quant à la transformation, sa relation avec l'*agency* est plus complexe. La transformation en tant que variations sur un même thème, en particulier, est problématique, car afin d'atteindre la notion d'*agency*, l'histoire doit suivre une structure précise; toutefois, si le joueur qui revient dans une histoire (ou dans l'espace où se déroule l'histoire), répète tout bonnement la même expérience, selon la même structure, c'est l'immersion aussi bien que l'*agency* qui seront détruites. Il faut que les actions du joueur aient donc un certain poids. La façon dont Mateas et Stern cherchent à résoudre ce conflit apparent est, d'abord, de placer l'*agency* en termes du joueur qui en fait l'expérience directement (à la première personne), et, à l'opposé, en termes de l'observateur qui en fait l'expérience indirectement (à la troisième personne). Ils proposent ensuite une structure où l'histoire avance, mais à l'aide de moyens subtils et ingénieux – le joueur ne voit donc pas la structure, il ne fait qu'avancer dans l'histoire en suivant ses propres choix. Le joueur n'a donc jamais l'impression d'être forcé à agir d'une certaine façon; il est immergé dans l'histoire, il forme ses propres intentions et agit selon celles-ci, ou encore évalue

une situation et réagit selon ce qui arrive autour de lui. Voilà donc que le joueur fait l'expérience de l'*agency*, car il aura l'illusion de jouer un rôle dans une histoire. Il est vrai que l'observateur qui voit différentes personnes jouer au même jeu pourra discerner ces moyens subtils et ingénieux et en tirera la conclusion que l'*agency* dans le jeu n'existe pas; mais le créateur du jeu lui répondra que si le joueur a l'impression de faire partie d'une histoire, la variété en termes de transformation n'est pas très importante. Les problèmes surviennent lorsque le joueur fait l'expérience du jeu une seconde fois et qu'il peut alors discerner les moyens qui font en sorte que l'histoire avance de la même façon; mais l'expérience du jeu sera tout de même différente. Cette notion se lie à celle de Grodal, qui affirmait que le joueur pourra, à chaque nouvelle immersion, élucider les mécanismes fondamentaux du jeu et les maîtriser.

Afin de créer un jeu où il y aurait un « vrai » sentiment d'*agency*, et de permettre au joueur une vraie expérience de transformation au sens de Murray, ce qui signifie de s'assurer que l'*agency* soit soutenue au fil de plusieurs nouveaux départs, la solution proposée par Mateas et Stern serait de créer un scénario à branches. Dans ce type de jeu, les choix du joueur, très tôt dans l'histoire, influenceront le cours des événements mais mènerons néanmoins à une fin inévitable (qui serait probablement la même fin peu importe les choix du joueur). Cette solution est un peu utopique; comme j'en parlerai plus tard, créer une histoire convaincante à plusieurs branches narratives est quasi-impossible, tant du point de vue de la technologie disponible aux créateurs que du point de vue du cycle de développement d'un jeu vidéo.

Toutefois, selon Warren Spector, il existe d'autres moyens de maintenir l'*agency*. Par exemple, les créateurs du jeu pourraient combiner un scénario qui utilise des moyens

« subtils et ingénieux » pour faire avancer l'histoire sans que le joueur ne se sente forcé de le faire. Ensuite, ils pourraient entrecouper les segments narratifs avec des segments, ou des épisodes, de type « sandbox », où plusieurs petites variations sur la trame narrative principale peuvent avoir lieu. Ensuite, ils pourraient s'assurer que les petites variations dans les tâches accomplies au cours de ces moments auront un impact sur l'histoire à long terme. Dans un tel jeu, l'*agency*, et la variété en termes de transformation, auront tout de même lieu⁴⁵; dans ce cas, un observateur verrait que des joueurs différents trouvent des façons différentes d'accomplir leurs objectifs, ce qui constituerait plusieurs façons d'explorer le même thème. Cette possibilité sera explorée plus en détail lors de l'analyse du jeu *Deus Ex*, développé justement par une équipe menée par Warren Spector, au chapitre 4.

Ce que l'on observe, jusqu'ici, est que des théoriciens qui étudient surtout la narration et le récit, comme Mateas et Stern, ont été forcés de considérer l'intégration du *gameplay*, de l'interaction et de l'espace dans leur théorie, tout comme Grodal apportait des considérations de narration et d'histoire aux théories ludologiques. Dans les deux cas, on trouve des façons d'unir le *gameplay* et la narration.

En bref, la narratologie dans le jeu vidéo constitue l'étude du récit dans un contexte interactif. Janet Murray utilisait le théâtre comme point de départ, et en est venue à utiliser les catégories de l'immersion, de l'*agency* et de la transformation. Les théoriciens Mateas et Stern, pour leur part, ont cherché à intégrer ces catégories narratologiques au modèle classique d'Aristote. Leur conclusion est que, pour créer l'*agency*, l'histoire inte-

⁴⁵ « As the creator of a linear RPG, you must offer the player flexibility within episodes or narrative segments or on a single map or within a single mission. Combine this flexibility with a focus on something other than narrative (such as character development) as the driving principle behind your game, and players won't notice that they're on rails, narratively speaking. » (Spector, http://www.gamasutra.com/features/19990115/spector__01.htm)

ractive doit comporter un mélange de contraintes environnementales (ce qui inclut les scènes montées ou les événements préprogrammés) et de possibilités d'interactions. Voilà qui résume bien certaines notions de base de la narratologie auxquelles je ferai référence plus tard.

2.4. Pourquoi le jeu de rôle?

Au fil de mes recherches, et en comparant les théories dans le domaine à mes propres expériences, il est évident que l'étude d'un seul genre de jeu vidéo, comme le jeu de rôle, pourrait poser problème autant à la narratologie qu'à la ludologie, car la plupart des théoriciens semblent se concentrer sur des généralisations censées porter sur le champ en entier, mais tiennent peu compte de différences que l'on retrouve au niveau des différents types de jeu. Par exemple, il est vrai que dans *Super Mario 64*, le scénario ne mérite pas d'être étudié pour ses qualités narratives. Mais le jeu propose d'autres structures, dans son exécution et dans les façons ingénieuses par lesquelles il cherche à simuler des expériences fantastiques, qui font en sorte qu'il ne se résume pas uniquement par son aspect narratif. Tandis que *Super Mario 64* peut constituer un problème pour la narratologie pure et dure, un jeu comme *Final Fantasy VII*, qui ne contient que peu d'interaction mais parvient tout de même à maintenir l'intérêt du joueur, voire à le captiver, constitue un problème évident pour les théoriciens ludologiques purs et durs. Ceux-ci pourraient conclure que ce jeu, acclamé par des millions de gens partout dans le monde, n'est qu'un mauvais exemple d'une expérience interactive. Les raisons citées pourraient être son manque de liberté et son scénario qui se déroule toujours de la même façon, à la manière d'un film...

Pourquoi le jeu de rôle ? Car, comme le démontrent les idées de Fine et de Spector à ce sujet, le jeu de rôle demeure un type de jeu dont l'expérience repose autant sur la possibilité d'interactions (la liberté du joueur) que sur la construction de son scénario. Il s'agit d'un domaine où ni la ludologie, ni la narratologie ne détiennent, *a priori*, les meilleurs outils analytiques. Tout n'est pas noir et blanc dans ce conflit théorique. Comment réconcilier ces deux positions, dans le domaine précis du jeu de rôle ? Comment l'équilibre de l'*agency* est-il maintenu ?

2.5. Présentation et justification du corpus

Ces jeux seront analysés plus en détails lors du chapitre 4.

2.5.1. *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Softworks/2K Games, 2006)

Afin de décrire ce jeu, citons d'abord sa quatrième de couverture :

Live Another Life in Another World : Create and play any character you can imagine, from the noble warrior to the sinister assassin. [...]

Radiant AI Technology : Interact with over 1,000 characters that have full 24/7 schedules, dynamic conversations, full speech lip-synching, and facial animations. [...]

Epic Locations and Landscapes : Embark on countless adventures through stunning forests, vast dungeons and the fiery plane of *Oblivion* itself. (Bethesda Softworks, 2006)



Essentiellement, *Oblivion* peut être considéré comme la culmination des idéaux d'un fan de jeux de rôle d'ordinateur. Il s'agit d'un jeu majoritairement non-linéaire, où le joueur choisit son style de jeu, ce qui inclut la résolution de conflits et la moralité. Les créateurs du jeu ont mis des années à bâtir un pays d'environ 16 miles carrées, sur un thème de haute fantaisie médiévale, que le joueur peut

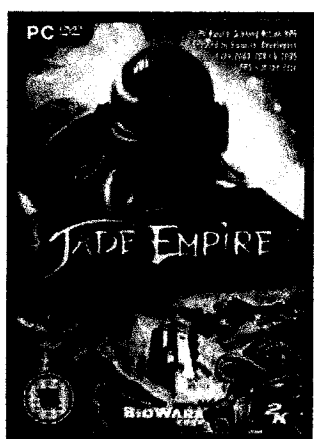
explorer en détail. Évidemment, il y a beaucoup de choses à accomplir dans ce monde ouvert, que ce soit gravir les échelons d'une guilde, partir à la chasse, cambrioler des magasins, ou tout simplement cueillir des fleurs. Le jeu n'est pas dépourvu de scénarios; toutefois, les créateurs ont cherché à donner le plus de liberté possible au joueur. Ce jeu constitue un exemple de jeux de rôle axés sur l'exploration et l'interaction. Le chapitre 4 présentera une analyse poussée de ce jeu, aussi bien selon l'axe ludologique que l'axe narratologique.

2.5.2. *Jade Empire: Special Edition* (BioWare/2K Games, 2007)

D'abord paru pour la *Xbox* de Microsoft en 2005, *Jade Empire* est un jeu aux proportions épiques, comme l'indique, là aussi, sa quatrième de couverture :

You hold the fate of an empire in your hands. But will you save, or doom, the ancient realm? The *Jade Empire* is in violent rebellion as the once-beloved Emperor Sun Hai's corruption turns his brothers against him. Now you must choose sides as the dark mysteries of the crumbling empire unfurl before you : Why do the dead now walk the earth? What has caused Sun Hai to become evil? What was your role in the past, and what is your destiny for the future?

With an incredibly deep story, lush environments, [...] the *Jade Empire* experience explodes from the screen like never before. Choose from seven customizable characters, each with their own skills, powers and magic, to bring lasting peace to the kingdom – or crush it once and for all beneath your heel! (2K/BioWare, 2007)



Dans un monde inspiré autant de la Chine médiévale que des films de kung fu des années 1970 (comme ceux de Bruce Lee ou des frères Shaw), BioWare a construit un jeu qui place le joueur dans un récit épique. Le conflit relativement simple décrit sur la boîte du jeu relève surtout, bien sûr, de promotion et de marketing. Le jeu lui-même présente un récit dé-

terminé d'avance, la différence étant que, selon les choix du joueur, l'histoire comporte

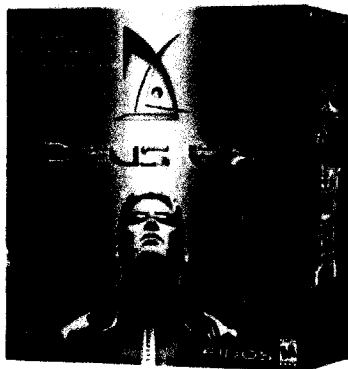
de légères variations. Un autre point d'intérêt en ce qui concerne ce jeu est son utilisation forte de choix de dialogues qui est, en quelque sorte, une des façons utilisées afin de donner plus de liberté au joueur. *Jade Empire* se concentre sur sa narration, au détriment de l'interaction; c'est un exemple de jeu de rôle axé sur l'histoire. Ce jeu sera analysé au chapitre 4, aussi bien selon l'axe ludologique que narratologique.

2.5.3. *Deus Ex* (Ion Storm/Eidos Interactive, 2000)

Créé par Warren Spector, ce jeu incarne, en quelque sorte, les idées qu'on retrouve dans son texte « Remodeling RPGs for the New Millenium ». Voici ce qu'en dit le texte promotionnel :

Question Everything. Civilization is near collapse, the world economy is in chaos, and terrorism runs rampant. A deadly virus known as « Gray Death » ravages the Earth's population. An ancient conspiracy bent on world domination emerges from the shadows of legend. The conspirators' greatest strength? No one believes they exist. No one but you. A chaotic blend of real world conspiracies, cliffhangers and plot twists. The game that incorporates the best elements of role-playing, action, adventure, and first person shooter genres [...] (Ion Storm Studios, 2000)

Dans *Deus Ex*, le joueur incarne un certain J.C. Denton, agent anti-terroriste, et un des premiers humains à recevoir des améliorations nano-technologiques (ce qui constitue



d'ailleurs un point important, autant pour le *gameplay* que pour l'histoire du jeu). Travaillant pour UNATCO (United Nations Anti-Terrorist Coalition), le joueur (par l'entremise de Denton) découvrira que tout ne tourne pas rond dans cette agence, et dans le monde en général.

Le joueur n'a pas vraiment de choix moral à effectuer, puisque, en tant qu'agent de l'UNATCO, il doit obéir aux ordres de ses supérieurs (du moins, c'est la situation au départ). Par contre, le joueur est libre d'explorer les

zones où il se trouve et de choisir ses façons de compléter les missions. Un joueur spécialisé dans le combat frontal, par exemple, détruira les défenses d'un immeuble avec des explosifs avant d'y entrer par la force. Un joueur plus astucieux, lui, entrera par la porte arrière, subtilisera ce dont il a besoin, et en ressortira ni vu ni connu. *Deus Ex* est, en quelque sorte, un vrai « jeu de rôle », puisque le joueur possède toujours plusieurs façons d'agir et peut même combiner des approches différentes. C'est donc dire que chaque personne qui joue à *Deus Ex* en tirera une expérience différente.

Deus Ex constitue, en quelque sorte, un idéal narratologique autant que ludologique. Il utilise le *sandbox gameplay* dans des contextes justifiés par la narration. Analyser *Deus Ex* selon les deux axes théoriques dominants revient presque au même; c'est pourquoi je vais utiliser ce jeu afin d'unir les deux théories en conflit. Cette analyse aura lieu également au chapitre 4.

Chapitre 3 : L'Architecture narrative du jeu vidéo

La ludologie et la narratologie semblent contradictoires. Toutefois, la plupart des théoriciens ne sont pas si tranchants et font des nuances. Ces nuances sont justement ce qui fait en sorte que les deux approches se rejoignent de plusieurs manières. D'une part, des théoriciens ludologistes admettent que même la simulation produit des récits. D'autre part, des théoriciens narratologistes cherchent le bon équilibre entre narration et interaction. Ces interrogations se rejoignent toutes. Comme je l'ai mentionné, des théoriciens utilisent l'espace comme « terrain d'entente » entre les deux théories : l'espace est ce qui permet autant l'interaction et la liberté (la *paidia*, autrement dit) que la narration, l'histoire et les règles d'objectifs (le *ludus*).

Ce chapitre décrira le design du jeu vidéo en tant qu'architecture narrative, ou encore, en tant que création de mondes. La première section parlera d'environnement, c'est-à-dire comment le design de cet environnement (ou architecture) peut former un récit interactif, en s'appuyant sur le point de vue de Henry Jenkins. La deuxième section créera un lien entre la théorie du jeu vidéo et la notion des mondes potentiels possibles (« Alternate Possible Worlds »), ou MPP, de Marie-Laure Ryan, et elle examinera comment cette notion s'applique à divers domaines. La troisième section parlera de création de monde, et pourquoi le jeu de rôle informatique a si souvent tendance à donner dans les genres de la fantaisie ou de la science-fiction. Enfin, la dernière section de ce chapitre portera sur les restrictions matérielles des jeux vidéo contemporains, et comment ces restrictions peuvent influencer la création dans ce domaine.

3.1. L'Environnement du jeu de rôle

On semble souvent oublier la notion d'espace dans le débat entre la ludologie et la narratologie, considération importante, surtout du point de vue du design du jeu vidéo. L'espace constitue l'endroit où se déroule l'action d'un jeu vidéo. Dans le jeu de rôle sur table, celui-ci est très important puisqu'il détermine les actions possibles à tout moment. Cette notion s'applique bien au domaine du jeu vidéo (et non seulement à celui du jeu de rôle), car plusieurs jeux dépendent d'interrupteurs qu'on ouvre ou ferme afin d'accomplir un effet précis, comme, par exemple, ouvrir une porte. Un des points de vue les plus intéressants sur le rôle de l'espace dans le jeu vidéo vient de Henry Jenkins, qui explore cet aspect dans son texte « Game Design as Narrative Architecture ». Celui-ci débute par quelques affirmations, sur lesquelles tout le monde peut s'accorder. En voici un résumé :

1. Les jeux ne racontent pas tous une histoire. Certains fonctionnent à un niveau abstrait et n'ont aucunement besoin de narrations (dans le cas du jeu de rôle, cette affirmation n'est pas très utile, puisque l'acte de jouer le rôle d'un personnage implique l'existence d'une narration).
2. Plusieurs jeux ont effectivement des aspirations narratives. Ceux-ci cherchent souvent à recréer les expériences que l'on retrouve dans d'autres médiums, comme le film d'action. Il serait donc important de comprendre les particularités du jeu vidéo.
3. L'analyse narrative du jeu vidéo n'a aucunement besoin d'être prescriptive, même si certains ludologistes semblent le croire.

4. L'expérience d'un jeu vidéo ne se réduit jamais à la même expérience que celle d'une histoire. D'autres facteurs, qui parfois n'ont rien à voir avec la narration, joueront un rôle dans l'expérience du jeu vidéo. Il faut donc repenser les outils théoriques qui servaient à l'analyse de narrations dans d'autres médiums.
5. Lorsqu'un jeu vidéo raconte une histoire, il y a peu de chances qu'il la raconte de la même façon qu'un média de représentation (comme le cinéma ou la télévision). Il faut être attentif aux particularités du médium afin d'en dégager ce qui le sépare des autres traditions narratives.⁴⁶

Si l'on accepte ces affirmations, on voit bien que tenter d'appliquer un seul modèle, qu'il soit ludologique ou narratologique, à tous les jeux vidéo, est futile. La narration et l'interaction sont deux éléments qui cohabitent dans le jeu vidéo, et particulièrement dans le jeu de rôle. La question qu'on devrait se poser concerne la cohabitation de ces deux éléments, et la signification de celle-ci.

Il importe d'ailleurs de noter que le modèle narratologique de Mateas et Stern, présenté au chapitre précédent, repose en partie sur l'action dans l'environnement (les restrictions matérielles); toutefois, ces théoriciens affirment que les possibilités d'interaction avec l'espace *doivent* être limitées afin de raconter une histoire interactive satisfaisante, idée nuancée sur laquelle je reviendrai plus loin.

L'élément commun, qui unit les deux côtés de la médaille en matière de jeu vidéo (ou même d'histoire interactive), en général, est l'environnement. En plus de déterminer la possibilité d'actions, ou d'interaction, celui-ci peut aussi influencer le cours des événements dans une histoire. Par exemple, selon Jenkins, le processus d'adaptation d'un

⁴⁶ Jenkins, 674

film en un jeu implique souvent la mise en espace des scènes clés du film⁴⁷, plutôt qu'une adaptation directe et linéaire des événements du film. L'espace dans le jeu vidéo remplace, en quelque sorte, la description de l'espace en littérature ainsi que la mise en scène dans une pièce de théâtre ou au cinéma. Toutefois, étant donné la possibilité d'interaction avec l'espace, celui-ci prend une place encore plus importante que dans ces autres médiums. Il représente également, d'une certaine façon, le cours des événements de l'histoire interactive. Selon Jenkins, l'espace remplit quatre fonctions de base : il évoque des genres narratifs précédents par association, il influence le cours des événements narratifs en privilégiant l'exploration spatiale plutôt que la construction du récit, il insère de l'information sur la narration (qu'on peut ensuite découvrir en tant que joueur) et il ajoute la possibilité de récits émergents. Ces quatre aspects nécessitent un certain développement.

Premièrement, les espaces évoquent les sentiments, les idées, ou l'ambiance vou-

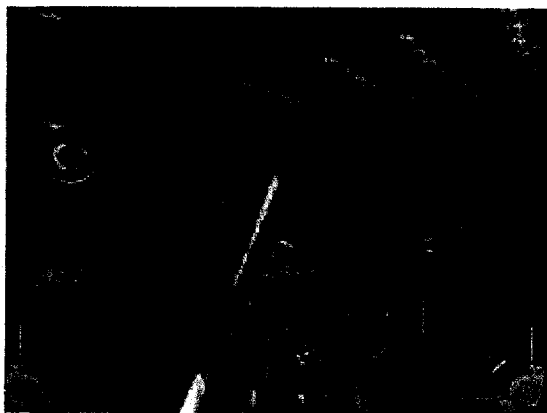


Figure 12 : L'univers de *Star Wars* est fort bien représenté dans le monde du jeu vidéo. Cette image vient de *Jedi Outcast II: Jedi Academy* (LucasArts, 2003).

lue par le créateur du jeu de rôle⁴⁸.

L'histoire prend forme dans ceux-ci, et permettent aux joueurs d'explorer et d'interagir avec différents objets ou sonnes. Dans un monde d'histoires

« transmédia » (c'est-à-dire, qui existent dans plusieurs médiums à la fois, comme

Star Wars, dont l'univers est développé dans des films, des jeux vidéo, des bandes dessinées et des romans), ce qui distingue les jeux vidéo des autres médias est justement cette

⁴⁷ Jenkins 675

⁴⁸ Jenkins, 677

particularité de l'espace. Le jeu doit conférer le sentiment de se trouver « dans » l'histoire, et d'y être un acteur important. Cette idée s'apparente à la catégorie de l'immersion de Murray. Comme de fait, ce type d'immersion est fort dans les jeux de rôle, où le joueur a souvent le pouvoir de modifier son protagoniste (ou son avatar) à son goût – l'expérience devient donc encore plus personnelle. L'espace sert donc à situer l'avatar du joueur dans un environnement qui évoque des genres précédents, existant souvent dans d'autres médias, qu'il s'agisse de fantaisie, de science-fiction, de film noir, de polar, etc., mais avec la particularité que le joueur peut agir « dans » cette histoire. Il a l'impression de la vivre en temps réel et de pouvoir influencer le cours de cette histoire par ses actions. Cette fonction relève à la fois de la simulation (simulation d'histoire, ou simulation de monde) et de la narratologie, où l'on préconise un équilibre entre interaction et narration au sein d'une histoire.

La deuxième fonction est une manière de reconnaître qu'on ne raconte pas une histoire par un jeu de la même manière que par un film ou un roman. La narration, selon Jenkins, entre dans la création du jeu de deux façons : des objectifs généraux (ou conflits globaux) ou encore des incidents localisés⁴⁹. Lorsqu'on parle d'un film ou d'un roman, il est probablement vrai d'affirmer que chaque élément doit y avoir sa place et s'harmoniser avec le tout. Selon cette perspective, on pourrait critiquer le jeu vidéo qui propose des histoires lourdement épisodiques, où les éléments de l'histoire pourraient être réordonnés sans vraiment modifier l'expérience du joueur. Toutefois, le jeu vidéo répond à des critères esthétiques différents. Ce qui unit l'action, du moment initial jusqu'au dénouement final, est l'exploration de l'espace. Ce qui se trouve entre ces objectifs généraux est plus approximatif, puisque l'histoire se développe selon le mouvement d'un joueur à travers

⁴⁹ Jenkins, 678

un terrain, et selon les objectifs et conflits qu'il est chargé de résoudre. Comme l'affirme Jenkins, l'organisation de l'histoire est davantage une travail de création géographique d'un monde imaginaire, où le joueur trouve des obstacles à surmonter, qui ralentissent ou accélèrent son déplacement et ce, jusqu'à la résolution finale⁵⁰. Les créateurs du jeu peuvent d'ailleurs varier le rythme et la vitesse d'un jeu par des caractéristiques de l'environnement.

L'autre aspect de la narration du jeu vidéo, les incidents localisés, vient surtout sous la forme de ce que Jenkins appelle les « micronarrations ». Celles-ci peuvent souvent être des moments préprogrammés ou prédéterminés dans le jeu vidéo (comme une scène montée) mais elles peuvent aussi être des endroits ou des événements préparés par les créateurs pour avoir un certain effet sur l'expérience du joueur. Quoiqu'il en soit, ces « micronarrations » sont faites, d'une part, pour enrichir l'expérience, et d'autre part, surtout dans le cas du jeu de rôle, pour faire avancer la narration du jeu. Un jeu dépourvu de ces micronarrations pourrait sembler vide. Bref, l'espace sert à la narration afin de mettre en scène les objectifs généraux, ou les conflits globaux, et sert aussi à gérer ou créer des micronarrations, qui aident à faire avancer l'histoire ou à insérer des moments mémorables pour les joueurs.

Troisièmement, l'espace sert à insérer des détails sur l'histoire, que le joueur peut découvrir par son exploration⁵¹. Il y a lieu ici de parler de la dualité entre « histoire » et « texte narratif » dans le cas, par exemple, d'un roman policier. Dans ce type de littérature, la différence entre les deux est marquée ; d'une part, il y a l'histoire, c'est-à-dire la série d'événements placés en ordre chronologique, et d'autre part, il y a le texte narratif,

⁵⁰ Jenkins, 679

⁵¹ Jenkins, 681

c'est-à-dire la quête du détective qui retrouve les indices et objets qui lui permettent de reconstruire l'histoire de façon désordonnée. Le jeu vidéo, et particulièrement le jeu de rôle, utilise souvent ce type de structure. L'espace étant l'élément le plus important dans le jeu, il est naturel de construire une histoire qui sera découverte de façon non-chronologique par le joueur alors qu'il explore des environnements et découvre des détails. Le travail du scénariste dans un jeu vidéo consiste souvent à créer une première histoire, celle du joueur qui explore un terrain et y interagit avec des PNJ ou des objets, en plus de l'histoire que celui-ci découvre en explorant le terrain. Cette fonction est importante pour les jeux vidéo, car l'insertion de détails narratifs dans l'environnement est une manière de former des « micronarrations » qui, souvent, se déroulent en temps réel. Jenkins utilise les exemples de *Half-Life*, jeu de tir où des micronarrations ont souvent lieu dans des espaces contestés (le joueur surprenant souvent des batailles déjà en cours), ou encore *Black & White*, jeu de stratégie où les choix éthiques du joueur ont des répercussions directes sur l'espace du jeu, renforçant donc l'idée du libre choix par l'utilisation de l'espace.

Finalement, l'espace crée la possibilité de récits émergents⁵². Toute personne qui joue à des jeux vidéo pourra parler de moments forts dans ses jeux préférés – soit une bataille en ligne particulièrement intense, soit un événement qu'il a lui même produit avec les habiletés de son personnage. Il s'agit souvent de possibilités dans le contexte du jeu qui n'étaient pas planifiées directement par les programmeurs du jeu. Dans ces cas, l'espace crée la possibilité d'émergence, c'est-à-dire un événement qui, sans être planifié d'avance, était possible grâce à la structure globale du jeu. Comme le dit Jenkins, les récits émergents ne sont pas prédéterminés ou préprogrammés, mais ils ne sont pas non

⁵² Jenkins, 684

plus sans structure ou chaotiques – ils prennent forme à travers le *gameplay*. Les développeurs essaient souvent de favoriser ce type d'événement lorsqu'ils créent les espaces du jeu. Cette idée d'événements émergents s'apparente également à l'idée de la simulation de l'histoire de Grodal : toute expérience, aussi non-linéaire soit-elle, devient une narration linéaire dans le cerveau humain. Ainsi, tout événement, aussi fortuit soit-il (comme un moment intéressant créé par l'agencement ingénieux de l'espace, ou un combat particulièrement intense) constitue un tel événement. Également, dans ma propre interprétation de la narratologie de Mieke Bal, j'ai stipulé que le *gameplay* pourrait être l'équivalent du récit, c'est-à-dire l'étape entre l'histoire et le texte narratif. Cet intermédiaire constituerait le même mécanisme que la simulation de l'histoire selon Grodal. Bref, il s'agit, selon Jenkins, d'une des façons de raconter une histoire dans le médium du jeu vidéo. *Oblivion* est un exemple d'un jeu riche en possibilités émergentes, avec son monde ouvert, non-linéaire, et son nombre imposant de PNJ au comportement indépendant.

Les fonctions de l'espace dans le jeu vidéo combinent des éléments du jeu équivalents à la narration et à la simulation. Selon moi, les idées de Jenkins constituent un excellent point de départ pour montrer comment ces considérations peuvent, ultimement, être combinées en une seule théorie des jeux vidéo qui tient compte de tous ces éléments. Qu'est l'*agency*, sinon le désir de trouver l'équilibre entre les possibilités offertes dans l'environnement où l'histoire a lieu et les événements narratifs prédéterminés ? Même selon la vision de Grodal, où l'*agency* consiste surtout à trouver des moyens de modifier l'expérience interne du joueur (plutôt que de changer le monde virtuel où le jeu a lieu), celle-ci doit tenir compte de l'espace, puisque celui-ci encadre l'expérience du joueur. D'ailleurs, la tension entre l'interaction et la simple observation, dans un jeu vidéo, est

souvent abordée de la même manière, autant par des théoriciens ludologistes que narratologistes.

Étant donné les liens que j'ai établis entre les deux axes théoriques, surtout avec la notion d'espace, je propose que le jeu vidéo, et surtout le jeu de rôle, s'apparente à une série de mondes multiples. Chaque jeu de rôle comporte un monde de possibilités qui varie, mais qui forme tout de même un système fermé comptant plusieurs variables, où chaque variable représente un changement au système, que ce changement soit au niveau du *gameplay* et des interactions possibles, ou au niveau de la narration. Afin de mieux expliquer cette théorie, je vais maintenant discuter de théories semblables telles qu'elles apparaissent dans un autre domaine, celui de la physique quantique, avant de revenir au domaine littéraire, puis au domaine du jeu vidéo.

3.2. Le chat de Shrödinger

L'apport des jeux de rôle informatiques à la narration peut être comparé à un chat de Shrödinger narratif. Cette expérience de Erwin Shrödinger, qui sert notamment à expliquer le principe de probabilité en physique quantique, représente l'idée de narration dans un jeu de rôle puisque, théoriquement, personne sauf les créateurs du jeu ne sait d'avance ce qui arrivera. Bien qu'il soit possible, pour plusieurs jeux, de tout apprendre par cœur (étant donné que chaque jeu de rôle n'a qu'une durée limitée qui varie, la plupart du temps, entre 20 et 60 heures), le joueur qui en fait l'expérience pour la première fois doit tout découvrir. L'exemple de Shrödinger sert d'abord et avant tout à illustrer le paradoxe de la physique quantique. Tout est probabilité, jusqu'à ce qu'on effectue des mesures, mais ces mesures pourraient être différentes selon l'observation qu'on en

fait. Autrement dit, les mesures quantiques ne prennent leur sens que lorsqu'elles sont observées. Dans l'art narratif traditionnel, ce principe s'illustre par le fait que le spectateur au cinéma ou le lecteur d'un roman fait l'expérience du récit de façon linéaire ; il ne sait pas ce qui va arriver tant qu'il ne continue pas de lire le roman ou de regarder le film. Le récit ne se matérialise que lorsqu'il est vu ou lu. Le principe du chat de Shrödinger est, en quelque sorte, ce qui captive les audiences. Mais alors que le récit linéaire du cinéma ou de la prose est, en son tout, un système de signes plus ou moins fermé et, surtout, déterminé d'avance, le jeu vidéo apporte une dimension toute autre, car seule la participation du joueur (et non de l'auteur, ou du créateur) permet de limiter les possibilités et les probabilités qui sont présentes dans le système ; le chat est, en quelque sorte, le « récit » (ou *gameplay*) qui donnera lieu à un « texte narratif » (ou expérience) seulement si on le regarde.

Ce qui est encore plus intéressant est la théorie d'Everett, aussi connue sous le nom de « théorie des mondes multiples ». Selon Hugh Everett, physicien spécialisé en mécanique quantique, la seule possibilité qui supprime le hasard est l'individu, ou encore l'individu en tant qu'observateur de l'univers qui, lui, demeure neutre et comporte toutes les possibilités de la théorie quantique⁵³. Cette théorie de la possibilité reflète bien le concept de la narration en jeu vidéo. L'histoire n'a lieu que lorsqu'un « observateur » (dans ce cas, le joueur) commence sa partie et interagit avec l'espace du jeu. Toutefois, les possibilités demeurent, puisque si le joueur recommence la partie, il pourra faire des choix différents, ou même aller à des endroits différents, changements qui pourraient modifier l'histoire telle que vécue par le joueur.

⁵³ http://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9orie_d%27Everett

3.3. *Théorie des mondes multiples en littérature*

Cette théorie des mondes multiples de la physique quantique rejoint, d'une certaine façon, les idées de Leibniz. Selon lui, le réel n'existe qu'au sein d'une possibilité de mondes infinis, tous imaginés dans l'esprit de Dieu. Dans cette optique, un élément important dans la théorie du jeu vidéo vient des travaux d'une des auteurs les plus originales sur les nouveaux médias, Marie-Laure Ryan, qui, dans son livre *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, s'attarde sur la notion philosophique des mondes possibles et explore les façons d'appliquer ces idées au champ littéraire. Bien que reconnue comme penchant du côté narratologique, Ryan n'écrit pas précisément sur le jeu vidéo, mais ses idées peuvent servir à la réflexion sur les jeux vidéo (et sur les jeux de rôle). Comme point de départ, Ryan se pose, dans son livre, la question suivante : en quoi consiste la fiction? Il s'agit d'une idée intéressante puisque pour y répondre, on peut facilement tomber dans le piège autoréférentiel et affirmer que la fiction est une série d'affirmations fausses. Mais la fiction peut être fausse, ou peut ne pas être fausse; pour le montrer, prenons trois affirmations :

1. Hitler a perdu la deuxième guerre mondiale
2. Les États-Unis n'ont pas envahi l'Irak
3. Gregor Samsa s'est transformé en insecte géant

Tout d'abord, on voit immédiatement que deux de ces affirmations relèvent du « monde réel » et que l'autre relève d'un « monde fictif », celui de Kafka. La première est vraie, et nul ne peut vraiment contester sa véracité. La deuxième est fausse – quelques minutes sur un site Web de nouvelles révéleront que les États-Unis ont bel et bien envahi l'Irak. La troisième affirmation est celle qui pose problème, au sens de Ryan. La raison pour laquelle

le la fiction ne peut n'être uniquement une série d'affirmations fausses est que, dans le cas de la troisième affirmation, celle-ci *est vraie* dans le monde fictif construit par Kafka. On peut aller plus loin et ajouter que cette affirmation n'est vraie *que* dans le monde fictif de Kafka. Il s'agit donc d'une question de possibilité, et non de véracité. Ainsi, pour répondre à cette question de façon satisfaisante, Ryan a recours au concept leibnizien des mondes possibles, idée semblable aux découvertes de la mécanique quantique et aux idées de Hugh Everett.

Cela dit, il est assez surprenant de voir que cette approche en littérature a ses racines dans la poétique d'Aristote, où il écrit : « It is not the poet's business to tell what happened, but the kind of things that would happen – what is possible according to possibility and necessity » (cité dans Ryan, 17, *Poetics* 9,2). Un écrivain, selon Aristote, doit situer sa fiction dans un monde où elle serait possible en raison du principe de nécessité (c'est-à-dire où les événements s'enchaînent de façon logique et conséquente), ou encore dans ce qui serait probable ou possible selon au moins une variation du monde réel. Marie-Laure Ryan prend ce constat comme point de départ, mais elle base sa théorie des mondes possibles en littérature surtout sur les idées de deux philosophes : l'actualisme indexique de David Lewis (*indexical actualism*) et le mentalisme (*mentalism*) de Nicholas Rescher.

Selon Lewis, tout monde possible est réel, et tout monde possible peut être actuel. Par « actuel », Ryan signifie quelque chose qui existe dans le monde dont on parle. Dans ce cas, les « mondes parallèles possibles » (« alternative possible worlds »), qu'on appellera les MPP, ne peuvent être « actuels » pour « moi », car « je » les considère du point de vue d'un autre monde, le nôtre, qui est bel et bien réel. Il est donc de mise de parler de

mondes possibles virtuels ou de possibilités virtuelles (donc, qui n'ont pas été réalisées). En bref, un monde « actuel » peut être aussi bien notre monde qu'un monde fictif, créé par un auteur qui écrit; celui-ci aura, par ses mots, ses phrases et ses paragraphes, créé un système de signes qui, en plus de raconter une histoire, forment un univers possible et actuel. Les MPP sont effectivement réels, au sens où chaque possibilité de monde peut exister quelque part (que ce soit dans la réalité, la physique quantique ou la fiction)⁵⁴.

Ainsi, les mondes parallèles possibles constituent des satellites qui tournent autour de notre « monde réel ». Évidemment, ce que l'on considère un MPP constitue un « système réel » en soi (même s'il s'agit d'un roman, par exemple) et, de la perspective des personnages de ce MPP, notre monde à nous ne constitue qu'un autre MPP. Il s'agit donc d'une théorie des mondes possibles où tout semble se relativiser. Les idées de Lewis peuvent être difficiles à avaler pour certains parce que chaque MPP semble avoir une place égale dans ce système. Ryan propose alors un système où chaque MPP est réel, mais où ils ne sont pas tous actuels (donc, ils n'existent pas dans la réalité). Il y aurait donc une relation d'irréversibilité entre le monde réel et chacun de ses MPP. C'est-à-dire, je peux imaginer un monde où Hitler a gagné la guerre, mais le Hitler qui a gagné la guerre (faisant partie d'un MPP fictif) ne peut jamais imaginer un monde où il ne l'a pas gagné (le nôtre), puisqu'il n'est qu'un personnage fictif; cela dit, le Hitler ayant remporté la guerre, faisant partie d'une fiction, peut également imaginer un monde où il a perdu la guerre, mais il ne s'agira pour lui que d'un autre MPP qui n'aura aucun lien avec la réalité, car en tant que personnage fictif, il ne pourra jamais sortir de sa propre réalité. Autrement dit, ce qui est vrai dans un MPP n'est généralement vrai que dans ce MPP. Les MPP ne sont pas tous égaux; ils suivent une hiérarchie qui part du monde actuel (ou réel). Tout cela rejoint

⁵⁴ Lewis, cité dans Ryan, 18

l'idée de départ; si l'on retourne aux trois affirmations sur la fiction abordées plus tôt, celle sur Gregor Samsa, qui s'est transformé en insecte géant, est vraie, mais seulement dans le contexte de sa fiction; ainsi, Gregor fait partie d'un MPP fictif, et en tant qu'habitant de cet MPP, il peut imaginer un monde où il ne s'est pas transformé en insecte géant, mais ce monde ne serait pas actuel; il serait enchâssé à même la prose de Kafka. On pourrait ainsi dire que la fiction (sous forme de MPP) est une série de récits fermés enchâssés dans le réel, et où plusieurs autres MPP peuvent y être également enchâssés.

C'est ici que Ryan aborde le mentalisme de Rescher. Son idée relègue les MPP dépendants de notre système réel à des constructions mentales. Rescher maintient que le monde réel existe sans l'ombre d'un doute, et qu'il est indépendant de nos esprits; ainsi, il observe une dualité entre deux catégories d'objets ou d'événements : ce qui existe et la pensée de ce qui existe. Cette deuxième catégorie renferme, évidemment, une infinité de possibilités inexistantes (Rescher donne pour exemple le fait de penser que les chiens ont des cornes). Ensuite, ces possibilités inexistantes sont dépendants de la pensée de ce qui existe; ainsi, l'univers des MPP est une construction mentale⁵⁵.

Les constructions de l'esprit sont ainsi dépourvues d'existence « réelle » mais existent tout de même. La fiction n'est pas un amalgame d'affirmations fausses (quoique des affirmations fausses peuvent être fictives); la véracité de la fiction n'est pas un problème, en autant que l'on considère que la fiction est un MPP.

À partir de cette idée de mondes multiples ou possibles, il serait possible de créer une théorie s'appliquant aux jeux vidéo et autres récits interactifs. Bien entendu, la façon dont on aborde une œuvre interactive doit être modifiée par rapport aux médias tradition-

⁵⁵ Rescher, cité dans Ryan, 19

nels. Les mêmes outils servant à analyser un roman ne peuvent pas nécessairement servir au jeu vidéo, sauf si l'on s'en sert comme principe général en cherchant les correspondances et les différences. Toutefois, je crois que l'intérêt principal de ces théories revient à dire qu'elles nous forcent à reconsidérer, en quelque sorte, la nature de la fiction elle-même. Alors que le « texte » présenté par un roman ou un film ne présente qu'un seul MPP, souvent déterminé selon une série de choix binaires (soit le personnage gagne ou il perd, selon la décision de l'auteur), le jeu vidéo, et surtout le jeu de rôle, présente une série de MPP selon les possibilités d'interaction offertes aux joueurs (qu'on pourrait aussi appeler les aspects « ludologiques » du jeu)⁵⁶. Il reviendrait donc aux développeurs de jeux de choisir si le joueur aura à effectuer un choix binaire, un choix multiple, ou aucun choix⁵⁷; à partir d'ici, on peut même faire un retour aux notions de *ludus* et de *paidia*. Car, comme Frasca l'indiquait, ce qui distingue réellement ces deux formes de jeux est qu'il s'agit de systèmes de règles qui, d'une part, détermineront un gagnant, et d'autre part, laissent au joueur une liberté limitée. Ainsi, le *ludus* serait un MPP dont le seul but est la victoire ultime, le triomphe – la *paidia*, elle, serait un MPP qui permet au joueur une expérience plus décentrée mais où les modifications possibles sont plus mineures. Ainsi, on pourrait affirmer, comme les théoriciens narratologiques, que le jeu vidéo constitue moins un « texte », qu'un système de mondes possibles, déterminés au fur et à mesure que le joueur explore l'environnement et fait avancer l'histoire. Ces systèmes de

⁵⁶ Il existe ici un parallèle intéressant à tracer avec le sport professionnel. Loin d'être un simple jeu, le sport professionnel existe sur plusieurs niveaux. D'une part, il y a l'histoire du sport, les signatures, les échanges, les blessures, etc. D'autre part, il y a le jeu lui-même, quand les joueurs sont sur le terrain et cherchent à gagner. Dans un cas comme dans l'autre, le spectateur est tenu en haleine, et ne sait pas d'avance ce qui arrivera. Connaître le résultat d'un match avant de le voir détruit l'intérêt qu'il suscite. Le sport professionnel est donc une série de MPP qui se réalise au fur et à mesure qu'on le regarde, un peu comme le jeu vidéo.

⁵⁷ Il est important ici de préciser que ces choix sont toujours illusoire dans un jeu vidéo, car le joueur se trouve à utiliser un programme dont les limites sont bien définies par le code et par le langage binaire. Toutes les possibilités de ce monde doivent être programmées d'avance.

mondes semblent être l'équivalent de ce que recherchent les théoriciens ludologiques dans ce médium. Qu'est l'interaction, ou même la simulation, sinon une série de MPP, chacun modifiés par les choix du joueurs, qui, à leur tour, forment un récit linéaire? De ce point de vue, la rupture entre ludologie et narratologie semble illogique.

3.4. La construction d'un monde

Plonger dans l'univers d'un jeu vidéo est une activité équivalente au fait de s'immerger dans un MPP où les règles ne sont pas les mêmes. La magie, dans notre monde, n'existe pas, jusqu'à preuve du contraire. Toutefois, elle existe dans un bon nombre de jeux de rôle, où l'on crée des systèmes qui expliquent et gèrent l'utilisation de tels pouvoirs. Jouer au jeu, c'est découvrir les paramètres de ce monde; ceux-ci peuvent servir à renforcer la simulation ou le réalisme du monde, ou à faire avancer l'histoire. Le



Figure 13 : La ville elfique de Rivendell, tirée du jeu *Lord of the Rings: Battle for Middle-earth II* (Electronic Arts, 2006)

statut de MPP des jeux est probablement la raison pour laquelle ceux-ci (et les jeux de rôle en particulier) semblent souvent mettre en scène des mondes médiévaux fantastiques, ou de science-fiction (en plus de leurs simples dichotomies).

Ce type de récit colle très bien à la nature même du médium interactif,

puisque même en littérature ou en cinéma, une grande partie du travail de l'auteur consiste à construire un univers crédible, cohérent, avec des personnages et des lieux qui lui

donnent vie. Le *Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien est un exemple de ce type de littérature; celui-ci a d'ailleurs passé une grande partie de sa vie à créer la Terre du milieu (un MPP), à la peupler de créatures et de personnages mythiques, à créer ses cultures et ses langues, et ensuite à leur donner vie par ses récits. Et que dire de William Gibson qui, avec sa série de livres cyberpunks (comme *Neuromancer* ou *Count Zero*), dépeint un univers dystopique qui, même s'il est basé sur notre monde, fonctionne bel et bien selon ses propres règles et ses propres icônes? Et *Blade Runner*, de Ridley Scott, qui, par ses longs plans panoramiques et ses prises de la cité sombre, cherche à nous immerger dans son monde? Il s'agit, dans ces deux cas aussi, de MPP. Le travail d'un créateur de jeu de rôle ressemble énormément au travail de création de l'auteur dans ces genres artistiques. Mais l'auteur est, dans ces œuvres, à la fois le créateur et le joueur, celui qui transforme l'histoire en texte narratif, puisqu'il prend toutes les décisions nécessaires pour faire avancer l'histoire. Dans le jeu vidéo, le joueur détermine comment les MPP se développent et se dévoilent.

La théorie du jeu vidéo n'est donc pas la même qu'en littérature ou en cinéma – elle doit être adaptée afin de pouvoir étudier un monde en entier, un MPP, un système de récit. Le modèle néo-aristotélicien de Mateas et Stern sert précisément à cela : équilibrer l'étude du récit (narration) à l'étude du monde (interaction et possibilité). Est-ce qu'il s'agit d'un modèle supérieur au modèle ludologique présenté lors du chapitre précédent ? Pas nécessairement, car le modèle ludologique cherche à étudier le jeu en tant que simulation, c'est-à-dire un espace où le temps réel (le « maintenant ») et le temps narratif ne font qu'un. L'équilibre entre les possibilités narratives et interactives est nécessaire, puis-

que, pour créer une simulation crédible, certains éléments narratifs sont essentiels, et vice-versa.

Le constat qui s'impose à ce stade est que les notions de *paidia* et de *ludus*, en matière de jeu de rôle, correspondent, selon Frasca, au jeu libre (comme les jeux de type *sandbox*) et au jeu narratif. La première catégorie est celle qui met l'accent sur la simulation (et donc l'espace), le temps réel et la liberté du joueur – la deuxième met l'accent sur l'histoire, l'expérience et l'espace (qui sert alors à faire avancer le récit). Toutefois, on peut maintenant voir que les modèles ludologiques et narratologiques ne sont pas mutuellement exclusifs et qu'ils peuvent tous deux contribuer à une compréhension plus complète du jeu de rôle, sinon du champ du jeu vidéo en entier.

3.5. Restrictions matérielles

Cela dit, il existe également des raisons matérielles qui expliquent l'impossibilité de narrations interactives ou de simulations narratives parfaites. Celles-ci constituent une autre raison qui amène les créateurs de jeux vidéo à garder un certain contrôle sur le récit et sur les interactions possibles.

Par exemple, l'idée de considérer le temps réel du jeu comme équivalent au temps narratif est utopique. La nature des récits dans le jeu de rôle présentement est, de nécessité, linéaire (autant dans sa structure que dans sa phénoménologie). Marie-Laure Ryan note, d'ailleurs, (cité dans Newman, 17) que les technologies existantes ne nous permettent pas de créer des récits parfaitement « liquides », c'est-à-dire dont la nature serait entièrement déterminée par les (inter)actions du joueur. Le temps réel du jeu ne peut simplement pas équivaloir au temps narratif lorsqu'on cherche à placer le joueur dans des

histoires. Pourquoi ? Parce qu'à la base, une histoire dans un jeu de rôle nécessite du

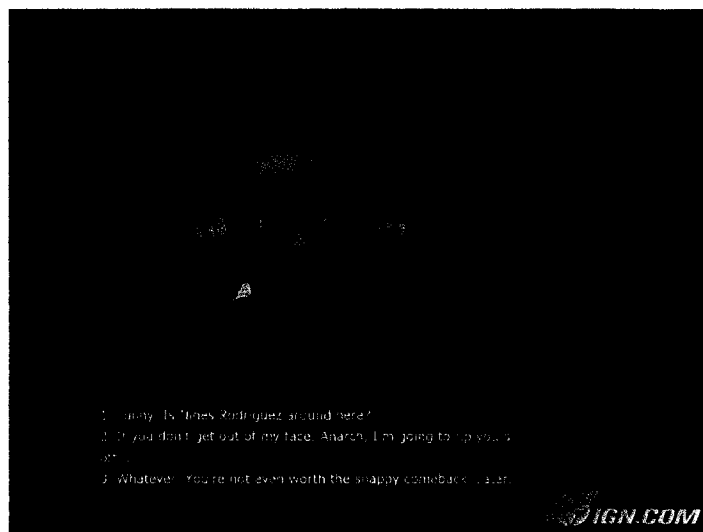


Figure 14 : Un exemple de dialogue dans *Vampire: the Masquerade: Bloodlines* (Troika Games, 2004)

« scripting », c'est-à-dire que les dialogues doivent être déterminés d'avance. Il semblerait qu'il soit possible de « faire comme si », de donner l'illusion au joueur que le tout se déroule devant ses

yeux de façon dynamique – certains éléments, comme les

voix pré-enregistrées, peuvent améliorer l'illusion de l'histoire liquide, même si comme le mot l'indique (*pré*enregistrée), il ne s'agit réellement que d'une illusion. Dans la plupart des jeux d'aujourd'hui, même dans les jeux de type *sandbox* les plus libres, il existe une grande divergence entre le temps réel du jeu et le temps narratif.

Les créateurs de jeux se butent à des limites technologiques importantes s'ils désirent créer des histoires liquides. Par exemple, trop de liberté au joueur signifierait une augmentation importante du texte et des voix enregistrées nécessaires dans le jeu. Peut-être qu'il sera possible, un jour, de créer un système qui imite la langue parlée de façon dynamique, mais ce jour n'est pas encore arrivé. Étant donné que les jeux de rôle utilisent beaucoup de dialogues afin de faire avancer l'histoire, cette difficulté est considérable.

Aussi, il y a un problème par rapport à l'espace nécessaire pour créer des histoires libres, utilisant un système de branches, comme celui préconisé par Mateas et Stern. Pour illustrer ce problème, il faut simplement connaître quelques notions de base en mathéma-

tiques, car écrire une histoire contenant plusieurs possibilités équivaut à une équation en exposant. Deux branches peuvent se diviser en quatre branches (deux chaque), qui peuvent se diviser en huit branches (puisque deux à la puissance trois égale huit). Ensuite, seize branches, puis trente-deux. Il va sans dire que développer toutes ces branches, pour ensuite tenter de les ramener à un seul chemin pour donner au joueur une (ou plusieurs) fin(s) satisfaisante(s), est une tâche colossale, nécessitant temps et argent. Comme l'indique Warren Spector, à l'intention de développeurs de jeux de rôle, il faut d'abord que ceux-ci vérifient si le fait de développer plusieurs branches de récit est souhaitable et nécessaire avant d'investir du temps et de l'argent dans ce contenu qui risque de passer inaperçu. Et cela, sans compter le temps et l'argent nécessaire pour s'assurer que l'histoire est logique et se suit bien, peu importe le nombre de chemins différents pris par les joueurs⁵⁸.

Un système clos, comme une quête d'un jeu de rôle, ne peut prendre en considération qu'un nombre limité de facteurs ou de variables, puisque si chaque facteur ou variable mène à d'autres, le système augmente en complexité de façon exponentielle. Et quand le temps réel et le temps narratif ne font qu'un, le choix du joueur est ce qui prime avant tout, puisque son choix personnel est alors le facteur qui détermine la direction que prend le récit. Comme l'indique Spector, le développeur perdrait alors temps et argent pour s'assurer que le récit se tienne peu importe les choix du joueur. La règle première pour les auteurs de récits interactifs est donc de garder leur récit et le *gameplay* qui l'accompagne le plus simple possible. Le récit réellement liquide sera peut-être possible un jour, mais pas pour l'instant.

⁵⁸ Spector, http://www.gamasutra.com/features/19990115/spector_01.htm

Une des faiblesses du point de vue uniquement ludologique constitue le fait que celui-ci semble s'appuyer surtout sur des grandes idées qui ne sont toujours pas réalisables avec les technologies qui existent aujourd'hui. Lorsque Frasca indique, avec précision, que le *ludus* fonctionne très bien dans des mondes formés autour de dichotomies, mais que cette logique ne fonctionne plus en ce qui concerne les relations interpersonnelles, il identifie, en quelque sorte, un problème marqué du jeu vidéo actuellement. Celui-ci n'est pas l'absence de volonté de créer des jeux (et particulièrement des jeux de rôle) axés sur les relations interpersonnelles, mais plutôt le fait que la complexité de ces relations est, pour le moment (et le sera probablement pour longtemps), difficile à reproduire de façon numérique. D'autres domaines se butent également au problème de la complexité du fonctionnement humain, comme la compréhension des langues (les traductions automatiques étant, jusqu'à aujourd'hui, vouées à l'échec) et les subtilités du visage humain (des équipes d'animation y étant entièrement dévoués⁵⁹). Nous sommes toujours loin du jour où il sera véritablement possible de créer un jeu de rôle dont le monde simulé sera convaincant, et dont le mécanisme narratif opérera au même niveau que le reste de la simulation. Bien que les idées ludologiques ont énormément de mérite, surtout lorsqu'on étudie le jeu vidéo en général plutôt que le jeu de rôle en particulier, il ne faut pas se leurrer ; le jour où, dans un jeu de rôle, le temps réel équivaldra au temps narratif n'est pas encore arrivé. Les limites technologiques demeurent importantes et les créateurs de jeux de rôle font leur possible pour contourner ces limites selon leur vision créative, et créer les meilleurs récits possibles.

⁵⁹ Pour plus de renseignements à ce sujet, voir l'article suivant :
http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_122/2596-Face-Job

Mais ce n'est pas tout. Plus les développeurs du jeu de rôle se rapprochent de l'idéal du monde ou du récit parfaitement « liquides », qui s'adapte aux actions du joueur plutôt que de lui imposer une narration préfabriquée, plus ils risquent de se buter à ce qu'on appelle la « Uncanny Valley » (la vallée de l'étrange). Il s'agit d'une hypothèse émise par le roboticien Masahiro Mori en 1970, qui stipule que plus les robots s'approchent de l'apparence et du fonctionnement d'un vrai être humain, plus ils susciteront des réactions de rejet de la part d'humains. Cependant, si la technologie continue d'évoluer, le rejet finira par s'estomper alors que les robots deviendraient égaux aux humains. Voici une illustration qui explique ce syndrome :

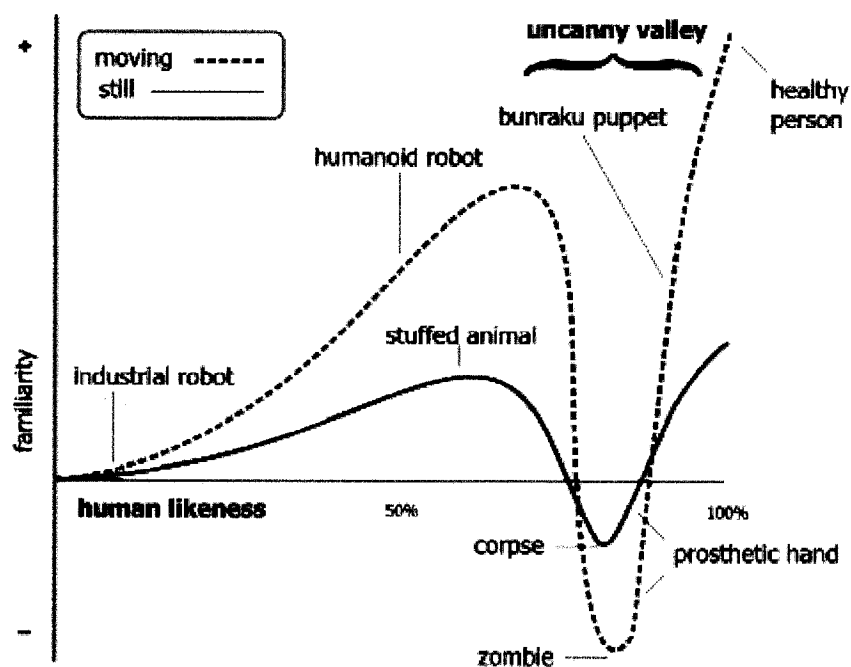


Figure 15 : Illustration de la vallée de l'étrange. Source : http://en.wikipedia.org/wiki/Uncanny_Valley

Cette réaction de rejet s'expliquerait par le fait que les humains sont « programmés » génétiquement afin de voir les gens dysfonctionnels, ou qui ont des défauts visibles, comme de mauvais reproducteurs qui doivent être évités. Un robot se trouvant dans

la vallée troublante, qui peut bouger comme un humain mais dont les mouvements sont saccadés, et qui n'est pas capable d'utiliser des intonations de voix dans les bons contextes, ressemblera, pour le commun des mortels, à un être humain qui souffre d'une maladie mentale ou d'une défaillance physique.

Cette idée, comme le souligne David Hayward, de Gamasutra, s'applique aussi au monde de l'intelligence artificielle et de la simulation dans le jeu vidéo lorsqu'on parle de relations interpersonnelles exprimées de façon numériques. Nos interactions sociales sont si contextuelles et variables qu'aucune IA ne peut atteindre ce niveau de sophistication. Celle-ci pourra sembler, tour à tour, hilarante (pour les mauvaises raisons), brisée, décalée, et même monstrueuse ou effrayante⁶⁰. Lorsque l'IA est programmée pour ressembler à une intelligence réaliste, les petits détails manquants dans sa façon d'interagir deviennent de plus en plus évidents. Nous sommes, en tant qu'humains, habitués d'interagir entre nous, et nous prenons ces interactions pour acquies. Mais les reproduire numériquement est une toute autre histoire. Cette situation pourrait être frustrante pour ceux qui tentent de développer des simulateurs de monde ou des jeux de rôle non-linéaires, puisque tous les PNJ, contrôlés par des IA, auront le potentiel de briser l'immersion en agissant de façon imprévisible ou irréaliste – et ce, même avec la meilleure programmation disponible à ce jour. *Oblivion* est un jeu qui est particulièrement victime de la vallée de l'étrange. Toutefois, *Jade Empire*, dont toutes les interactions possibles sont préprogrammées et prévues, est beaucoup moins victime de ce syndrome.

Bref, plusieurs développeurs de jeux de rôle ont trouvé des solutions et des compromis qui permettent d'exploiter le médium numérique le mieux possible, étant donné ces limites technologiques. Une solution à ce problème, dans le jeu de rôle, que certains

⁶⁰ Hayward, http://www.gamasutra.com/view/feature/1436/uncanny_ai_artificial_.php

développeurs utilisent, est la boîte de dialogues et le texte, méthodes qui découlent du jeu de rôle sur table⁶¹. Une autre solution serait de limiter les jeux de rôle à des histoires précises en écrivant une architecture narrative destinée au joueur qui encadre ses expériences de façon la plus intéressante possible. Selon Henry Jenkins, ce type de narration survient de deux façons dans un jeu vidéo : les objectifs ou conflits globaux et les micronarrations. Celles-ci sont souvent constitués d'événements préfabriqués, l'objectif étant de donner l'impression au joueur qu'il agit librement dans le contexte d'une histoire. Hayward donne l'exemple du jeu *F.E.A.R.*, un jeu de tir : après avoir tué un groupe de soldats assez facilement, le dernier soldat du groupe s'écria « No fucking way ! » juste avant de mourir par balles. La réplique était, bien entendu, préenregistrée, mais elle a été dite au bon moment. Il s'agit d'un exemple de micronarration : un événement narratif qui fait en sorte que le joueur et les ennemis ne sont plus des avatars numériques, mais plutôt des personnages dans une histoire. Mais encore, cette micronarration qui transcende le numérique et entre dans le narratif a lieu dans un contexte de combat, dans un jeu de tir ; essayer de faire la même chose, mais dans un contexte d'interaction sociale serait impossible pour le moment⁶².

L'idée d'une narration globale, parsemée de moments de micronarrations, en est une que Spector aime bien, car elle permet de beaucoup mieux développer les environnements, les personnages, et de donner un degré de vraie liberté au joueur, plutôt que la liberté illusoire offerte par les récits en branches ou par un jeu extrêmement non-

⁶¹ Cette voie a été empruntée par *Planescape Torment*, un jeu très intéressant qui mériterait une étude. Toutefois, l'utilisation particulière que le jeu faisait du texte et de l'image est en déclin étant donné que les technologies s'améliorent constamment. Nul besoin de décrire un monstre dans une boîte de dialogue si celui-ci se trouve réalisé en trois dimensions dans l'écran.

⁶² Hayward, http://www.gamasutra.com/view/feature/1436/uncanny_ai_artificial_.php?page=2

linéaire⁶³. Il s'agit du scénario proposé par *Jade Empire*, que j'analyserai lors du prochain chapitre.

Maintenant que j'ai passé par les grandes théories du jeu vidéo, que ce soit les théories ludologiques, narratologiques, et celles qui cherchent à unir les deux camps, il serait temps de voir comment ces théories s'appliquent aux jeux du corpus.

⁶³ « It's generally accepted that a linear story in a game almost inevitably means a more powerful story. [...] depending on how you implement your linear story, you may find it possible to give players some genuine freedom to personalize their experience rather than the illusion of freedom offered by branching narratives and huge worlds to explore. » (Spector, http://www.gamasutra.com/features/19990115/spector_01.htm)

Chapitre 4 : Les théories du jeu vidéo appliquées au corpus

Il y a certains aspects des jeux de rôle qui font en sorte que l'analyse de ceux-ci doit être légèrement différente de celle des jeux vidéo. En effet, les jeux de rôle mettent l'accent, selon la définition retenue pour cette recherche, autant sur l'histoire que sur l'interactivité. Il s'agit donc d'un objet d'étude où la ludologie et la narratologie peuvent toutes deux être utiles. Toutefois, les technologies utilisées dans le jeu vidéo ne permettent pas de créer des mondes qui seraient à la fois complètement libres et riches en narration – les deux sont, à quelques exceptions près, mutuellement exclusifs. Les créateurs de jeux de rôle doivent donc s'entendre sur un équilibre entre ces éléments. Bien qu'il existe beaucoup de variation et de zones grises entre les deux, le monde du jeu de rôle informatique se divise entre deux camps, à l'image du monde théorique du jeu vidéo.

D'une part, il y a des jeux de rôle qui mettent clairement l'accent sur l'interaction et le *gameplay*. Ces jeux permettent tout de même le développement de personnages, du moins dans la perspective où le joueur progresse et s'améliore, et où le jeu compte sur une ou plusieurs narrations qui dirigent et justifient le *gameplay*. Mais l'accent y est mis sur l'exploration du monde du jeu. *Oblivion*, le premier jeu analysé, constitue un exemple de jeu de cette catégorie. Nous verrons comment celui-ci simule l'expérience d'un monde virtuel et comment la narration fonctionne dans cet univers.

D'autre part, il y a des jeux de rôle qui mettent l'accent sur le scénario et l'histoire, aux dépens de la liberté et de l'interactivité. Dans ces jeux, le *gameplay* s'exprime de manière différente et sera souvent soumis au déroulement de l'histoire et au développement de personnage. Ces jeux racontent une histoire à l'aide de scènes montées

et d'événements préprogrammés (techniques venant d'autres médias, comme le montage et l'interprétation) ce qui augmente énormément le potentiel d'une narration, mais qui limite néanmoins le joueur à un chemin précis. Outre la qualité de la narration, ces limites peuvent souvent être compensées par le développement du personnage et le degré de contrôle que celui-ci peut exercer sur sa propre progression, aussi bien en termes des habiletés (qui progressent généralement de façon linéaire) que de moralité. L'exemple que j'utilise dans cette recherche est *Jade Empire*.

Au milieu de ces deux pôles existe une autre catégorie qui constitue, selon moi, un territoire quasi-inexploité jusqu'à présent par les créateurs de jeu de rôle : des jeux qui trouvent un moyen de combiner des éléments des deux pôles de façon cohérente. *Deus Ex* est l'exemple qui représente ce type de jeu de rôle.

4.1. Oblivion et les théories du jeu vidéo

En matière de jeux libres, dits « sandbox », *Oblivion* se démarque. Il offre une liberté inégalée au joueur. Cependant, l'absence de vrai scénario continu constitue aussi son talon d'Achille. Voyons pourquoi, en fonction des théories du jeu vidéo que j'ai présentées plus tôt.

4.1.1. Présentation du jeu et *gameplay*

Oblivion est un jeu qui se définit d'une part, par son monde et d'autre part, par son *gameplay*. La « quête principale » peut être considérée comme son histoire, mais celle-ci demeure optionnelle.

Suite à l'assassinat de ses héritiers, le roi de Cyrodiil⁶⁴ tente de s'échapper par un passage secret dans la prison de la ville impériale. Le passage se trouve dans une cellule particulière... où, on l'aura deviné, le joueur commence sa quête. Cette coïncidence pousse le roi à spéculer que le joueur est, en réalité, le Choisi qui pourra ramener la paix dans le monde. Le joueur suit ensuite le roi qui, après un long voyage dans les catacombes de la prison impériale, se fait assassiner par les membres d'un culte maléfique. En mourant, il donne au joueur la tâche de retrouver son dernier héritier, caché depuis sa naissance (même le roi ignore où il se trouve). Quand le joueur sort de prison, il peut décider de suivre les instructions du roi et trouver l'héritier, ou encore, partir à la recherche de ses propres aventures.

Le *gameplay* principal du jeu est l'interaction avec le monde. Étant donné qu'*Oblivion* ne fait pas réellement de différence entre les types d'interaction, ce *gameplay* contient presque toutes les actions possibles dans l'univers du jeu : explorer, interagir, se battre. Toutes les possibilités d'action dans le jeu découlent du système de base.

Il importe de remarquer tout d'abord qu'*Oblivion* est un jeu immense, et le décrire en quelques lignes serait une tâche difficile. C'est pour cette raison que j'ai inclus dans ce mémoire un extrait vidéo d'*Oblivion* qui montre certains aspects importants du jeu, soit le combat, l'environnement, l'interaction sociale, et la quête, le tout du point de vue d'un assassin chevronné remplissant un contrat. Voici une description rapide de chaque élément :

Le combat d'*Oblivion* est, du point de vue du *gameplay*, un des éléments les plus intéressants, car c'est celui qui demande le plus d'interaction. Le joueur doit bloquer des coups, trouver une ouverture chez son adversaire et lui asséner des coups à son tour. Il

⁶⁴ Cyrodiil est le nom du monde virtuel que le joueur explore dans *Oblivion*.

peut utiliser des armes ou de la magie, à son choix. Les différentes sortes d'armes et les différents sorts de magie font en sorte que le joueur peut se battre de plusieurs façons, certaines honorables, d'autres surnoises.

L'environnement dans *Oblivion* est conçu de manière à ce que le joueur puisse se croire dans un véritable monde virtuel. Les graphismes sont parmi les meilleurs de



Figure 16 : Paysage d'*Oblivion*.

l'industrie et on peut y passer de longues heures à explorer l'environnement à cheval et à regarder les différents paysages qu'on y trouve : forêt tempérée, forêt

boréale, régions montagneuses, prairies. Aussi, les villes et villages ont des styles architecturaux distincts, le joueur ne se sent donc pas toujours au même endroit.

Le monde virtuel de Cyrodiil ne serait pas considéré réaliste si le joueur pouvait vraiment y faire à sa tête. C'est pourquoi un système de règles et de lois régissent ce monde. Par exemple, le vol et le meurtre y sont interdits, et si le joueur commet ces crimes (devant un ou des témoin(s)), sa tête pourra être mise à prix. S'il se fait arrêter, il a alors trois choix : aller en prison (et s'évader), payer une amende, ou se battre et s'enfuir.

L'interaction sociale dans *Oblivion* est relativement importante mais peu variée.

En effet, si le joueur peut interagir avec tous ceux qu'il rencontre, les voix des PNJ se

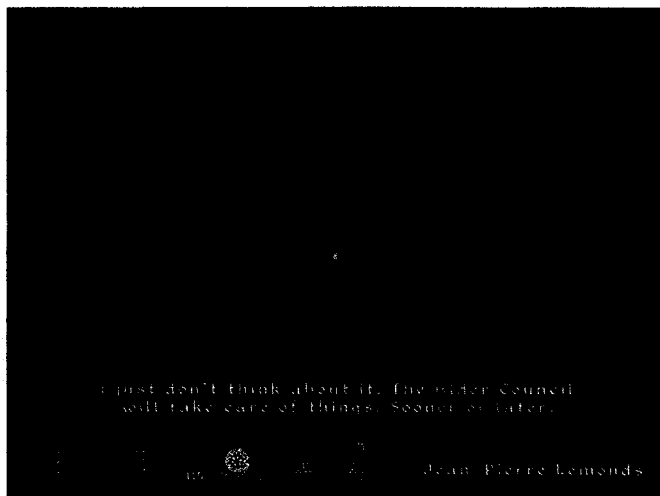


Figure 17 : Conversation entre deux PNJ dans une auberge.

ressemblent et il n'y a que peu de distinctions entre chacun d'entre eux. Cependant, ces PNJ ont plus de vie que dans le jeu de rôle typique, car ils sont dotés d'un programme d'intelligence artificielle comportant un horaire hebdomadaire, ce qui dote les interactions sociales d'une cer-

taine imprévisibilité, puisque les PNJ ne se trouvent pas toujours aux mêmes heures, aux mêmes endroits. Les créateurs voulaient également introduire un système permettant aux joueurs d'interroger les PNJ de façon plus réaliste (par exemple, si le PNJ n'aime pas le joueur, il ne révélera pas l'information que le joueur veut avoir), mais le système servant à converser avec les PNJ est peu naturel (comme le montre l'extrait vidéo).

Quand le joueur parle aux PNJ, ceux-ci peuvent lui révéler une information importante (comme une rumeur ou un problème). Si le joueur rencontre ensuite la personne qui a ce problème, ou s'il suit la rumeur, il pourrait obtenir une quête à accomplir. La quête est, d'une part, le mécanisme narratif du jeu, et d'autre part, la façon de progresser pour le joueur. L'extrait vidéo montre une quête en action. Le jeu comporte autant des

quêtes individuelles que des ensembles de quêtes interreliées⁶⁵; les quêtes peuvent varier énormément en termes des tâches qu'on doit y accomplir ainsi que de la moralité ou de la thématique de chacune. Le mécanisme de quêtes sera l'objet de discussions plus poussées au cours des prochaines sections.

4.1.2. *Paidia et ludus* : La ludologie dans *Oblivion*

La prémisse du jeu, « Vivez une autre vie dans un autre monde », décrit *Oblivion* dans son ensemble, mais il s'agit tout de même d'une affirmation un peu trompeuse. Bien que le jeu relève d'abord et avant tout de la *paidia*, le joueur devra accomplir des quêtes linéaires afin de faire progresser son personnage ; cet aspect du jeu relève du *ludus*. C'est donc dire que la liberté du joueur, même si elle est bel et bien présente, n'est pas le point central du jeu, puisqu'il doit tout de même remplir des objectifs précis afin de progresser. Cela dit, *Oblivion* fonctionne surtout selon le principe de la règle de manipulation, et toutes les possibilités d'interaction comme la loi, le combat, les échanges sociaux, etc., en constituent d'ailleurs des exemples. Ces éléments sont des actions possibles, mais le joueur n'est pas forcé de prendre part à ces activités. Par exemple, le joueur n'est pas obligé de se battre, mais sa progression sera très lente s'il ne le fait pas où s'il ne devient pas plus fort au combat au cours du jeu. Cette liberté est si pénétrante que même si le joueur termine la quête principale et toutes les quêtes du jeu, la partie continue ; celle-ci ne compte pas de moment où elle s'arrête obligatoirement. Le jeu est donc régi, en son ensemble, par des règles de manipulation. Celles-ci font en sorte que *Cyrodiiil* est un « sandbox » où le joueur peut agir à sa guise : un simulateur de monde, dans le sens où

⁶⁵ Une liste complète des quêtes du jeu se trouve au : <http://www.uesp.net/wiki/Oblivion:Quests>. La quête principale et les quêtes des guildes sont des ensembles de quêtes continus, au sens où chaque quête suit une autre et qu'il y a souvent une narration qui suit chaque tâche à accomplir.

l'entend Frasca, ou encore, une machine à générer des signes normalement associés à un monde (comme la présence de différents environnements, des villes peuplées, un système de magie cohérent, le jour et la nuit, etc.). La simulation est aussi renforcée par la perspective. En effet, le jeu se joue généralement à la première personne, c'est-à-dire que le joueur voit les événements du jeu par les yeux de son propre personnage. Le jeu comporte un mode permettant au joueur de se voir à la troisième personne, mais sa jouabilité n'est pas au point et la plupart des joueurs ne pourront pas supporter ses contrôles approximatifs. De plus, dans le mode à la troisième personne, la perspective change parfois automatiquement à la première personne, comme pendant les dialogues.

Malgré l'importance de la simulation dans *Oblivion*, sa fonction narrative principale, c'est-à-dire le système de quêtes, relève du *ludus*. Même si ce *ludus* y est secondaire à la *paidia*, il est nécessaire pour que le joueur ait une expérience qui dépasse la simple exploration de l'environnement. Les quêtes sont fortement linéaires et opèrent selon un système de variables qui rappellent la structure en trois actes du *ludus*, selon Frasca : le premier acte où les règles sont reconnues (les conditions de la victoire sont données au joueur), le deuxième acte où le jeu se déroule selon les règles (le joueur accomplit la quête), et le troisième acte qui distingue le vainqueur du perdant (lorsque le joueur termine la quête et revient voir le destinataire pour obtenir sa récompense). Le joueur n'a, la plupart du temps, aucune façon d'influencer le déroulement des quêtes⁶⁶. L'absence de choix généralisé et de résolution de conflits autres que le combat ou le vol font en sorte que les quêtes demeurent linéaires, et les possibilités d'interaction qu'on y trouve sont relativement limitées, ce qui est surprenant étant donné la grande ouverture du jeu.

⁶⁶ Il y existe tout de même des exceptions; certaines quêtes laissent le joueur choisir sa méthode (soit brutale ou subtile). Narrativement, le résultat est le même.

De plus, bien que le combat reflète la dualité du *ludus*, celui-ci constitue, en son ensemble, une règle de manipulation – le joueur n’est jamais ouvertement forcé à se battre, car il est toujours possible de fuir. Mais il devra le faire pour compléter des quêtes et faire progresser son personnage. Les quêtes qui peuvent être complétées sans faire couler de sang demeurent très rares.

Pour ces raisons, la *paidia* du jeu fournit une liberté quelque peu illusoire. Le réalisme des combats et de l’environnement ainsi que les possibilités d’interaction avec les PNJ et les objets du monde font en sorte que le jeu est bel et bien un simulateur de monde, mais le système de quêtes fait en sorte que le joueur sera souvent pris dans des structures qui relèvent davantage du *ludus* et des règles d’objectif. Cela dit, les quêtes peuvent parfois agir comme soutien à la *paidia* du jeu, remplissant deux fonctions : faire explorer le monde (les quêtes forcent le joueur à explorer des endroits qu’il ne verrait pas autrement) et permettre au joueur de devenir plus fort et de progresser. Ce n’est donc pas un mauvais système, mais il faut quand même reconnaître que la liberté annoncée par la prémisse du jeu demeure illusoire. Warren Spector fait état de ce paradoxe : plus on laisse de liberté au joueur, plus cette liberté devient illusoire, mais plus on encadre la liberté du joueur dans une histoire, plus cette liberté deviendra réelle. Dans ce cas, cette liberté se manifeste alors que le joueur pourra influencer la manière dont se terminera l’histoire (quoique cette liberté aura lieu à l’intérieur de certaines limites)⁶⁷. Les créateurs d’*Oblivion* ont tout de même évité la plus importante faille logistique associée au fait d’accorder trop de liberté au joueur, car ils ont pris le parti de laisser chaque joueur, peu importe sa personnalité et son passé, libre d’effectuer toutes les quêtes, avec le personnage de son choix. Même si le joueur joue une crapule infâme, même s’il est déjà le maître

⁶⁷ Spector, http://www.gamasutra.com/features/19990115/spector_01.htm

incontesté de plusieurs groupes puissants dans Cyrodiil, il sera tout de même reçu en tant que novice, autant dans la Guilde des mages que la Guildes des combattants.

Bien que le système de quêtes soit, dans un jeu libre comme *Oblivion*, essentiel afin d'encadrer et de limiter les expériences du joueur (même si les limites sont difficiles à percevoir), il est important de noter que celui-ci ne comporte jamais de véritable fonction temporelle. Cela met un bémol à l'affirmation de Jesper Juul à savoir que dans un jeu vidéo, le temps réel du jeu doit équivaloir à son temps narratif. Il est impossible d'ajouter cette fonction temporelle au jeu sans limiter les expériences du joueur. Par exemple, si un joueur active une quête en parlant au *quest-giver* (le point A de la quête), mais n'accomplit jamais la tâche donnée (point B de la quête), la quête restera prise au point A indéfiniment, sans que le PJ ne subisse de conséquence – et ce, même si la quête comportait un élément temporel, comme par exemple la nécessité d'aller à un tel endroit à une heure de la journée précise. L'exemple le plus criant de cette divergence des temps est la soi-disant « quête principale » du jeu. Le roi de Tamriel, le royaume dont Cyrodiil fait partie, tente de s'enfuir du château au début du jeu et, juste avant de mourir, confie au joueur la tâche de sauver le royaume des griffes de l'*Oblivion* (les enfers). Il demande au PJ de livrer l'amulette des rois à Jauffre, ce qui constitue la tâche A. Si le PJ effectue cette tâche, Jauffre prendra l'amulette et ordonnera au joueur de se rendre à la ville de Kvatch, où le dernier héritier secret du roi l'attend (tâche B). Une fois arrivé à Kvatch, le PJ la trouvera en flammes – un portail d'*Oblivion* s'est ouvert en plein milieu de la ville, et de nombreux monstres maléfiques en sont sortis et dévorent les villageois. Il s'agit d'un événement préprogrammé, même s'il se déroule « avant » que le joueur n'atteigne Kvatch pour la première fois – celui-ci ne voit que les résultats de cette invasion et doit

venir en aide à la résistance, composée des guerriers de Kvatch qui tentent par tous les moyens de repousser les monstres. Le joueur devra ensuite sauver la ville d'une destruction certaine en entrant dans le plan d'*Oblivion* afin de fermer le portail (tâche C). Et ainsi de suite, de tâche en tâche.

Toutefois, si le joueur, sortant des égouts, décide plutôt de se rendre à la ville impériale pour commencer une vie de voleur (une possibilité parmi d'autres), la tâche A de la quête principale ne sera jamais activée et Kvatch ne brûlera pas. Les portails d'*Oblivion* ne s'ouvriront pas dans Cyrodiil, et le joueur n'aura pas à sauver le monde. Il y a donc divergence entre le temps réel du jeu et le temps narratif de la quête principale. Cette structure est reproduite à l'échelle de toutes les autres quêtes du jeu, aussi mineures soient-elles. Certains PNJ insistent pour que le joueur agisse rapidement, mais ces avertissements sont creux, si l'on sait que la quête n'avancera que si le joueur remplit les conditions de la tâche B, ce qui l'amènerait alors à la tâche C, et ainsi de suite. Il est un peu surprenant que le mécanisme narratif du jeu, la quête, ne tienne pas compte du système de temps du jeu (jour et nuit, calendrier, etc.), qui est pourtant assez bien développé.

Pourquoi cette divergence ? Il y a, selon moi, deux raisons : d'abord, la vision des créateurs du jeu, qui voulaient un jeu relevant d'abord et avant tout de la *paidia*. Ceux-ci voulaient faire d'*Oblivion* une expérience complètement libre, et créer des quêtes qui progressent selon une chronologie stricte forcerait le joueur à agir d'une certaine façon, surtout dans le cas de la quête principale (ne serait-il tout de même pas plus intéressant, autant d'un point de vue ludologique que narratologique, si le monde était envahi à grande échelle par des monstres sortant de l'Oubli lorsque le joueur délaisse sa tâche trop longtemps ?) Pour préserver l'aspect « simulation de monde » si bien développé, ainsi

que la liberté accordée au joueur, les créateurs se devaient de minimiser l'impact de(s) la (les) narration(s).

Ensuite, même si les créateurs voulaient intégrer des fins multiples et une fonction temporelle dans le système de quêtes, ils se seraient alors butés à des limites technologiques importantes. J'ai déjà discuté des problèmes reliés à ce type de jeu. Considérant le nombre de quêtes dans *Oblivion*, créer des choix multiples pour toutes celles-ci aurait été une tâche colossale. De plus, la fonction temporelle pourrait faire en sorte que certains joueurs n'auraient pas accès à certaines parties du jeu (en manquant leurs rendez-vous et échouant certaines quêtes, par exemple) ce qui ferait en sorte que certaines zones ne seraient pas vues par tous les joueurs ; comme Spector le disait, cette considération est importante lorsque vient le temps de développer un jeu de rôle de grande haleine, puisqu'il s'agirait de gaspillage de ressources.

Finalement, force est de constater que l'idéalisme de certains ludologistes ne sera pas satisfait par la simulation qu'offre *Oblivion*, pourtant un chef-d'œuvre technologique de notre époque. La liberté du joueur, étant trop importante, aura pour effet que les tâches du joueur peuvent être effectuées n'importe quand, et dans n'importe quel contexte, ce qui crée des inconsistances logiques dans le jeu (comme dans le cas de la quête principale, qui ne s'active que lorsque le joueur se rend à Kvatch).

4.1.3 Immersion, agency et transformation : la narratologie dans *Oblivion*

Est-ce que *Oblivion* constitue une narration ? Oui et non. Le jeu en tant que tel n'est pas conçu comme une narration – c'est-à-dire que tout se déroule en « temps réel », selon un calendrier et un cycle de jours et de nuits. Mais ce temps réel est souvent déta-

ché du temps narratif du jeu. Malgré cette divergence, le jeu satisfait tout de même aux catégories phénoménologiques de Janet Murray. Ces trois catégories sont essentielles à toute expérience interactive, particulièrement au jeu de rôle, et *Oblivion* n'est pas une exception à cette règle. Si l'essence de l'immersion est de créer une simulation convaincante pour le joueur, afin de lui conférer le sentiment de se trouver ailleurs et de participer à l'action dans

un monde nouveau, on peut dire d'emblée que

l'immersion

d'*Oblivion* est réussie.

Le monde, laissé à lui-

même, existe et réagit

de façon assez crédi-

ble, ses habitants agis-

sent de façon relati-

vement normale, ses forêts sont vertes et ses couchers de soleil aussi spectaculaires que ce à quoi l'on pourrait s'attendre.

L'*agency*, au sens de Murray, se manifeste là de plusieurs façons : par exemple, ayant complété certaines quêtes, le joueur pourra entendre des gens dans la rue commenter ses derniers exploits. De plus, certaines quêtes auront des conséquences ; par exemple, si le joueur suit le chemin de la quête principale, il verra des portes de l'Oubli s'ouvrir un peu partout dans le monde. Ces portes modifient énormément l'expérience du jeu puisque des démons puissants en sortent jusqu'à ce qu'elles soient fermées ; le joueur doit alors se

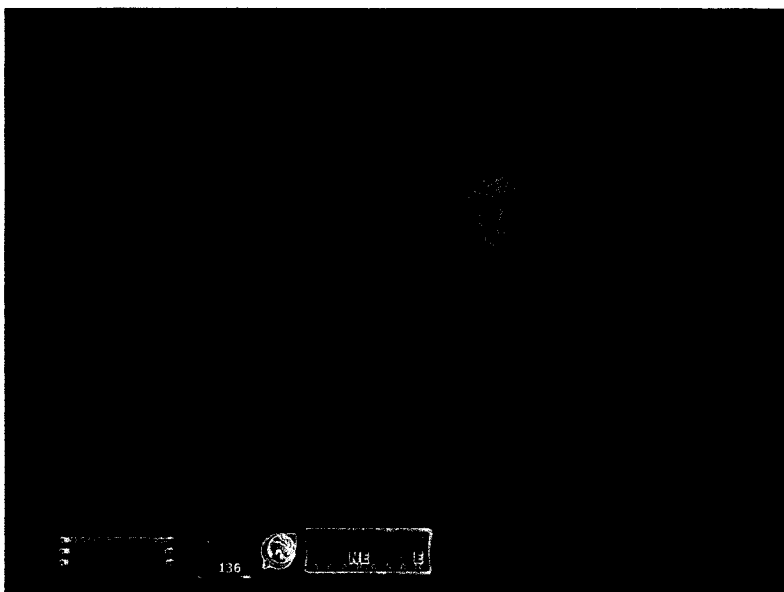


Figure 18 : Le ciel de nuit au Cyrodill.

battre beaucoup plus souvent, ou éviter ces démons. Le problème, toutefois, avec l'*agency* au sens de Murray, est d'une part que très peu de quêtes vont modifier le monde (qui demeure majoritairement statique) et, d'autre part, le fait que le joueur a accès à toutes les quêtes, peu importe ses actions précédentes. Il pourrait alors sentir que ses actions ne comptent pas pour beaucoup.

La troisième catégorie de Murray est la plus complexe. *Oblivion* permet effectivement de se « transformer » en quelqu'un d'autre – et le joueur devra passer de longues minutes, voire quelques heures, de réflexion lorsqu'il créera son personnage. Il sélectionnera tout sur son joueur : sa race, son signe astrologique, ses habiletés initiales, et il peut même modifier en grand détail l'apparence de son visage. Cette création détaillée améliore, par ce fait même, le sentiment d'immersion dans le jeu, car le joueur peut explorer le monde avec l'avatar de son choix. *Oblivion* offre également des variations sur un thème, ce qui constitue la deuxième catégorie de Murray, puisqu'il compte sur différents ensembles de quêtes, qui s'accomplissent de façon linéaire lorsque le joueur se joint à différents groupes (comme les guildes). Par exemple, le joueur peut choisir de se joindre à la guilde des combattants, qui valorise (évidemment) le combat de front et l'honneur. Mais il peut aussi se joindre à la guilde des assassins, le Dark Brotherhood (Confrérie des ombres en version française), où il devra accomplir des tâches abominables (surtout des meurtres ; parfois d'individus, parfois de groupes d'individus). Cette fonction est amoindrie par le fait qu'un même joueur peut accomplir toutes les quêtes du jeu avec le même personnage, sans subir de conséquences. Spector indiquait très bien que si le choix d'une branche narrative plutôt qu'une autre ne limite pas, éventuellement, les choix du joueur, la structure ouverte du jeu ne vaut pas l'investissement de ressources nécessaire au cours du dévelop-

pement du jeu⁶⁸. Le troisième type de transformation, du type personnel, a aussi lieu dans *Oblivion*. Il ne s'agit pas du développement du personnage au sens traditionnel, mais plutôt d'une progression plus ou moins linéaire de celui-ci. Cette progression est significative car elle influence énormément l'expérience du joueur, surtout lorsqu'il atteint des niveaux presque divins, autant dans la sorcellerie que dans ses aptitudes de combat, après de longues heures d'aventures au Cyrodiil. Toutefois, le développement de personnage traditionnel, comme celui qu'on peut retrouver, par exemple, en littérature ou en cinéma, est absent, puisque les quêtes linéaires ne laissent pas de place au changement, tant de la part du joueur, qui suit une liste de tâches (ses quêtes), que des PNJ, qui servent de figurants, d'ennemis ou de *quest-givers*.

Bref, *Oblivion* n'est pas une vraie histoire en bonne et due forme – il s'agit plutôt d'une succession de petites histoires qui se succèdent et s'enchevêtrent selon les choix du joueur. Reste à savoir si cette narration est suffisante pour créer le sentiment d'*agency*, notion importante pour plusieurs théoriciens du jeu vidéo.

4.1.4 Le rôle de l'espace dans *Oblivion*

La ludologie cherche à étudier le jeu selon son *gameplay* et la simulation qu'on y retrouve. Ces aspects sont très présents dans *Oblivion*. Revenons donc à l'affirmation de Torben Grodal, à savoir que toute simulation interactive passe par la répétition et la maîtrise d'espaces – comme dans la vie de tous les jours. En ce sens, on pourrait dire que le monde virtuel de Cyrodiil, dans *Oblivion*, constitue l'architecture d'une histoire. Les événements vécus par le joueur sont transformés en histoires dans son esprit. L'expérience

⁶⁸ Spector, http://www.gamasutra.com/features/19990115/spector_01.htm

en tant que telle est donc narrative, et cette narration passe par le mouvement dans l'espace du joueur. Mais est-ce qu'on peut réellement parler d'*agency*? Au sens de Grodal, un voyage en Italie constitue une manière d'exercer son *agency* même si on ne modifie pas l'environnement. En ce sens, une visite dans le monde de Cyrodiil pourrait être considérée comme étant une certaine forme d'*agency*; toutefois, lorsque le joueur commence à accomplir des quêtes, le jeu perd de sa cohérence interne alors que les contextes deviennent interchangeable et que les quêtes semblent ne pas tenir compte des autres mécanismes du jeu. En ce sens, le modèle néo-aristotélicien de Mateas et Stern semble un modèle plus complet pour évaluer l'*agency*, en tant que relation entre histoire et interaction dans un jeu comme *Oblivion*.

Lorsque Mateas et Stern ont appliqué le modèle aristotélicien à un autre jeu, *Zork, Grand Inquisitor*, ils ont vu que le jeu, bien que majoritairement libre, manquait de contextes; le joueur n'avait donc aucune raison de faire quoi que ce soit dans cet univers virtuel. La fonction narrative n'était tout simplement pas suffisamment forte pour que le joueur puisse y maintenir un sentiment d'*agency*. *Oblivion* est très semblable. Sa liberté est sa plus grande force, mais aussi sa plus grande faiblesse. Le joueur peut y accomplir de grandes quêtes épiques, mais le monde statique ne fournit pas de contextes où ces quêtes épiques ont une valeur pour le joueur. On trouve donc un déséquilibre majeur à ce niveau. C'est vrai qu'il est important qu'un jeu profite des spécificités du médium afin de ne pas répéter les expériences du cinéma ou de la littérature. Sauf qu'en alourdissant la chaîne du matériel au profit de l'action (le monde virtuel de Cyrodiil étant vaste), le manque de restrictions aux mouvements et actions du joueur a pour effet de rendre ces expériences équivalentes les unes des autres, ce qui peut démotiver le joueur. En bout de li-

gne, le joueur ne possède pas un grand sentiment d'accomplissement⁶⁹. Bien que le modèle néo-aristotélicien nous permette de voir le déséquilibre en question, et de l'expliquer, il ne permet peut-être pas de voir immédiatement ce qui manque dans cet univers. Le manque pourrait être identifié plus aisément à l'aide des fonctions de l'environnement de Jenkins : la fonction évocatrice, la fonction narrative à deux temps, la fonction du récit enchâssé et la fonction de l'émergence.

Selon la première, l'environnement est, tout d'abord, évocateur. Dans *Oblivion*, chaque élément évoque la littérature du style *fantasy*. Du monde virtuel en soi, jusqu'aux PNJ qui y habitent, des forêts verdoyantes jusqu'aux monstres qui peuplent les donjons, tout ici crie le *fantasy*.

Toutefois, la deuxième fonction de Jenkins, celle des deux niveaux de la narration interactive, y est manquante. Oui, il y a des quêtes, et certaines d'entre elles atteignent des proportions épiques, mais celles-ci perdent leur importance étant donné le manque de fonction temporelle et l'accès universel dont jouissent tous les joueurs, peu importe leurs actions précédentes (défauts que j'ai déjà décrits). Le seul conflit global à régler, qu'on pourrait aussi appeler « intention de haut niveau » selon la terminologie de Mateas et Stern, est la progression individuelle du joueur, qui accomplit des quêtes afin d'améliorer ses habiletés et d'obtenir un meilleur équipement. Les quêtes font office d'incidents localisés ou de micronarrations, mais, sans contexte global autre que la progression personnelle du joueur, elles perdent de leur importance. Chaque action est donc, justement, localisée, et n'a pas de conséquences réelles sur le monde entier. En effet, Cyrodiil est, à

⁶⁹ Sauf, possiblement, le sentiment d'avoir terminé un jeu en son entièreté – sentiment qui échappera à la plupart des joueurs d'*Oblivion*, puisque compléter les 200 heures de jeu (ou même plus) nécessaires, selon Bethesda, pour compléter toutes les quêtes du jeu demeure un but éphémère.

quelques exceptions près, dépourvu d'événements préprogrammés⁷⁰, de scènes montées et de développement de personnage, éléments qui peuvent, dans certains cas, donner au joueur le sentiment distinct d'évoluer dans un monde dynamique, où ses actes ont un impact au-delà du simple accomplissement de tâches. Bien que les ludologistes se réjouiraient de ces omissions, puisqu'il s'agit de techniques venant d'autres médias, ces trois éléments font en sorte que la qualité de la simulation diminue car le joueur a l'impression d'agir dans un monde statique, où ses gestes ne génèrent que très peu de rétroaction.

La troisième fonction de Jenkins n'est pas très présente dans *Oblivion*; en effet, les créateurs du jeu ont choisi de ne pas utiliser la technique du récit enchâssé. L'absence de cette technique est peut-être due au fait que ce type d'histoire limiterait la liberté du joueur.

La quatrième fonction de Jenkins est toutefois la plus forte dans *Oblivion*. Il est vrai que le jeu manque de narration. Pourtant, le potentiel d'histoires émergentes est bel et bien présent. Ces histoires émergentes sont liées intimement aux expériences en temps réel du joueur. Par exemple, on pourrait parler d'un long voyage vers une contrée lointaine. Cyrodiil étant une terre relativement dangereuse, les routes sont remplies de bandits et d'animaux sauvages, et le joueur doit souvent se défendre. Personne ne peut prévoir ce qui se trouvera sur son chemin; ces événements fortuits entrent dans la classe des histoires émergentes, puisqu'elles n'étaient pas explicitement planifiées par les créateurs du jeu. De même, le déroulement des quêtes donne parfois lieu à ces histoires émergentes lorsque le joueur peut choisir *comment* il accomplira la quête. En ce sens, l'absence d'événements préprogrammés, de scènes montées ou de développement de personnages

⁷⁰ Un des seuls événements préprogrammés du jeu, celui des monstres qui attaquent le village, n'est pas réellement un événement préprogrammé, car l'invasion a déjà eu lieu lorsque le joueur se rend au village de Kvatch la première fois – il ne voit que son résultat, et non son déroulement.

se fait moins sentir. L'utilisation de ces techniques, associées aux éléments émergents du jeu, aurait pu améliorer le sentiment d'*agency* qu'on y trouve en créant des récits plus interactifs, où le système du jeu réagit aux actions du joueur (à la manière de *Jade Empire*, que j'analyserai dans une section ultérieure).

4.1.5. Oblivion en tant que MPP

Monde statique ou non, l'espace, le MPP que constitue Cyrodiil dans *Oblivion* demeure l'élément principal du jeu. Ce MPP fonctionne selon un ensemble de règles cohérent, surtout du point de vue de sa simulation; la loi, l'environnement, la magie, le combat, tout est fait de façon réaliste. Et l'incertitude, élément nécessaire d'un MPP, survient dans ce jeu, d'abord, de la progression du personnage, qui dépend des choix et des actions du joueur, et ensuite, de l'accomplissement de quêtes. Les événements futurs sont déterminés par les actions du joueur, qui n'a toutefois que des buts très clairs et linéaires à accomplir. Quoiqu'il en soit, le joueur peut tout de même choisir quelles quêtes accomplir dans ce monde, à quel moment les accomplir et dans quel ordre il veut les faire. Dans l'espace que constitue Cyrodiil, le joueur peut interagir, et par l'interaction, il crée des histoires dans la fiction de cet univers. Ces histoires auront certaines faiblesses, comme je l'ai noté plus tôt, mais force est de constater que l'expérience offerte par *Oblivion* est unique, le *gameplay* faisant en sorte que les faiblesses du jeu ne sont pas immédiatement reconnaissables. Malgré les incohérences entre les contextes, l'absence de fonction temporelle et le manque d'éléments narratifs explicites, interagir dans le monde virtuel de Cyrodiil demeure une activité intéressante.

Pour résumer le tout, il semble évident qu'*Oblivion* souffre de sa propre taille : les différents éléments semblent avoir été développés par des équipes distinctes qui n'étaient pas parfaitement coordonnées. C'est pourquoi, non seulement les histoires du jeu ne semblent pas avoir de liens entre elles, mais elles ne semblent pas utiliser le plein potentiel de l'environnement. Bref, ici, la ludologie et la narratologie se rejoignent.

4.2. *Jade Empire* et les théories du jeu vidéo

Les théoriciens ludologistes veulent que l'étude des jeux se dirige davantage vers le *gameplay* et la simulation que vers des mécanismes qu'ils associent à la narration, comme la voix off, l'exposition, le montage, etc. Un grand nombre de jeux (et particulièrement de jeux de rôle) se concentrent sur leur scénario, souvent au détriment des interactions qu'on y trouve. Afin de montrer pourquoi ce type de jeu demeure intéressant pour le champ en entier, je vais utiliser l'exemple de *Jade Empire*.

4.2.1. Présentation du jeu et *gameplay*

Jade Empire est un jeu de rôle qui met l'accent sur l'histoire. Le tout commence dans un petit village nommé Two Rivers. Le joueur est l'étudiant prodige du Maître Li, lequel dirige une école d'arts martiaux dans ce petit village. Un jour, il explique au joueur d'où il vient : il y a plusieurs années, l'empereur Sun Hai, voulant en finir avec la sécheresse qui s'abattait sur ses terres, décida d'attaquer le lieu le plus saint : un temple perdu dans les montagnes où un groupe de moines conservent et protègent le Dragon d'eau. Sun Hai, avec son armée gigantesque, réussit à capturer le Dragon et à exploiter son pouvoir. La sécheresse cessa. Cependant, depuis ce temps, les esprits des morts ne peuvent accé-

der à l'au-delà et restent coincés dans le monde des vivants. Le joueur apprend qu'il est né parmi les moines du Dragon d'eau, et que Maître Li l'a sauvé, trahissant ainsi l'Empereur Sun Hai. Cela explique pourquoi le joueur est plus doué naturellement que les autres étudiants de l'école, et pourquoi le Maître Li l'a élevé en tant qu'étudiant prodige.

Pendant toutes ces années, l'empereur Sun Hai n'a jamais cessé de chercher l'enfant qui s'était échappé du temple, et ses assassins personnels arrivent éventuellement au petit village de Two Rivers. Le joueur est alors forcé de partir vers le monde extérieur, aidé de plusieurs compagnons (PNJ), comme Étoile de l'Aube (Dawn Star), une amie d'enfance, et Zu le Sagace (Sagacious Zu), un rôdeur que le joueur rencontrera dans les marais autour du village.

Ainsi commence l'histoire. Avant de continuer, deux observations s'imposent : de



Figure 19 : Exemple d'un dialogue dans *Jade Empire*.

une, le fait que le joueur a toujours la même histoire d'origine constitue une façon de lui accorder une place plus importante dans le monde virtuel, peu importe l'avatar qu'il choisit ou le style de jeu qu'il

désire, et de deux, si le monde de *Jade Empire* ne fonctionne pas selon les mêmes principes que le nôtre, il s'agit tout de même d'un univers virtuel cohérent. Par exemple, l'aspect mythique de l'empire de Jade est bel et bien réel à l'intérieur de ce monde.

Les *gameplays* du jeu se divisent, en ordre d'importance, entre l'interaction sociale, le combat et l'interaction avec l'environnement. D'abord, l'interaction sociale est le *gameplay* le plus important car il s'agit de ce qui, en quelque sorte, « raconte » l'histoire. En effet, une grande partie de l'histoire est transmise lors d'interactions avec des PNJ, dont les répliques sont toutes préenregistrées. Lors des interactions avec les personnages, le joueur se voit obligé de choisir sa réponse parmi une liste qui contient souvent trois ou quatre répliques différentes. Celles-ci remplissent une fonction morale – souvent, une réplique sera cupide, avare, ou simplement méchante; une autre sera bonne ou généreuse; une autre sera plus neutre. Parfois, les réponses comportent plusieurs choix de chaque catégorie. Les choix du joueur sont quantifiés par le système du jeu, qui détermine alors s'il se situe du côté de la « paume ouverte » (« Open Palm », le bien) ou du « poing fermé » (« Closed Fist », le mal).

Ce *gameplay* constitue le mécanisme qui fait avancer l'histoire, tout comme le dialogue est ce qui, dans un film, constitue la façon par laquelle l'histoire est transmise. Aussi,



le joueur a l'option de converser Figure 20 : Le combat dans *Jade Empire* est relativement simple.

avec ses compagnons de route en tout temps – après chaque étape du jeu, ceux-ci pour-

ront en révélant davantage sur eux-mêmes et leur passé. Certains de ces compagnons ont des motivations cachées, et contesteront parfois les décisions du joueur s'ils ne sont pas d'accord avec celui-ci.

Ensuite, il y a le combat. *Jade Empire* utilise un système de combat relativement simple, mais qui donne tout de même au joueur la possibilité de s'améliorer au fil du jeu. Celui-ci a le choix entre plusieurs styles de combat – certains styles sont physiques, d'autres magiques, et d'autres sont des styles de soutien. Le joueur vainc ses ennemis en choisissant la combinaison de styles la plus efficace, ainsi qu'en gérant ses ressources de santé, de mana (son pouvoir magique) et de focus (pouvoir d'utiliser des armes ou de ralentir le temps dans le combat), le tout représenté par des barres multicolores en haut à gauche de l'écran.

Le dernier *gameplay* est celui de l'interaction avec l'environnement. Dans un jeu qui se concentre énormément sur son histoire, il va sans dire que cet aspect est le moins développé. En effet, les environnements du jeu, bien qu'ils soient beaux, et qu'ils remplissent leur fonction, soit d'évoquer les genres de la *fantasy* et des films de kung fu chinois, sont très linéaires (comme le montre l'extrait vidéo). Le joueur peut choisir entre différents chemins, mais ceux-ci mènent souvent aux mêmes endroits. Les villages et les villes sont les endroits les plus riches du jeu, car ils comportent des aires ouvertes, beaucoup de PNJ avec qui interagir, et plusieurs quêtes à accomplir.

Afin de se faire une meilleure idée de *Jade Empire*, il est conseillé de visionner le DVD qui accompagne ce document. Celui-ci montre les différents types de *gameplay* en action, lors de stades différents du jeu.

4.2.2. *Paidia et ludus* : la ludologie dans *Jade Empire*

Warren Spector faisait le commentaire suivant sur *Final Fantasy VII* :

Final Fantasy VII does a wonderful job of allowing you to explore each of its locations with some degree of freedom. Players rarely feel constrained or stuck to a path, even though they are. The reason lies in the game's emphasis on character development. The designers recognized that freedom of movement would eventually interfere with the advancing plot, so they emphasized systems that allow players to create unique alter egos who respond to scripted events in ways that are often within the player's control. This feature allowed them to tell a better story with more interesting characters than would be present in a nonlinear game. I'm not saying that *Final Fantasy VII* is necessarily a better game than *Daggerfall* (a nonlinear game if there ever was one) - just that the designers clearly thought through the implications of the critical design decision to tell a linear story.⁷¹

Cette description s'applique également à *Jade Empire*. L'élément important dans ce type de jeu est de faire en sorte que le joueur réponde ou réagisse face à des événements pré-programmés. Si celui-ci a cette option, mais que ses possibilités de réaction sont limitées (lorsque ces limites sont justifiées par l'histoire et l'univers virtuel), il aura moins l'impression de se trouver sur un chemin statique. Par exemple, lorsque le joueur porte secours à Étoile de l'Aube, capturée par des brigands qui l'ont amenée dans les marais, son village se fait attaquer et brûler par les forces impériales. Le choix de partir du village est alors justifié par le passé du joueur et d'Étoile de l'Aube (qui sont des amis d'enfance), ainsi que par l'autorité du Maître Li (qui ordonne au joueur d'aller chercher son amie dans les marais). Le joueur n'a pas d'autre choix que d'y aller ; il s'agit ici d'une façon de placer le joueur sur des rails narratifs sans que celui-ci se sente forcé d'emprunter un chemin précis⁷². De plus, lors du retour du joueur, celui-ci voit son village d'enfance brûler, mis à feu par les troupes de l'empereur malveillant. Le joueur a donc, à partir de ce moment, un motif raisonnable pour vouloir affronter l'empereur.

⁷¹ Spector, http://www.gamasutra.com/features/19990115/spector_01.htm

⁷² Toutefois, s'il recommence la partie, il verra très bien le mécanisme qui le pousse d'abord à aller dans les marais, et ensuite à revenir à son village en flammes.

L'autre manière de donner au joueur une impression de liberté, comme le mentionne Spector, est le développement de personnages. Si le joueur possède un certain contrôle sur l'évolution morale de son personnage au cours de l'histoire, il aura davantage l'impression de faire partie de l'histoire et d'y avoir une certaine influence. Le développement des compagnons du joueur, qui passe par les dialogues (où le joueur découvre le passé des PNJ et peut influencer leurs attitudes envers ce passé) et les scénarios romantiques (où le joueur peut influencer les sentiments que portent les PNJ envers lui) peuvent également avoir une grande influence sur l'expérience du joueur au fil de l'histoire. Par exemple, Étoile de l'Aube est un personnage très influençable, et le joueur qui suit la voie du poing fermé pourrait la corrompre au fil de l'histoire.

Voilà comment *Jade Empire* trouve un certain équilibre entre les règles d'objectif (*ludus*) et les règles de manipulation (*paidia*) : bien que l'histoire soit fixe et demeure sensiblement la même peu importe les réactions et actions du joueur, les événements pré-programmés sont crédibles et justifiés par la fiction. De plus, le joueur possède un certain contrôle sur l'évolution de son personnage et d'autres personnages importants. Autrement dit, l'histoire du jeu constitue la règle d'objectif qui encadre les expériences du joueur et leur donne certaines limites, tandis que les modifications que le joueur peut apporter à cette histoire constituent des règles de manipulation qui dépendent de ses choix. Le *ludus* ne laisse pas de place au développement de personnage, car il impose une structure linéaire au déroulement du jeu. Toutefois, la *paidia* le permet car elle dépend des choix personnels de chaque joueur. Si les créateurs se concentrent sur le développement de personnages, le jeu devient alors plus intéressant pour le joueur, qui ne se rendra pas toujours compte qu'il se trouve en réalité sur des rails narratifs. L'envers de la médaille est,

comme dans l'exemple de *Final Fantasy VII*, que l'exploration de l'environnement devient un élément secondaire. En effet, le joueur ne peut interagir qu'avec un nombre de personnages et d'objets limités, et ne peut suivre que quelques chemins bien définis dans l'environnement qu'il explore.

Même si le jeu est fortement linéaire, *Jade Empire* constitue tout de même une simulation en bonne et due forme. Contrairement à *Oblivion*, toutefois, qui était un simulateur de monde, *Jade Empire* est un simulateur d'histoire – une machine qui émet les signes d'une histoire. Les créateurs utilisent donc des techniques venant d'autres médias, le montage et les voix d'acteurs, afin de présenter une situation au joueur, et de lui demander d'y répondre ou d'y réagir dans un contexte précis. Bref, dans le cas de *Jade Empire*, tout comme dans celui d'une grande majorité de jeux de rôle orientés sur l'histoire, il est évident que l'important est plus le fait de vivre l'histoire que de la « gagner »; c'est pourquoi les créateurs ont introduit un certain degré de *paidia* au sein du *ludus* dominant du jeu.

Cette notion signifie également que le temps réel y est beaucoup plus près du temps narratif, même si le jeu offre moins d'interactivité qu'*Oblivion*. Bien qu'à première vue, l'accent mis sur le scénario aux dépens de l'interactivité signifierait le contraire, l'utilisation de scènes montées intégrées dans les moments de *gameplay*, les événements préprogrammés qui se déroulent pendant le *gameplay*, et les dialogues préenregistrés confèrent au joueur le sentiment de faire partie d'une histoire, et même d'un monde virtuel. Toutefois, il ne s'agit que d'une illusion, car le village, par exemple, sera toujours détruit, peu importe les actions du joueur. Bien qu'il ne s'agisse pas encore d'une histoire véritablement « liquide », il s'agit d'un pas dans la bonne direction.

Mais la ludologie dans *Jade Empire* se bute à un certain problème. Le jeu crée son *gameplay* à partir de scénarios et de narrations – comment, alors, justifier de n’étudier que le *gameplay*, au détriment de la narration ?

4.2.3 Immersion, *agency* et transformation : la narratologie dans *Jade Empire*

La narration dans *Jade Empire* est son aspect le mieux développé. Celle-ci a lieu surtout à l’aide de dialogues, mais aussi par l’utilisation de scènes montées, d’événements préprogrammés et d’environnements linéaires offrant peu d’interactivité. C’est donc dire que les catégories de Janet Murray y fonctionnent différemment que dans *Oblivion*.

L’immersion dans *Jade Empire* est bien différente de celle d’*Oblivion*. Tandis que celui-ci permet la création d’un avatar, et plonge le joueur dans un univers virtuel, *Jade Empire* fournit peu de choix d’avatars et plonge le joueur dans une histoire plutôt que dans un monde proprement dit. L’immersion passe par les mécanismes que j’ai identifiés, qui font en sorte que le monde semble dynamique. Si le joueur recommence le jeu plusieurs fois, il perdra le sentiment d’immersion puisque les mécanismes du jeu seront révélés.

L’*agency* au sens de Murray passe également par les mêmes mécanismes, puisque sa clé est la possibilité de modifier le monde où se trouve le joueur. Étant donné que la fiction du jeu influence l’empire de Jade en entier, le joueur sera appelé à prendre des décisions qui auront des répercussions sur des PNJ et sur le monde en entier – par exemple, le joueur ayant suivi le poing fermé plutôt que la paume ouverte pourra usurper le pouvoir de Sun Hai au lieu de libérer le monde de son emprise.

La transformation, quant à elle, se déroule d'abord à travers l'avatar. Le joueur peut choisir parmi un nombre limité de différentes apparences et choisira quelles habiletés il aura au départ, mais le choix du début est très limité – puisque les créateurs ont fabriqué une histoire linéaire, le nombre de possibilités au départ devait être limité afin de maintenir l'équilibre du jeu. Mais où le jeu brille, du côté de la transformation, est du point de vue de la variation sur un même thème. Effectivement, *Jade Empire* comporte certains thèmes intéressants, du point de vue de son histoire, même s'il s'agit de thèmes universaux qu'on retrouve souvent dans les histoires de type *fantasy* : par exemple, les résultats de l'ambition démesurée et de la soif du pouvoir. En plus, les thèmes du jeu peuvent affecter les scénarios romantiques qui se déroulent au fil des événements. Le jeu ne possède qu'un nombre de thèmes limité, mais offre au joueur plusieurs possibilités d'actions face à ces thèmes. Le troisième type de transformation est aussi important dans *Jade Empire*, alors que le système moral du jeu permet au joueur de changer sa personnalité au fil des événements, et permet même de changer la perspective de ses compagnons – évolution qui passe toujours par le dialogue, *gameplay* par excellence du jeu. Le développement de personnage, au sens traditionnel du terme (le même type de développement qu'on voit au cinéma ou en littérature) a donc lieu dans *Jade Empire*, et se fait au fil des choix de conversation effectués par le joueur.

4.2.4. Le rôle de l'espace dans *Jade Empire*

Jade Empire est un jeu moins riche en espaces et en interactions qu'*Oblivion*; c'est donc dire que son matériel pour l'action est relativement limité. Toutefois, son contenu est beaucoup plus concentré, de façon à ce que les intentions du joueur semblent

compter davantage. Le manque au niveau du matériel pour l'action est donc compensé par les interactions possibles avec certains PNJ, qui font avancer l'histoire et qui permettent au joueur d'exprimer la moralité de son personnage. Toutefois, les possibilités d'interaction avec les PNJ sont limitées aux personnages « importants », les compagnons, ou encore à ceux qui jouent un rôle dans une quête ou dans un événement du jeu. Sinon, une grande majorité des PNJ ne sont que des figurants, qui sont présents mais avec qui on ne peut interagir.

Le manque de possibilité en termes de motivations (ou intentions) du joueur constitue, en quelque sorte, un déséquilibre du point de vue du modèle néo-aristotélien de Mateas et Stern. Ceux-ci, même en tant que narratologistes, verraient d'un mauvais œil le manque de liberté dans *Jade Empire*.

Bien entendu, comme Spector le disait, la clé dans ce type de jeu est de faire en sorte que le développement des personnages soit aussi, sinon plus, important que l'histoire du jeu. Cette méthode aurait pour fonction de donner au joueur l'illusion qu'il se trouve dans un monde actif, où des choses se trament de jour en jour, et où ses actions ne sont pas futiles. Cela augmente ainsi la valeur des actions du joueur en lui donnant une raison d'agir, quelque chose pour justifier les choix moraux qu'il fait au fil de ses conversations avec des PNJ. Cela lui permet aussi de comprendre *pourquoi* il désire sauver le monde des griffes de l'empereur Sun Hai (ou encore, prendre sa place et son pouvoir). L'équilibre n'est pas parfait; mais l'illusion, elle, l'est presque. Un observateur externe, par exemple, verra jouer deux joueurs différents, et en fin de compte, verra bien qu'il n'y a que peu de différences entre les expériences vécues par les deux joueurs. Mais comme

le disent Mateas et Stern, les créateurs du jeu doivent se préoccuper davantage de celui qui entre dans le jeu une première fois.

La notion d'*agency*, dans ce cas, rejoint davantage les idées de Grodal. Si l'*agency* est un type d'immersion qui crée un changement dans l'esprit du joueur, sans qu'une modification de l'environnement y soit nécessaire, le monde de *Jade Empire* en fournirait la meilleure forme, étant donné que tous les éléments narratifs du jeu visent, à l'instar des techniques du cinéma, par exemple, à immerger le joueur dans sa fiction; il s'agirait en quelque sorte d'une « visite » dans une histoire. Cette notion s'apparenterait à un type de tourisme se déroulant à l'intérieur même d'un récit majoritairement prédéterminé. L'idée de Grodal rejoint, un peu ironiquement, celle de Janet Murray, qui parlait d'une « visite » à l'intérieur d'environnements ou d'histoires, où le joueur peut explorer un thème par ses actions. Grodal, toutefois, ne croit pas que pouvoir modifier le cours des choses, ou l'environnement lui-même, soit une nécessité pour qu'un joueur ressente l'*agency*. Les environnements de *Jade Empire* servent davantage à modifier les états mentaux du joueur par leurs décorations, les événements qui s'y trament, ou encore les personnages avec qui il discute, pour n'en nommer que trois; ainsi se crée l'*agency*. Les fonctions de Jenkins sont ici fort pertinentes afin d'évaluer le rôle exact de l'espace dans *Jade Empire*.

La première fonction de l'espace relevée par Jenkins y est de loin sa fonction la plus importante ici. En effet, étant donné que les créateurs voulaient simuler une histoire mélangeant des éléments de genres précis, il fallait que l'espace évoque ces éléments de façon convaincante. Comme je l'ai mentionné, le jeu simule une histoire ressemblant à des vieux films de kung fu et des histoires de *fantasy* – ce mélange fonctionne bien, dans



Figure 21 : L'architecture asiatique de *Jade Empire*.

la mesure où tous les éléments qu'on retrouve dans l'espace du jeu rappellent ce mélange de genres. L'architecture de l'empire de Jade est typiquement asiatique, mais ce monde est aussi parsemé de grottes, de forêts, de marécages ou encore de ruines,

éléments qui rappellent davantage la fantaisie.

Quant à la deuxième fonction de Jenkins, il est vrai que les environnements de *Jade Empire* pourraient être redispesés afin de raconter la même histoire. Toutefois, sa structure sert de justification pour la succession des espaces; l'histoire racontée est ainsi plus convaincante. Contrairement à *Oblivion*, où les espaces peuvent être visités dans n'importe quel ordre, *Jade Empire* force le joueur à explorer les environnements dans un ordre précis, comme un roman le fait, par chapitres successifs. Le joueur doit, par exemple, commencer au village de Two Rivers, puisque son personnage y a grandi; ensuite, le joueur est forcé de partir à la rescousse d'Étoile de l'Aube. Et pendant qu'il se trouve dans les marais, le village se fait attaquer par des soldats de l'empire. Il s'agit de la fonction du conflit global dans *Jade Empire* : fournir un contexte qui justifie la succession des espaces du jeu. Ensuite, les quêtes individuelles, et les sous-quêtes, remplissent la fonction d'instances narratives, ou de micronarrations, qui servent à la progression du joueur vers la résolution du jeu. L'espace sert donc à encadrer l'histoire du jeu.

La troisième fonction de l'espace est utilisée dans *Jade Empire* de façon localisée – l'environnement fournit des indices au sujet d'endroits et d'événements. Étant donné

que l'espace est surtout linéaire, le joueur n'a qu'à regarder la disposition des éléments dans le monde du jeu pour savoir quelle sera sa prochaine destination. Toutefois, le jeu ne comporte pas réellement d'histoire « cachée » ou de méta-narration; du moins il n'en contient pas une qui se révèle par des indices dans l'environnement du jeu. L'histoire avance davantage par la succession d'espaces, de quêtes et de dialogues que par les indices laissés dans l'environnement, ou encore par les interactions possibles qu'on y retrouve. Cela constitue une des faiblesses du jeu, et la source de déséquilibre principal autant selon les axes *paidia-ludus* que selon le modèle néo-aristotélicien de Mateas et Stern.

Quant à la quatrième fonction, elle n'est pas, à première vue, très importante pour un jeu narratif. Toutefois, il faut se rappeler qu'étant donné que celui-ci utilise des moyens « subtils et ingénieux » pour faire avancer l'histoire sur des rails, comme je l'ai noté plus tôt, le joueur aura l'illusion que l'histoire se déroule de façon émergente, même si elle est soigneusement planifiée jusque dans ses plus petits détails. Les combats constituent toutefois une bonne source d'émergence, puisque la micronarration ainsi formée est incertaine et le joueur a plusieurs façons de vaincre ses adversaires. Toutefois, les combats ne constituent qu'une partie mineure du jeu, surtout du point de vue de l'histoire.

Celle-ci est donc racontée autant par la succession d'événements (du village, au marais, au village en flammes – jusqu'au palais impérial, puis jusqu'au monde des morts) que par les conversations avec les PNJ du jeu, qui permettent la caractérisation et le développement de personnage. Bref, ce sont les façons que les créateurs ont trouvées afin de raconter la meilleure histoire possible étant donné les restrictions matérielles et financières typiquement reliées au développement de jeux vidéo. Le tout s'unit de manière à for-

mer un monde cohérent, où concordent tous les éléments afin de fournir une expérience interactive satisfaisante.

4.2.5. L'empire de Jade en tant que MPP

Le résultat de tout cela est le monde potentiel possible de l'empire de Jade. Celui-ci est limité par le scénario, l'histoire, et les interactions verbales entre personnages. Il s'agit donc d'un MPP où le déroulement de l'histoire est prédéterminé, mais les réactions du joueur à ces événements ne le sont pas. Il y a de la place au changement, et à chaque fois que le joueur entame une partie de *Jade Empire*, le résultat final pourrait varier selon certaines variables très précises. Ces variables peuvent être considérées comme des règles de manipulation (qui relèvent de l'aspect « ludologique » du jeu); celles-ci permettent la variété dans les catégories de Murray, notamment en termes de transformation, et servent de motif au développement des personnages, qui changeront selon les actions du joueurs, ou réagiront face à celles-ci, ou encore dont les motivations cachées ne seront découvertes que plus loin dans l'histoire. Donc, cet aspect ludologique apporte une dimension narrative non-négligeable à l'expérience de *Jade Empire*.

L'empire de Jade est un monde virtuel, construit pour soutenir son scénario. Tout comme le monde de Tolkien⁷³, un autre MPP, l'empire de Jade possède une mythologie, un système de magie qui fonctionne de façon cohérente et une histoire qui reflète l'état actuel de la culture de Jade; il constitue un système fermé de signes, et le joueur doit naviguer à travers les signes de cet empire afin de déceler son fonctionnement et d'arriver au bout du scénario. En effet, les créateurs ont établi des grandes lignes (un conflit glo-

⁷³ Même si le monde de Tolkien demeure beaucoup mieux élaboré et complet que celui de *Jade Empire*.

bal) à l'intérieur desquelles le joueur peut « jouer », c'est-à-dire avancer à sa façon et selon certaines variables. Le déroulement du jeu est donc un *maintenant* perpétuel; et ce qui suit n'est pas encore déterminé; tout comme un film, où le spectateur découvre la suite de l'histoire à chaque moment où il regarde, le joueur découvre la suite de l'histoire à chaque action ou réaction qu'il entreprend. Et l'état initial de l'empire de Jade sera bousculé par les actions du joueur et les événements de l'histoire ; cela constitue une différence cruciale entre *Jade Empire* et *Oblivion*, où la culture et l'univers ne sont pas réellement modifiés par l'apport du joueur.

Être un MPP, dans le cas de l'empire de Jade, signifie que tous les aspects du jeu sont liés : les aspects narratologiques transmettent de l'information sur l'empire de Jade et fournissent des scènes où l'action est requise; les aspects ludologiques permettent d'agir dans ce monde et de faire sa marque en personnalisant le récit. Même si une part de cette personnalisation et de l'équilibre qu'il y a entre les deux éléments est illusoire, comme je l'ai noté ci-dessus, il n'empêche que l'empire de Jade constitue un jeu où chaque élément est lié avec le reste du système et forme un tout cohérent. Dans ce cas, les deux axes théoriques, ludologie et narratologie, se rejoignent, étant donné le fait que tous les aspects du jeu, autant *gameplay* qu'histoire, sont reliés.

4.3. *Deus Ex* et les théories du jeu vidéo

Nous avons vu comment un jeu de rôle ouvert et libre s'analyse selon certains aspects de la ludologie et de la narratologie. La même sorte d'analyse a ensuite été effectuée avec un jeu de rôle se concentrant sur son scénario au prix des possibilités d'interaction. Mais existe-t-il un moyen de combiner les deux approches ? Et si oui, est-

ce que l'expérience peut être satisfaisante? Warren Spector, en 1999, était catégorique : il est possible de créer ce jeu qui unit simulation et représentation, qui utilise les spécificités du médium du jeu vidéo et repousse encore les limites du médium interactif⁷⁴. Le jeu qu'il décrivait à l'époque, *Deus Ex*, était créé sur mesure pour satisfaire sa vision d'alors, exprimée dans son texte « Remodeling RPGs for the New Millenium ». Le jeu a éventuellement vu le jour en l'an 2000 et demeure, même aujourd'hui, selon une majorité de critiques et un bon nombre d'amateurs, l'un des jeux les plus créatifs et révolutionnaires. Quel est le secret de *Deus Ex* ?

4.3.1. Présentation du jeu et *gameplay*

Deus Ex est, tout d'abord, un « story-driven RPG »; un jeu de rôle qui se préoccupe de son histoire par dessus tout, un peu comme *Jade Empire*. Le jeu comporte donc une histoire qui encadre l'expérience interactive.

Le joueur incarne JC Denton, un agent anti-terroriste dont le corps a été modifié à l'aide de nanotechnologies. Le monde dans lequel le jeu se déroule est pris dans une vague de terrorisme depuis l'émergence de la Gray Death, un virus mortel qui affecte une grande partie de la population – surtout les plus pauvres et démunis. L'élite scientifique de l'ONU a créé un antidote, l'Ambrosia, qui ne fait que contrer temporairement les effets du virus et se vend très cher. La NSF (National Seccessionist Force) est un groupe terroriste qui vise à rendre l'antidote disponible à tous. Suite au vol d'une cargaison d'Ambrosia, combiné à un attentat terroriste sur la statue de la Liberté (dont la tête a volé en éclats), JC Denton, nouveau prototype de super-soldat créé par le gouvernement de

⁷⁴ Spector, http://www.gamasutra.com/features/19990115/spector_01.htm

l'ONU, est envoyé sur l'île de la Liberté afin de tester ses habiletés contre la NSF. Ainsi commence l'histoire.

Les *gameplays* du jeu, à la manière d'un jeu de rôle typique, se divisent entre les interactions sociales, le combat et l'exploration. JC Denton peut parler aux gens qui ne sont pas hostiles (les hostiles et les ennemis sont représentés par du rouge, les amis et les neutres par du vert et du bleu, respectivement). Mais il peut aussi sortir un fusil et tirer; ceci risque, toutefois, de provoquer un tollé chez les gens normaux et il est préférable de ne sortir son fusil qu'en cas de danger mortel.

Les interactions sociales ne sont pas très variées – le joueur clique sur une personne pour lui parler et regarde la conversation. Quelques fois, au fil de l'histoire, le joueur devra choisir la réponse de Denton, mais cet aspect est beaucoup moins poussé que le système de dialogues de *Jade Empire*. Ce *gameplay* sert surtout à faire avancer l'histoire et à permettre au joueur d'obtenir des informations.

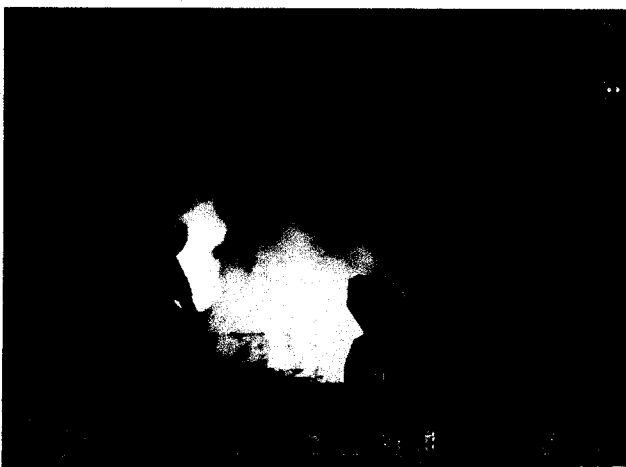


Figure 22 : Le lance-flammes est une des armes lourdes du jeu.

Les combats, eux, sont plus variés et demandent de la stratégie de la part du joueur. Celui-ci peut choisir entre les armes à distance (fusils), les armes de mêlée (couteaux, épées), les armes lourdes (comme un bazooka) ou les armes de démolition (grenades). Étant donné le système

d'habiletés relativement complexe, il est impossible pour un joueur de se spécialiser dans tous les types d'habiletés; le joueur doit effectuer des choix qui modifieront le cours du jeu pour lui.

Un autre type de *gameplay* constitue l'exploration, mais on pourrait également l'appeler l'infiltration. En effet, au cours du jeu, le joueur pourra choisir de s'infiltrer dans des endroits en utilisant d'autres

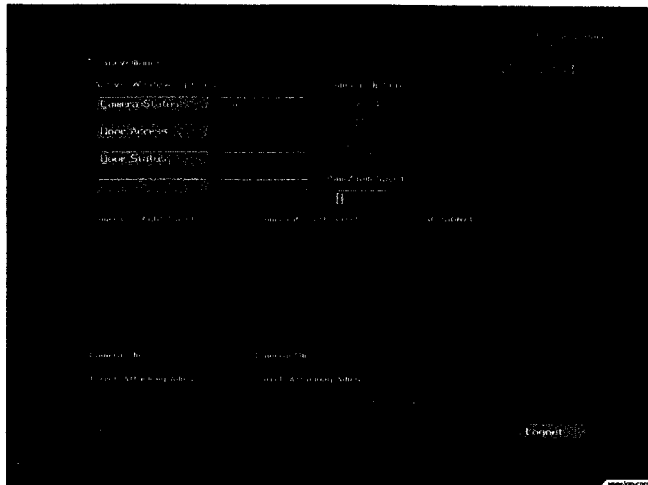


Figure 23 : Interface de piratage dans *Deus Ex*.

Il peut pirater des consoles afin de fermer les systèmes de sécurité (ou les retourner contre ses ennemis), il peut crocheter des serrures, ou court-circuiter des systèmes de sécurité. Il peut également se déplacer discrètement, et utiliser des armes silencieuses (comme une mini-arbalète avec des dards tranquillisants ou un couteau) afin de neutraliser ces ennemis. Il peut ensuite déplacer les cadavres ou corps inconscients dans des endroits cachés afin de ne pas provoquer d'alerte. La raison pourquoi j'inclus ce type de *gameplay* sous l'égide de l'exploration est parce que le design des environnements reflète les capacités diverses de Denton; chaque endroit possède plusieurs entrées, et chaque problème ou obstacle comporte plusieurs solutions. Ce type de *gameplay* ressemble davantage à *Oblivion* qu'à *Jade Empire*, car il repose sur la simulation de l'environnement, avec un ensemble de signes et d'objets qui rendent cet environnement crédible. C'est d'ailleurs pourquoi les environnements dans *Deus Ex* sont remplis d'objets qui n'ont aucune fonction, sauf celle de ren-

forcer la simulation du réel : sacs à ordures, cannettes de boisson gazeuse, cigarettes, etc. On y trouve aussi de nombreux objets dont le joueur peut se servir, comme des crochets de serrures (« lockpicks »), des « multitools » (objets qui servent à contourner des mes de sécurité électroniques), ou encore des ordinateurs (que le joueur peut tenter de pirater).

Le jeu se déroule majoritairement selon une succession de missions – c’est-à-dire que le patron du joueur lui donne des objectifs précis, et lui laisse ensuite le soin de déterminer comment il procèdera afin d’accomplir sa mission, que ce soit l’affrontement, l’interaction sociale (si possible) ou l’infiltration. Toutefois, à la manière d’un jeu de rôle, il n’y a aucune pause entre les missions et le joueur demeure en contrôle de Denton même lorsqu’il se trouve dans les bureaux de UNATCO.

Afin d’illustrer les différents éléments du jeu, le DVD qui accompagne le mémoire contient un long extrait de *Deus Ex*, couvrant le début du jeu. Celui-ci montre bien les différents *gameplays* en action.

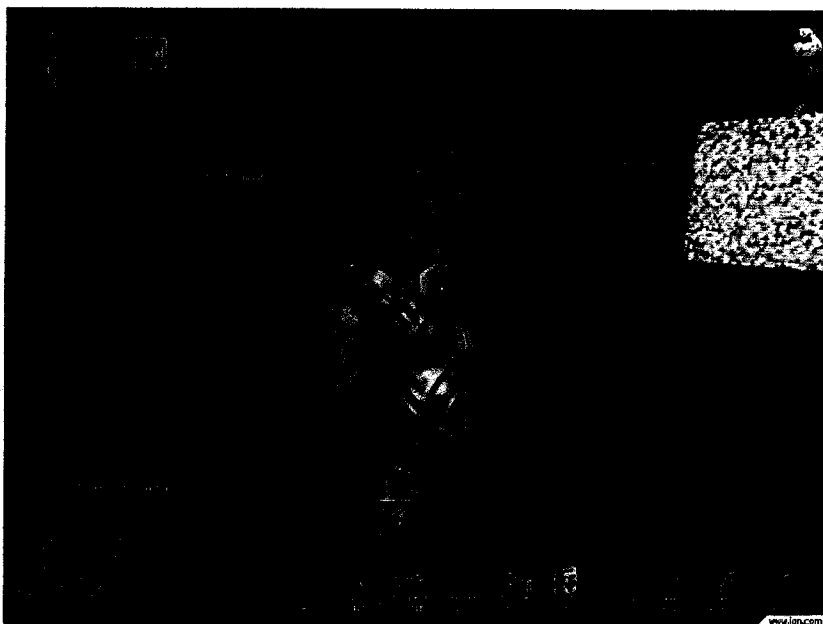
4.3.2. *Paidia* et *ludus* : la ludologie dans *Deus Ex*

Comme dans le cas des jeux analysés précédemment, le *ludus* et la *paidia* sont des notions centrales à la compréhension de l’expérience offerte par ce jeu. Les deux niveaux relevés par Henry Jenkins, soit les conflits globaux et les micronarrations, sont un bon point de départ pour discuter de ces éléments dans *Deus Ex*, et ils correspondent respectivement au *ludus* et à la *paidia* du jeu. Le conflit global est celui qui oppose, au début, le joueur et UNATCO aux terroristes, et plus tard, le joueur et les terroristes contre UNATCO et les organismes qui y sont affiliés. Ce conflit global est exprimé par des scènes

montées, des événements préprogrammés, des séquences de *gameplay* et des dialogues. Les micronarrations, elles, ont surtout lieu lorsque le joueur décide comment il accomplira les objectifs donnés par ses supérieurs (ou par lui-même, parfois) : crocheter la serrure, pirater l'ordinateur, tuer le garde et lui voler sa clé, etc. Les possibilités sont nombreuses étant donné le design ouvert des missions.

Comment est-ce que le jeu parvient à maintenir cet équilibre entre *paidia* et *ludus*? D'abord, le fait que le jeu comporte une histoire précise aide énormément. Les créateurs du jeu, n'ayant pas à fournir différents chemins narratifs, pouvaient donner encore plus de liberté au joueur à l'intérieur des épisodes du scénario – un peu à la manière des règles de manipulation de *Jade Empire*. Dans *Deus Ex*, le joueur est placé à un point de départ, avec un (ou plusieurs) objectifs à accomplir. Pour ce faire, le joueur devra naviguer des grandes zones excessivement détaillées, qui permettent au joueur d'utiliser les différents *gameplays* comme il le veut.

En guise de démonstration, j'ai inclus un extrait vidéo de la première mission du



jeu et du début de la deuxième. Cette mission est un excellent exemple du déroulement du jeu. Dans l'extrait, JC choisit de faire sa mission furtivement, mais l'espace est

Figure 24 : Un leader terroriste choisit de se rendre.

construit de telle manière qu'il aurait pu accomplir cette mission par la force. On y permet au joueur de rentrer par la porte avant à l'aide d'explosifs, d'un lance-roquettes, ou d'un code qu'on obtient en parlant à un espion à la solde d'UNATCO⁷⁵. Le début de la deuxième mission donne encore une fois le choix entre la méthode forte et la méthode silencieuse – cette fois, JC donne de la nourriture à un enfant, qui lui révèle l'existence (et le code) d'une porte secrète sur le quai. Celle-ci est une entrée secondaire. Finalement, ce qui importe est *comment* le joueur effectue ses missions plutôt que le résultat final (qui sera le même, la plupart du temps). Là réside la *paidia* du jeu, encadrée par un *ludus* global.

La relation entre le temps réel et le temps narratif dans *Deus Ex* est donc relativement rapprochée. Comme je l'ai noté dans la section sur *Jade Empire*, lorsque l'histoire dépend de scènes montées et d'événements préprogrammés, elle peut avoir l'effet inverse (et paradoxal) d'améliorer la convergence entre les différents types de temps. Mais étant donné que *Deus Ex* permet beaucoup plus d'interactions que *Jade Empire*, le temps narratif au sein de la simulation semble avoir davantage de crédibilité – plus encore que dans *Jade Empire*, le joueur a l'impression de faire partie d'une histoire.

D'un point de vue ludologique, il est donc difficile de qualifier la simulation de *Deus Ex* comme étant une simulation d'un monde virtuel ou d'une histoire – car le jeu possède les caractéristiques des deux. Il est toutefois vrai que le jeu ne permet pas au joueur de se rendre où il le veut, car les endroits se succèdent toujours dans un ordre précis. Cette restriction, par contre, a permis aux créateurs de s'assurer que chaque endroit est riche en détails et en possibilités d'interaction. Le jeu constitue ainsi un paradoxe du

⁷⁵ Je voulais originalement inclure des variations possibles au sein de la même mission, mais l'extrait vidéo serait devenu trop volumineux et trop long. Toutefois, voir une seule façon de faire la mission est suffisant pour les besoins de ce mémoire.

point de vue ludologique, car la liberté qu'on donne au joueur, ainsi que le rapprochement entre le temps réel et le temps narratif qu'on y trouve, existent en raison de sa narrativité stricte, linéaire et détaillée.

4.3.3. Immersion, *agency* et transformation : la narratologie dans *Deus Ex*

La narration est un élément fort important dans *Deus Ex*. L'histoire du jeu est à la fois son attrait principal et ce qui y encadre les interactions possibles; elle crée les paramètres selon lesquels le joueur peut agir. Quels sont exactement ces paramètres ? D'abord, l'immersion dans le jeu est créée par d'autres moyens que le choix de l'avatar – celui-ci est prédéterminé (JC Denton). Le protagoniste est tout de même intéressant car sa personnalité n'est pas très forte, de sorte que beaucoup de joueurs pourront s'identifier à lui, ou du moins, juste assez pour qu'ils se sentent engagés dans l'histoire. Évidemment, si le joueur ne s'identifie pas du tout à la personnalité de JC, son expérience ne sera pas la même, mais les créateurs du jeu ont pris ce risque. De plus, la voix de l'avatar est préenregistrée, comme c'est le cas de tous les autres personnages dans le jeu, et bien souvent, le joueur n'a que peu de choix de dialogues. L'immersion dans *Deus Ex* est différente de celle de *Jade Empire* ou d'*Oblivion* – dans *Deus Ex*, le joueur se définit entièrement par son style en tant que joueur. Ce style passe par le choix des objets qu'il garde dans son inventaire, par le type d'armes il aime utiliser, par les méthodes d'infiltration qu'il préconise, etc. Ce sont tous des choix qui ont un impact énorme sur le *gameplay*, même si le déroulement de l'histoire demeure semblable d'une fois à l'autre. Une méthode parfois utilisée par les créateurs est de laisser de l'information vitale disponible dans une zone, mais de la rendre disponible par plusieurs moyens. Par exemple, le joueur qui se croit

pirate informatique pourra trouver l'information voulue en piratant un ordinateur; le joueur qui aime infiltrer et se cacher pourra le faire en épiant une conversation entre deux gardes; tandis que le joueur qui aime tout détruire sur son passage pourra le faire en menaçant un innocent citoyen qui détient l'information désirée. La variété en termes de styles différents est énorme. De plus, l'environnement fournit de bons outils pour améliorer l'immersion : celui-ci est souvent créé à partir de photos et de plans d'immeubles d'endroits connus, comme l'île de la Liberté, Hell's Kitchen (New York), le marché Wang-Chai (Hong Kong) ou les Champs Élysées (Paris). Ces environnements sont, bien sûr, modifiés pour refléter la réalité de cet univers *cyberpunk*, mais cette façon de procéder aide à créer des environnements qui sont véritablement immersifs.

Ensuite, l'*agency* dans *Deus Ex* au sens de Murray se manifeste alors que le joueur remplit ses missions dans un environnement et voit plus tard que ses actes ont des conséquences sur le monde du jeu. Par exemple, lorsque Denton détruit un repère de la



Figure 25 : L'île de la Liberté, à New York, version *Deus Ex*.

NSF, faisant ainsi échouer les plans de cet organisme, son frère Paul se rebelle contre l'UNATCO, lui qui travaillait en cachette pour la NSF depuis le début. Ensuite, les forces de l'agence tentent par tous les moyens de capturer JC, qui se voit,

lui aussi, forcé de se rebeller contre elle. Cet événement a pour conséquence que les rues,

précédemment accessibles et clémentes (car les soldats de l'UNATCO et les robots pa-trouilleurs étaient, alors, amicaux) deviennent des endroits hostiles, où le joueur pourrait se faire tuer facilement par ses ex-collègues. Le monde de *Deus Ex* crée ce type de situa-tion afin que le joueur sente que ses actions ont réellement un effet sur l'univers du jeu.

La transformation dans *Deus Ex* ressemble, en premier lieu, aux mécanismes de l'immersion. Le joueur est forcé de se transformer en JC Denton, mais il peut déterminer, en grande partie, la personnalité de ce dernier par ses actions. Non seulement se trans-forme-t-il en JC Denton, mais il est plongé dans un monde qui ressemble au nôtre. Ensui-ve, le jeu ne fournit peut-être pas beaucoup de variations de partie en partie (car l'histoire demeure la même), mais il comporte une grande variété de thèmes, inspirés des romans cyberpunks de William Gibson ou Neal Stephenson, et comporte énormément de référen-ces à ce type de littérature. Le jeu comporte donc effectivement la transformation en tant que variété, mais intègre cet aspect d'une façon différente des jeux vus précédemment. Le jeu possède également sa part de développement de personnages, quoique celui-ci n'est pas toujours sous le contrôle du joueur comme c'est le cas dans *Jade Empire*. L'histoire dans *Deus Ex* est ce qui motive le développement des personnages, plus que les choix du joueur. Par exemple, JC Denton change d'allégeance au cours du jeu, lors-qu'il se rend compte que ses employeurs sont en réalité ceux qui fabriquent le virus de la « Gray Death ». À ce moment, il parvient même à convaincre certains de ses anciens col-lègues de l'UNATCO de travailler secrètement pour lui. De plus, le joueur devra faire un choix très important à la fin du jeu. Loin d'être un choix entre noir et blanc (comme dans *Jade Empire*), ce choix s'effectue entre différentes zones grises. Chaque joueur pourra choisir entre trois fins, selon les personnages qui lui inspirent confiance et lui semblent

crédibles. Le monde du jeu augmente donc sa crédibilité en permettant ce type de personification, qu'on retrouve rarement dans le jeu vidéo.

La narratologie dans *Deus Ex* demeure le moyen principal par lequel se développe le *gameplay* du jeu. Les aspects ludologiques et narratologiques fonctionnent en symbiose dans ce jeu, et la relation entre les deux passe, comme toujours, par l'utilisation de l'espace.

4.3.4. Le rôle de l'espace dans *Deus Ex*

Contrairement au cas d'*Oblivion* ou de *Jade Empire*, l'équilibre entre le matériel pour l'action (ou encore, limites de l'espace) et les possibilités d'interaction (ou d'intentions de haut niveau) du joueur est bien maintenu. Les PNJ de *Deus Ex* sont élaborés, ont leurs propres motivations, pensées et personnalités et ajoutent ainsi à l'axe du matériel pour l'action; le développement des personnages (et de JC Denton) devient une des motivations qui pousse le joueur à poursuivre l'histoire.

Les missions du jeu, qui englobent le récit en lui donnant un point de départ et un point d'arrivée, mais en laissant soin au joueur de trouver comment se rendre entre ces points, est également une manière d'encadrer les expériences du joueur de manière à ce qu'il ne se trouve pas à errer, sans objectif, pendant trop longtemps.

L'autre élément qui aide à maintenir l'équilibre du système néo-aristotélicien est le fait que le joueur obtient souvent une rétroaction directe par rapport à ses actions. Les PNJ du jeu remarquent ses actions et les commentent souvent; de même pour les ennemis qui se trouvent dans les espaces dangereux que le joueur doit souvent traverser. Un bruit, un faux pas, un tir de pistolet, et l'ennemi court immédiatement vers l'origine du bruit et

cherche à sonner l'alarme. Une fois qu'elle est sonnée, le joueur est menacé car tout le monde sera conscient de sa présence et va le chercher activement. D'ailleurs, Mateas et Stern rappellent que, pour qu'un monde soit interactif, il ne s'agit pas simplement qu'il permette au joueur d'agir à sa guise dans ce monde – il faut aussi qu'il réponde et fournisse une rétroaction (« feedback ») adéquat et réaliste (lire : des conséquences) selon les actions du joueur. Sinon, la qualité de son expérience virtuelle sera réduite.

En ce sens, le jeu satisfait autant les conditions de l'*agency* selon Mateas et Stern que selon Grodal. En effet, Grodal parlait de l'*agency* comme étant une visite dans un environnement qui permet de modifier l'état mental du joueur en créant une simulation continue. Le fait que le jeu comporte sa part d'exploration, de choix libres, mais également d'histoire et de développement de personnages, fait en sorte qu'il s'agit d'un excellent exemple de l'*agency*, car ces éléments permettent au joueur de se sentir non seulement dans un espace, mais également dans une histoire réalistes. Ces éléments dépendent de l'utilisation de l'espace, tout comme dans *Oblivion* ou *Jade Empire*. Voici donc comment le jeu utilise les fonctions relevées par Jenkins.

Premièrement, l'espace évoque le *cyberpunk*, un genre littéraire bien connu qui met immédiatement le joueur dans l'univers et l'ambiance appropriés. Les textures ternes du jeu, les ordures et débris qui jonchent les rues de New York, Hong Kong et Paris, les sans-abris omniprésents, la haute technologie, les laboratoires de manipulation génétique, ou les bases militaires enfouies, tout dans les environnements de *Deus Ex* rappelle le genre controversé, et parfois paradoxal, que constitue le *cyberpunk*.

Ensuite, l'histoire du jeu se déroule effectivement sur deux niveaux : l'histoire dans son ensemble, et les grandes zones où le joueur doit décider de son approche, trou-

ver un objet, ou recueillir de l'information (qui constituent les incidents localisés, ou micronarrations, du jeu). Ayant déjà couvert la structure du jeu en son ensemble, je me contente de le noter à nouveau ici.

La troisième fonction de Jenkins, celle des indices laissés dans l'environnement, est également un élément qui rend l'environnement de *Deus Ex* riche en potentiel narratif. En effet, le joueur doit souvent remarquer des indices dans l'environnement et agir en fonction de ces indices. D'ailleurs, l'environnement favorise énormément les joueurs observateurs – ceux-ci pourront y trouver davantage de passages secrets et de chemins différents. De plus, les créateurs du jeu ont pris soin de laisser un grand nombre de « datapads » dans le jeu (des notes futuristes, en quelque sorte) permettant au joueur d'obtenir de l'information, des mots de passe, des codes, ou même parfois des extraits de romans qui mettent en perspective les événements qu'il vient de vivre. Ce facteur, entre autres, contribue à transformer *Deus Ex* en une expérience plus littéraire que la majorité des jeux vidéo.

La quatrième fonction, celle des événements émergents, est celle qui est le moins utilisée dans *Deus Ex*. Si l'environnement permet un certain degré d'émergence, celle-ci se déroule toujours dans le cadre d'incidents localisés. On pourrait aussi interpréter l'émergence comme étant représentée par les choix du joueur; l'expérience de l'histoire étant bien différente pour un joueur qui aime se déplacer furtivement, évitant les gardes (ou autres acteurs se trouvant dans l'environnement), piratant les ordinateurs et se glissant dans les tuyaux de ventilation afin d'éviter les zones de patrouille. Comme Grodal l'affirmait, l'action au sein d'une simulation crée une narration linéaire dans l'esprit du joueur. Par exemple, deux joueurs ayant effectué la même mission pourraient avoir ac-

compli cette même mission de façons complètement différentes, sans qu'une méthode ne soit explicitement plus efficace ou plus intéressante que l'autre. Laisser l'univers ouvert, même dans le cadre d'une histoire strictement linéaire, permet de nombreuses possibilités.

4.3.5. *Deus Ex* en tant que MPP

L'interaction et les possibilités d'interaction, combinées à la narration linéaire, peuvent en effet former un monde potentiel possible fictif. Comme je l'ai noté plus tôt, le jeu vidéo constitue une simulation qui ressemble à un MPP, car on ne sait pas ce qui va se passer. Toutefois, la vraie différence est que les événements futurs ne sont pas entièrement déterminés et dépendent de la contribution du joueur. Dans un jeu de rôle comme *Deus Ex*, où l'on met l'accent sur la narration, cette observation sur la fiction tient encore plus, étant donné le potentiel d'émergence au sein des incidents localisés du jeu.

Deus Ex est donc un excellent exemple de l'aspect MPP des jeux de rôle. Car, en plus de mettre en scène une fiction continue et une grande possibilité d'interaction au joueur, il imite des espaces existants. L'histoire du jeu fait même beaucoup de références et de clins d'œil à de vieilles théories de conspiration et à des groupes qui existent, ou ont existé, comme les Templiers ou les Illuminati bavarois. Les créateurs désiraient jouer sur les mondes potentiels possibles qu'on peut obtenir à partir du monde réel, afin de créer une fiction qui va au delà du simple jeu vidéo. C'est pour cette raison que la conscience sociale et les thèmes approfondis de ce jeu, même s'il demeure d'abord et avant tout un divertissement, ne peuvent laisser personne indifférent.

De cette manière, *Deus Ex* constitue un monde avec ses propres règles, son propre fonctionnement, mais fabriqué à partir du nôtre. Ce monde potentiel possible met en scène une fiction qui, comme dans le cas de la littérature ou du cinéma, immerge son audience, mais à la façon particulière des jeux vidéo : en lui donnant le pouvoir d'agir.

En bref, *Deus Ex* constitue un jeu où ni la ludologie ni la narratologie peuvent être déclarés « vainqueurs », puisque ces éléments y sont tout aussi importants afin de créer les expériences particulières qu'on peut y retrouver. La narratologie fournit le cadre narratif, qui permet une grande variété d'interactions possibles et de styles de jeu. C'est donc une situation où tout le monde gagne; la narration intéressante fait en sorte que le joueur veut continuer pour découvrir les événements à venir, et les possibilités d'interaction diverses font en sorte que celui-ci sent qu'il fait réellement partie de cette histoire.

Conclusion

Je cherchais à élucider la nature du conflit qui sépare les théoriciens ludologistes des théoriciens narratologistes dans l'étude universitaire du jeu vidéo. Ce conflit, je le crois, est hors de proportion. En lisant les textes à l'origine de cette dispute, je pensais à mon type de jeu vidéo préféré, soit le jeu de rôle. Étant donné que le jeu de rôle typique se concentre autant sur la richesse du scénario que sur les interactions ou explorations qu'on y retrouve (généralement), je trouvais que le gouffre entre ludologistes et narratologistes n'avait, au fond, aucune raison d'être; du moins, je le trouvais stérile, surtout en matière de jeux de rôle. Il suffit de jouer à un des jeux que j'ai analysés (ou à tout jeu qui se dit « story-driven ») pour se rendre compte non seulement du fait que les éléments de *gameplay* et d'histoire sont nécessairement reliés, mais aussi qu'ils peuvent grandement améliorer l'expérience qu'on tire d'un jeu de rôle, et même de tout jeu vidéo.

Afin de réconcilier les deux axes théoriques, j'ai couvert différents aspects des deux théories, choisissant des points de vue nuancés qui utilisaient néanmoins les mêmes points de départ. J'en suis venu à la conclusion que le facteur déterminant de toute expérience interactive est, d'abord et avant tout, l'utilisation de l'espace. L'espace (que j'ai souvent appelé environnement) est ce qui permet et détermine autant l'interactivité et la liberté que l'expérience d'une histoire. Afin de montrer que ce terrain d'entente existe, j'ai analysé trois jeux que je considère comme des jeux de rôles (selon ma définition), autant selon l'axe ludologique que narratologique, en montrant comment ceux-ci offrent non seulement un degré variable d'interactivité, mais aussi comment ils choisissent de raconter l'histoire – j'ai donc pu montrer autant les forces que les lacunes de chaque jeu,

venant à des conclusions semblables selon les deux théories. D'abord, *Oblivion* brille par son maigre degré de narrativité, souffrant justement d'un excès de liberté d'interaction. Cet excès fait en sorte que le jeu semble vide, et le joueur qui s'y aventure trop longtemps découvrira qu'il s'agit, en réalité, d'un monde virtuel surtout statique. Ensuite, *Jade Empire* se démarque par son haut niveau de narrativité, mais son manque de liberté se fait sentir, même lorsqu'on l'étudie selon un point de vue narratologique. Celui-ci fait en sorte que le joueur peut parfois perdre l'immersion du jeu, surtout lorsqu'il se rend compte des limites imposées par ses environnements. Finalement, *Deus Ex* est un jeu où les créateurs ont su trouver un excellent équilibre entre offrir une grande liberté au joueur tout en le gardant sur des rails narratifs. Le résultat est un jeu qui crée ce qui constitue probablement une des meilleures expériences interactives possibles, malgré les énormes limites technologiques de la fin des années 1990. J'aimerais ici préciser que mon objectif n'est pas de dire qu'un jeu est meilleur qu'un autre; les trois jeux que j'ai analysés ont été très bien reçus autant par la critique que les amateurs, et font tous trois partie de ma collection

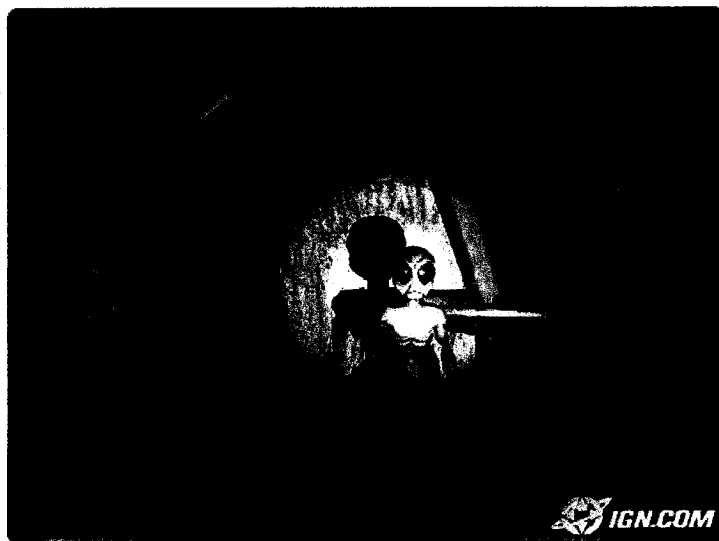


Figure 26 : Image tirée de *Deus Ex: Invisible War* (Ion Storm, 2003)

personnelle. Mais, d'un point de vue conceptuel, force est de constater que l'innovation supérieure ici vient de *Deus Ex*.

Le concept que prône *Deus Ex* n'a que rarement été essayé par d'autres com-

pagnies du jeu vidéo, suite à la déconfiture commerciale de son successeur, *Deus Ex: Invisible War*, dont les insuccès commerciaux ont contribué à la faillite d'Ion Storm. Un autre jeu ayant tenté une formule semblable, qui cherche à trouver un équilibre entre l'exploration de l'environnement et le scénario intéressant, *Vampire The Masquerade: Bloodlines* (2004), développé par Troika Games et basé sur le jeu de rôle sur table populaire de White Wolf, a également mené à la faillite de son créateur, malgré la grande qualité du jeu et la bonne réception de la critique.

La question demeure donc : comment faire une histoire véritablement interactive, étant donné les restrictions technologiques, et les considérations d'un marché qui n'aime pas prendre de chances ? Plusieurs théoriciens étudient aujourd'hui cette question avec grand intérêt. D'ailleurs, un comité de la GDC (*Game Developers' Conference*) '05, composé de Warren Spector, Andrew Stern, Michael Mateas, Neil Young (VP et gestionnaire de Electronic Arts) et Tim Schafer (de Double Fine Studios) a étudié cette question en détail sous le thème « Why Isn't the Game Industry Making Interactive Stories? »⁷⁶. Selon ces experts de l'industrie, les technologies d'aujourd'hui limitent encore le potentiel narratif du média, alors que les thèmes universels et la violence demeurent partout la norme dans le jeu vidéo. Le chaînon manquant, selon eux, se trouve à être les méthodes de dialogues et de personnification des PNJ, qui demeurent largement inférieures aux méthodes qu'on retrouve dans d'autres médias. Aussi, les pressions d'un marché saturé qui ne croit pas vraiment à la notion d'histoire font en sorte que la tâche de l'écriture et de la personnification est souvent laissée à la dernière minute. Mais il faut aussi faire attention : s'il y a évolution des histoires dans le jeu vidéo, cette évolution doit aussi se faire d'un point de vue du divertissement, car il s'agit du but premier du jeu vidéo.

⁷⁶ <http://www.gamespy.com/articles/596/596223p1.html>

Où donc se situent les possibilités du développement futur des histoires interactives et du jeu vidéo ? D'abord il y a, comme le mentionne le comité de la GDC '05, les systèmes de dialogue et de personnification des PNJ, mais je crois, personnellement, que cet aspect passe également par le développement des systèmes d'intelligence artificielle. Même si le *Radiant AI* d'*Oblivion* n'a pas répondu aux attentes, du moins de ce point de vue, il s'agit d'un excellent début. Finalement, il ne s'agit pas seulement de faire en sorte que le PNJ parle et réagisse de façon convaincante lors d'événements préprogrammés ou de scènes montées – il faut que celui-ci demeure crédible et que ses actions demeurent cohérentes même lorsqu'il agit en temps réel. Quoiqu'il en soit, les interactions sociales sont la clé. Il s'agit de l'élément qui pourrait faire en sorte que le jeu vidéo sorte de ses archétypes (qui descendent parfois dans le stéréotype) remaniés constamment par une industrie qui n'aime pas faire du neuf. Comment pourrait-on créer un jeu qui mette en scène des conflits internes, qui fasse en sorte que l'immersion passe par les émotions plutôt que les actions et les réflexes, sans qu'il y ait un système d'interaction sociale crédible ? Et pour ce faire, le développement de technologies permettant de meilleures histoires interactives est l'élément manquant; toutefois, l'ouverture de l'industrie est également une considération importante, car comme je l'ai montré au cours de mon mémoire, il était possible de créer des histoires interactives intéressantes tant au niveau du *gameplay* que du scénario, dès l'an 2000.

En guise de conclusion, rappelons que le jeu vidéo est un nouveau média permettant de fournir des expériences ludiques intéressantes et dont le potentiel narratif demeure relativement inexploité. Si, oui ou non, les créateurs de jeu sauront aller au delà des contraintes du marché de l'industrie du jeu vidéo, seul l'avenir le dira.

Bibliographie

1. Entertainment Software Association (2006). *Essential Facts 2006: Sales, Demographic and Usage Data*, [En-ligne]. <http://www.theesa.com/archives/files/Essential%20Facts%202006.pdf> (Page consultée le 16 août 2007).
2. BAL, Mieke (1977). *Narratologie*. Paris, Éditions Klincksieck.
2. CAILLOIS, Roger (1957). *Les jeux et les hommes*. Paris, Éditions Gallimard, 1967.
3. DONJONS et dragons (2007). *Encyclopédie Wikipédia*. [En-ligne]. http://fr.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons (Page consultée le 16 août 2007).
4. FINE, Gary Alan (1983). *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago, IL, University of Chicago Press, 2002.
5. FRASCA, Gonzalo (2003). « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », in PERRON, Bernard et Mark J.P. Wolfe, ed. *The Video Games Theory Reader*. London, Routledge, pp. 221-236.
6. GRODAL, Torben (2003). « Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences », in PERRON, Bernard et Mark J.P. Wolfe, ed. *The Video Game Theory Reader*. London, Routledge, pp. 129-156.
7. HAYWARD, David (2007). *Uncanny AI: Artificial Intelligence In The Uncanny Valley*. [En-ligne]. http://www.gamasutra.com/view/feature/1436/uncanny_ai_artificial_.php (Page consultée le 16 août 2007).
8. HUIZINGA, Johan (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston, Beacon Press.

9. JENKINS, Henry (2004). « Game Design as Narrative Architecture », in SALEN, Katie et Eric Zimmerman, ed. *Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Cambridge, Mass., MIT Press, 2006, pp. 672-689.
10. KELMAN, Nic (2005). *Video Game Art*. New York, Assouline Publishing.
11. KOSAK, Dave (2005). *Why Isn't the Game Industry Making Interactive Stories?* [En-ligne]. <http://www.gamespy.com/articles/596/596223p1.html> (Page consultée le 16 août 2007).
12. KRACH du jeu vidéo de 1983 (2007). *Encyclopédie Wikipédia*. [En-ligne]. http://fr.wikipedia.org/wiki/Krach_du_jeu_vid%C3%A9o_de_1983 (Page consultée le 16 août 2007).
13. MATEAS, Michael et Andrew Stern (2005). « Interaction and Narrative », in SALEN, Katie et Eric Zimmerman, ed. *Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Cambridge, Mass., MIT Press, 2006, pp. 642-669.
14. NEWMAN, James (2004). *Videogames*. London, Routledge.
15. NINTENDO (2007). *Encyclopédie Wikipédia*. [En-ligne]. <http://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo> (Page consultée le 16 août 2007).
16. RILSTONE, Andrew (1994). *Role-Playing Games: An Overview*. [En-ligne]. <http://www.rpg.net/oracle/essays/rpgoverview.html> (Page consultée le 16 août 2007)
17. RYAN, Marie-Laure (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Indianapolis, Indiana University Press.
18. SANDBOX (video games). *Encyclopédie Wikipédia*. [En-ligne]. http://en.wikipedia.org/wiki/Sandbox_%28video_games%29 (Page consultée le 16 août 2007).

19. SPECTOR, Warren (1999). *Remodeling RPGs for the New Millenium*. [En-ligne].
http://www.gamasutra.com/features/19990115/spector_01.htm (Page consultée le 16 août 2007).
20. THÉORIE d'Everett (2007). *Encyclopédie Wikipédia*. [En-ligne].
http://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9orie_d%27Everett (Page consultée le 16 août 2007).
21. WOLF, Mark J. P., ed. et Ralph H. Baer, préface. *The Medium of the Video Game*.
Austin, Texas, University of Texas Press, 2001.