



# **De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur**

Martin Ringot

## **► To cite this version:**

Martin Ringot. De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur. Cahiers de Narratologie, 2020, <10.4000/narratologie.10588>. <hal-02930093>

**HAL Id: hal-02930093**

**<https://hal.science/hal-02930093v1>**

Submitted on 4 Sep 2020

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

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



HAL Authorization

---

## De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur

Martin Ringot

---



**Édition électronique**

URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/10588>

ISSN : 1765-307X

**Éditeur**

LIRCES

**Référence électronique**

Martin Ringot, « De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur », *Cahiers de Narratologie* [En ligne], 37 | 2020, mis en ligne le 04 septembre 2020, consulté le 04 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/10588>

---

Ce document a été généré automatiquement le 4 septembre 2020.

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

---

# De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ?

## Mondialité et narrataire-enquêteur

Martin Ringot

---

### Introduction

- 1 Formalisée par Gérard Genette (1972 : 71), la distinction classique concernant la narration suppose l'établissement d'un discours narratif, ou récit, qui est l'exposition de la *fabula*, la succession d'événements que le narrateur expose au moment de l'acte de narration. Cette distinction met en lumière le récit comme élément essentiel à la narration et fait de l'exposition séquentielle d'informations fictionnelles dans un discours le mode privilégié de la narration.
- 2 La narration étant une situation de communication, elle implique un message narratif (par exemple, le récit), un émetteur et un récepteur. Dans le cas de dispositifs séquentiels comme un roman ou un film, ces catégories sont assez bien délimitées, bien que l'on soit conscient, au moins depuis Umberto Eco (1979), de la collaboration interprétative du lecteur qui ne se contente pas d'être un récepteur passif. Mais qu'en est-il des jeux vidéo, et, notamment, de ce que Marc Marti appelle les « jeux évolutifs » qui « s'éloignent des modèles canoniques du récit » car le joueur « n'est plus "guidé" par une trame narrative (unique ou multiple) d'enchaînement des niveaux ou des épreuves » mais « au contraire en grande partie laissé libre grâce aux possibilités nombreuses d'interactions qui lui sont offertes » (Marti 2014 : § 42) ? L'une des déclinaisons les plus courantes actuellement de ces jeux évolutifs est ce qu'on appelle les jeux en monde ouvert, joués seul ou en ligne, qui laissent les joueurs et joueuses évoluer dans un tissu de quêtes principales et secondaires, leur procurant ainsi une certaine marge de manœuvre dans l'avancée de l'action.
- 3 Dans ce contexte particulier, le discours narratif en tant que tel semble bien moins maîtrisé que dans le cas d'un dispositif séquentiel ou même d'un jeu non évolutif (à

l'instar d'un jeu de plateforme avec une succession relativement linéaire d'espaces de jeu). Le message narratif se dissout donc dans une multiplicité de stratégies de communication : que faire, alors, du rôle du narrataire ? De quelle manière peut-il être le récepteur d'un message narratif, d'un récit, dans un dispositif dont il se trouve être l'acteur, voire l'agenceur ?

- 4 Pour répondre à cette question, il convient de se demander de quoi l'on parle lorsqu'on parle, dans les jeux vidéo d'aventure en monde ouvert, de « narration vidéoludique », et quelles sont les stratégies qui président à sa mise en place. Nous devons pour cela nous intéresser ce qui fait d'un environnement narratif un monde, et adapterons à ce titre la notion de *worldness* proposée par Kjaerulff et Tosca (2004) au contexte vidéoludique. Cela nous permettra, par extension, d'explorer la question de la place du narrataire, ce qui nous amènera à envisager la narration dans les jeux à monde ouvert à partir du modèle du « narrataire-enquêteur ».

## L'aporie du récit vidéoludique

- 5 Selon Renée Bourassa, les jeux vidéo ne constituent pas « une forme narrative à l'état pur » mais croisent deux stratégies organisationnelles, un mode narratif et un mode « narratif/expérientiel », qui mettent en place des modalités narratives qui semblent incompatibles :

Cette particularité pose une forme d'aporie entre, d'une part, le mode linéaire et temporel de la narrativité et, d'autre part, le mode non linéaire et spatial où se situe l'interactivité. De tels mondes fictionnels opèrent dans une oscillation constante entre ces deux paramètres fondamentaux. (Bourassa 2010 : 156)

- 6 Marc Marti rejoint cette conception lorsqu'il distingue, dans les jeux « à faible contenu narratif », à la suite de Bertrand Gervais et de Raphaël Baroni, les éléments narratifs de ce qu'il appelle « l'endo-narratif », constituant tout ce qui, dans le cadre du récit ludique, ne relève pas directement du discours narratif. Dans les jeux à faible contenu narratif, ce seraient principalement les éléments endo-narratifs qui seraient mobilisés par le joueur pour enrichir sa connaissance de la diégèse :

En effet, ces jeux « à contenu narratif faible » ou endo-narratifs, reposent essentiellement sur l'identification d'un objectif de joueur chiffrable et assimilable à des performances physiques (réflexe, motricité, vitesse). Les jeux de combat, de course, de réflexion, de sport, de plateforme ainsi que les jeux de cible constituent de bons exemples de ce dernier prototype. Le contenu narratif est faible, car c'est avant tout le score atteint qui constitue l'objectif du joueur. Très souvent, ils proposent des écrans où le score, le temps, ou des éléments du même type occupent une place centrale pendant la partie. (Marti 2014 : § 21)

- 7 À l'inverse, les « jeux à intrigue complète » donneraient une impression de progression, renforcée par les cinématiques. Dans ces derniers, il s'agit principalement pour Marti « d'intégrer les épisodes joués, qui sont principalement du ressort de l'endo-narratif, dans une progression narrative explicite. » (Marti 2014 : § 28)
- 8 L'exemple choisi par l'auteur pour illustrer le rapport du joueur aux éléments endo-narratifs est celui de *Mario Kart : Double Dash !!*, où sont affichés à l'écran des éléments comme la vitesse, la position dans la course, le plan du circuit ou le chronomètre. Mais en quoi ces éléments ne participeraient-ils pas, dans le cadre d'un récit de course, de la narrativité ? Le récit d'une course ne consiste-t-il pas, précisément, à rendre compte de son déroulement, jusque dans ses détails techniques ? Par ailleurs, tout porte à voir

dans le récit ludique tel qu'il est décrit ci-dessus un dispositif narratif fragmenté en séquences aux modalités d'interaction différentes.

- 9 Considérer de la sorte le récit ludique serait omettre que la narration vidéoludique s'inscrit dans une situation de communication entre un joueur et une machine, dans un rapport à l'intrigue qui est de l'ordre de la co-construction. Comme dans toute autre forme narrative, le joueur doit mobiliser une encyclopédie, au sens où l'entend Umberto Eco<sup>1</sup> pour reconstruire le message narratif – ou endo-narratif – et le non-dit qu'il comporte. Plutôt que de reposer sur un nombre restreint de signaux à la manière d'un livre (discours textuel) ou d'un film (transmission audio-visuelle), le dispositif narratif vidéoludique se distingue par la multiplicité des canaux par lesquels ce message narratif circule jusqu'au narrataire : image, son, texte, toucher (on pense à la vibration des manettes), mécaniques de jeu, etc. Autant de signaux qui ne peuvent pas être pensés ni conçus séparément au sein d'un message narratif : au moment de la réception, ils ne constituent pas autant de discours distincts, mais composent un message unique qui est compris comme tel par le narrataire.
- 10 Ces différents canaux s'inscrivent dans la mise en place d'un rapport d'oscillation entre le joueur et le jeu – voire le paratexte – permettant au récit ludique de se produire. Nous reprenons ici les termes de Rémi Cayatte qui propose une polarisation entre l'expérience-cadre (tout ce qui est prévu par les développeurs) et la procédure (ce que le joueur en fera) pour voir dans la boucle interactive entre les deux émerger la narration vidéoludique :
 

La spécificité de la narration vidéoludique repose [...] sur la possibilité, voire la nécessité, de faire porter alternativement cette responsabilité narrative sur un pôle puis l'autre, dans une dynamique d'oscillation cybernétique entre deux types d'auteurs : les concepteurs et les joueurs. Autrement dit, cette spécificité ne s'appuie pas tant sur l'un ou l'autre des deux pôles [...], mais sur la manière dont ces pôles sont reliés. Les caractéristiques de ce dialogue peuvent varier d'un jeu ou d'un genre de jeu à l'autre, ainsi qu'au fil d'une même expérience de jeu. (Cayatte 2018 : § 38)
- 11 La narration vidéoludique serait donc le produit d'une interaction entre ces deux figures que sont la machine et le joueur, lequel se retrouverait ainsi dans une position de co-auteur du récit ludique. Mais comment peut-il être narrataire d'un récit qu'il est occupé à co-produire par le biais d'une interactivité non seulement cognitive (l'interprétation du message narratif) mais aussi fonctionnelle (l'action du joueur est nécessaire pour que le récit avance) et explicite (cette action détermine l'évolution du récit), pour reprendre les notions proposées par Eric Zimmerman (2004) ? Il est donc difficile de voir de quelle manière le joueur, ainsi impliqué dans la co-construction du récit vidéoludique, peut être le récepteur d'un message narratif auquel il contribue lui-même.
- 12 Cela voudrait-il donc dire que le véritable récepteur du message narratif vidéoludique serait un tiers ? Pas selon Massimo Maietti pour qui, structurellement, les jeux vidéo ne peuvent pas constituer un récit efficace :
 

Les jeux vidéo tendent à la répétition itérée de séquences textuelles qui procurent du plaisir à celui qui effectue la performance de jeu, mais qui apparaîtront comme d'incompréhensibles boucles narratives aux yeux du lecteur terminal. (Maietti 2004 : 113, nous traduisons)
- 13 Par exemple, tout jeu vidéo de type *die and retry* tend à aller dans ce sens : une partie d'un jeu comme *Super Meat Boy* consiste en une répétition de séquences de plateforme

qui font l'objet d'un apprentissage de la part du joueur – sauf situation exceptionnelle ou *speedrun*<sup>2</sup> – et le spectateur est face à une répétition d'actions qui n'a pas lieu d'être dans l'économie d'un récit. La situation de communication narrative construite dans ce type de jeu est incomplète, soit par manque de message narratif fonctionnel, soit par l'absence d'un récepteur défini.

- 14 Nous nous retrouvons donc face à une situation de communication narrative à laquelle manque soit un message narratif fonctionnel, soit un récepteur clair.

## Du discours narratif au monde fictionnel

- 15 Faut-il alors voir dans le récit comme message narratif un modèle non viable pour la narration vidéoludique ? Si la narration par l'oscillation produit un discours narratif à la fois morcelé – du fait de l'alternance entre les différentes phases narratives et performatives – et sans véritable récepteur, il conviendrait donc de l'entendre selon d'autres modalités.

- 16 En dépassant la logique discursive pour parler de narration vidéoludique au profit d'une logique de monde qui permet une organisation dynamique des informations fictionnelles, nous pouvons constater que le monde fictionnel dépasse largement le discours qui le porte, quelle qu'en soit sa forme, ce qui permet de dépasser ce que Marie-Laure Ryan appelle le « culte du signifiant », notamment en littérature :

La notion de monde n'annule pas celle de texte, puisqu'il faut un texte pour projeter un monde, mais elle met fin à ce culte du signifiant et de l'essence sacrée du langage littéraire. Contrairement à la conception du texte de la critique poststructuraliste, elle ne dirige pas l'attention vers une texture interne, mais vers une réalité dont le lecteur imagine l'existence, ou plutôt fait semblant de l'imaginer, comme indépendante du langage. Les mondes projetés par les textes sont le produit d'une activité cognitive que certains spécialistes appellent simulation mentale. Cette activité construit un espace-temps dans lequel l'utilisateur se transporte en imagination. Pour atteindre ce monde il faut traverser le texte, traverser les signifiants, de sorte que le langage perd la valeur d'objet de contemplation que lui attribuait la perspective textualiste, et devient, ou redevient, un instrument de médiation, de création, et de communication. (Ryan 2016 : 22-23)

- 17 Ce qu'implique la conception de Marie-Laure Ryan est que le texte et le discours ne sont plus ni les vecteurs principaux d'une narration, ni la fin de celle-ci, mais autant de vecteurs d'informations au même titre que le reste de l'expérience-cadre qui permet de déployer un monde fictionnel. Ce dépassement du texte est patent dans le développement de la narration transmédia qui fait exister un monde à travers plusieurs médias, chaque itération venant compléter les informations sur ce monde. Plus que les intrigues qui structurent chaque œuvre littéraire ou cinématographique, ce sont les informations qu'elles permettent d'égrainer qui finissent par donner à l'environnement ce que Klasturp et Tosca ont appelé *worldness*, que nous traduisons ici par mondialité. Cette mondialité est déterminée, dans les mondes transmédiatiques, par trois critères : le *mythos* (l'ensemble des histoires qui donnent consistance au monde), le *topos* (la configuration spatiale du monde et le type d'univers) et l'*ethos* (le code moral qui lui préside) (Klasturp et Tosca 2004).
- 18 Nous proposons d'adapter cette typologie du monde fictionnel au contexte des mondes vidéoludiques. Pour ce faire, il convient d'intégrer l'idée de monde au contexte vidéoludique, c'est-à-dire dans ce qu'impliquent l'expérience-cadre et la réalité

technique. D'une part, il faut ajouter aux trois critères constitutifs du *worldness* ce que nous proposons de nommer le *pragma*, c'est-à-dire tout ce que le monde laisse en suspens, inaccompli, imparfait : ce qui, dans l'expérience-cadre, en tant que « machine paresseuse » (Eco 1979 : 24), dépend de l'intervention du joueur pour s'actualiser. Un monde vidéoludique peut se définir par sa part d'inaccompli : chaque jeu évolutif est proposé avec son lot de quêtes, principales et secondaires, avec son ensemble d'objets à collectionner et d'habitants à aider.

- 19 Dans *The Witcher III : Wild Hunt* (CD Projekt RED 2015), par exemple, c'est dans un monde inaccompli que Geralt de Riv évolue : les intrigues politiques qui attendent d'être démêlées et infléchies, les problèmes personnels d'habitants nécessitent le conseil d'un sorcier, les contrats de chasse à monstre semblent oubliés sur les panneaux d'affichage des villages... Autant d'engrenages manquants qui n'attendent que l'interaction fonctionnelle – voire explicite – des joueurs et des joueuses pour faire tourner le monde fictionnel. Il suffit d'ouvrir la carte du monde pour s'en rendre compte : chaque zone visitée se remplit d'indicateurs de quêtes, principales et secondaires, autant de points d'intérêt qui sont grisés une fois la quête accomplie, laissant à la fin un monde lisse et vide de toute nouvelle accroche pour le joueur (fig. 1).



Fig. 1 : La carte dans *The Witcher III*. Tous droits réservés

- 20 S'il est important de définir un monde fictionnel vidéoludique par les conditions pragmatiques de son exploration, il ne faut pas oublier qu'il s'agit aussi de l'exécution d'un programme, le produit d'un *software* et d'un *hardware* travaillant de concert pour donner à voir, à entendre et à toucher un environnement que le joueur traverse. C'est pourquoi nous proposons d'ajouter comme critère de *worldness* vidéoludique la *tekhné*, autrement dit les différentes manifestations techniques du jeu. Lorsqu'un jeu tarde à matérialiser une partie du monde où se trouve l'avatar du joueur, certaines textures ou certains éléments en trois dimensions apparaissent subitement sous ses yeux : il n'est pas rare, dans *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* (Nintendo 2017), de voir apparaître des arbres dans le champ de vision de l'avatar ou la texture de certains bâtiments se préciser parce qu'il est arrivé trop vite, après une chute par exemple. De la même manière, lorsque le monde se charge d'éléments à l'écran, le nombre d'images par secondes tend à chuter pour continuer d'afficher l'ensemble des informations. Un monde vidéoludique ne peut pas se penser, donc, indépendamment de ses



manifestations concrètes, et le message narratif co-construit entre le jeu et le joueur comporte nécessairement ces deux catégories.

- 21 De la même manière, les conditions physiques d'exploration du monde font partie de la *tekhné*. Certains jeux vidéo étant pensés pour un appareil en particulier, il est difficile de détacher le monde vidéoludique – ainsi que sa communication narrative au joueur – qu'ils déploient de la plateforme qui en permet l'existence. Ainsi, l'expérience que le joueur peut avoir d'un monde vidéoludique est liée au type de contrôles choisis et au contrôleur en question, la machine qui fait tourner le jeu, etc. Au-delà des conséquences techniques et graphiques que cela peut avoir, c'est l'entrée dans le monde et ses modalités que la *tekhné* détermine. C'est quelque chose que Nintendo fait souvent dans sa série *The Legend of Zelda*. Dans un jeu comme *The Legend of Zelda : Skyward Sword* (Nintendo 2011), la Wiimote<sup>3</sup> ne fait qu'un avec le personnage de Fay qui est aussi l'épée du protagoniste, et brouillera les pistes entre l'espace ludique et le contexte de jeu lorsqu'elle avertira le joueur que les piles de sa manette sont bientôt à plat. De la même manière, *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* était pensé à l'origine pour sortir sur Wii U, dont le contrôleur est une manette comportant un écran. Dans les premières versions du jeu, l'écran du « Gamepad » était censé être mis en avant, créant une correspondance entre la « tablette Sheikah » avec laquelle Link interagit tout au long du jeu et la manette dans les mains du joueur. Ces différentes solutions tendent à établir entre le jeu et le joueur un rapport métaeptique, en ce que la correspondance entre l'accessoire de jeu et l'objet virtuel apportent une information narrative liée au toucher et à une localisation particulière du son et – dans le cas du Gamepad – de l'image qui déportent les éléments narratifs en dehors de l'écran de jeu (fig. 2).



Fig. 2 : Le prototype de *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* tel que prévu sur Wii U. Tous droits réservés.

## Prothèse numérique et expérience d'un espace

- 22 Les conditions techniques de matérialisation du monde vidéoludique font donc partie de sa *worldness*, de même que l'inaccompli qui l'habite. Ces deux critères que nous proposons d'ajouter ne font que remettre au centre le rôle du joueur dans l'actualisation du récit, sans pour autant répondre à la question du narrataire. En fait,



l'entrée du joueur dans le monde fictionnel semble se faire par le biais de ce que Bruno Fraschini appelle une « prothèse numérique », c'est-à-dire ce qui permet au joueur d'agir sur le monde fictionnel vidéoludique. Qu'il s'agisse de l'avatar, du pointeur ou du véhicule contrôlé, c'est l'élément fictionnel sans lequel le joueur ne serait que spectateur :

Nous définissons ce simulacre une *prothèse numérique* ; quelque chose qui donne à l'être humain la possibilité d'accomplir des actions dans un monde dont il ne fait pas « réellement » partie. Éliminer la prothèse numérique n'affecte absolument pas la cohérence et la réalité du monde symbolique créé par le calculateur : cela en empêche simplement l'accès au joueur. Si celle-ci disparaît, c'est aussi pour l'usager la possibilité d'interagir avec les images à l'écran qui disparaît. Dans ce cas, le joueur est réduit au simple rang de spectateur et le jeu vidéo se réduit à de simples graphismes générés à l'ordinateur, à des animations électroniques, non interactives. (Fraschini 2002 : 110-111)

- 23 L'avantage du concept de prothèse mis en avant par Bruno Fraschini est qu'il permet de lier l'avatar contrôlé par le joueur et les conditions matérielles de cette interaction, dans le cadre de l'exploration du monde fictionnel. La prothèse numérique est la porte d'entrée du joueur pour accéder à l'espace ludique, mais elle montre aussi le statut particulier de ce dernier et de son avatar par rapport à l'espace qu'il traverse. Ce statut d'entre-deux se trouve souvent reflété dans le récit qui est fait du protagoniste qui évolue dans le monde fictionnel d'un jeu évolutif, comme différents exemples de jeux vidéo de la dernière décennie permettent de le constater. Dans *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios 2011), le joueur contrôle un condamné à mort qui échappe de peu à son exécution suite à l'attaque d'un dragon. Il devra donc sans cesse faire ses preuves auprès d'une communauté méfiante et gravir les échelons des différentes guildes. Dans la série *The Witcher*, le personnage de Geralt est traité en paria par la population du continent : au passage de l'avatar contrôlé par le joueur dans le troisième opus, les insultes et les crachats fusent, les soldats mettent le personnage en garde et même les chats se montrent agressifs. Dans *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games 2018), le joueur contrôle Arthur Morgan, le membre d'une bande de gangsters qui traverse un territoire en essayant de s'intégrer à la société locale tout en commettant une série de délits (arnaques, braquages, homicides) poussant le groupe à changer de cachette régulièrement pour échapper à la justice régionale et fédérale. Si bien qu'en permanence les actions du joueur sont jugées à l'aune d'une jauge d'honneur qui détermine le comportement de la population à son égard et les possibilités en jeu. Ce décalage peut être si patent que la prothèse tend à disparaître lorsque la quête principale a été accomplie : dans *The Legend of Zelda: Link's Awakening* (Nintendo 1993), c'est l'île de Cocolint tout entière qui disparaît et Link, le personnage incarné par le joueur, se réveille au milieu de la mer. Tout se passe comme si le monde excluait la prothèse vidéoludique une fois que tous les éléments ayant trait au *prâgma* ont été accomplis<sup>4</sup>.
- 24 La prothèse numérique permet donc au joueur d'entrer dans un espace à traverser selon différentes modalités pragmatiques. Pour autant, la question de l'insertion possible d'une expérience narrative au sein de l'expérience d'interaction humain-machine reste à poser. Ce qu'on remarque, c'est que la prothèse permet de s'inscrire tant dans un discours que dans un espace narratif. Ce n'est plus d'un récit, fût-il interactif – bien que le joueur puisse être consulté lors d'une disjonction de probabilité – qu'émerge la narration, mais bien de la réorganisation d'informations disposées sur ce que Renée Bourassa appelle une « métaphore spatiale » (2010 : 44). En

jouant s'opère une reconstruction, au contact de l'encyclopédie du joueur, du monde fictionnel, cette mondialité étant projetée dans l'espace ludique et perçue par le biais de la prothèse numérique.

- 25 Cet espace ludique peut aussi bien projeter des mondes fictionnels mimétiques ou axiomatiques, selon la typologie proposée par Olivier Caïra (2011) : le pôle mimétique de la fiction recherche comme référentiel des éléments issus de la réalité, alors que le pôle axiomatique déploie une fiction reposant sur des axiomes, des présupposés mathématiques. Ainsi, l'espace d'un jeu comme *Skyrim* déploie un monde fictionnel aussi bien que celui d'un *Tetris* (Pajitnov 1984) ; la différence narrative entre les deux se situe dans la nature du monde proposé. Alors que *Skyrim* participe, sous plusieurs aspects, d'une fiction mimétique (le joueur interagit avec des personnages humanoïdes et suit différentes intrigues politiques), *Tetris* ne fait que communiquer au joueur une fiction reposant sur un problème mathématique (le casse-tête permanent consistant à emboîter différents tétrominos). Ainsi, le monde communiqué est un monde mathématique, au même titre que le monde proposé par Edwyn Abbott dans son roman *Flatland* (1884) qui repose sur l'hypothétique existence d'un univers en deux dimensions. Les canaux employés pour diffuser un monde ne sont pas nécessairement pertinents pour déterminer si la fiction tend vers le pôle mimétique ou vers le pôle axiomatique : qu'un jeu textuel comme *Colossal Cave Adventure* (Crowther et Woods 1976) organise les informations relatives au monde qu'il présente sous la forme d'une série de descriptions proposées au joueur selon la direction qu'il décide de suivre, ou que ce soit à un jeu d'aventure comme *The Legend of Zelda* (Nintendo 1987) de le faire en présentant au joueur des forêts, des grottes et des montagnes grâce à l'affichage d'images, tous deux projettent, par des procédés différents, une fiction tendant vers le mimétique. Ce principe de projection rejoint l'idée de Janet Murray selon laquelle les jeux vidéo proposent, plus que les autres *media*, une intrigue spatialisée, elle proposait déjà en 1997 dans *Hamlet on the Holodeck* ce trait comme particularité de l'environnement numérique : « L'ordinateur affiche une histoire qui est aussi un espace » (1997 : 82, nous traduisons).
- 26 Cela étant, nous considérons qu'en matière de jeux vidéo, il n'est pas tant question d'une spatialisation de l'intrigue que de la mise en monde d'une base de données. Ainsi, dans ces jeux, le rôle du narrataire n'est plus celui du récepteur d'un discours narratif, fût-il exprimé par un espace, mais est comparable à celui d'un enquêteur qui rassemble à partir de ses observations du monde fictionnel une série d'informations qu'il réagence pour construire sa propre version du monde fictionnel. Le récit est une des manifestations de cette reconstruction.

## Perception et reconstruction : le narrataire-enquêteur

- 27 Si la narration est, comme nous l'avons vu, la communication d'une base de données par le biais d'un monde qui organise les conditions de sa propre exploration, alors les éléments narratifs sont autant d'indices qui permettent au joueur de reconstruire l'intrigue. Les jeux vidéo encouragent donc, par différentes manières, les joueurs à l'enquête (élucider un mystère, retrouver un objet, résoudre une énigme, etc.). Ainsi, comme caractéristique qu'elle identifie dans les jeux vidéo, Gaëlle Debeaux propose la « matrice de l'enquête » :

[...] de nombreux jeux vidéo font du joueur un enquêteur, inspecteur ou détective privé, voire un être solitaire devant retrouver son chemin, mener à bien des missions ou partir à l'aventure pour acquérir de l'expérience. L'exploration d'un espace ludique en vue de la résolution d'une énigme, espace dans lequel divers objets peuvent être supports d'une interaction comme le sont certains mots ou expressions dans l'hypertexte de fiction, fait ainsi progresser l'interacteur dans un univers fictionnel et accompagne la narration. (Debeaux 2017 : 332)

- 28 Force est de constater que la fiction proposée dans les mondes vidéoludiques évolutifs au sens où l'entend Marc Marti tend à mettre le joueur dans une situation d'enquête, laquelle aboutit à la reconstitution d'un récit, qu'il s'agisse d'une succession d'événements ou d'un « récit ludique » tel que l'entend Ivan Fulco (2002, 66), c'est-à-dire l'ensemble des mouvements qui composent le déroulement d'une partie<sup>5</sup>. Dans *The Witcher III : Wild Hunt*, certaines phases de nombreuses quêtes consistent à reconstruire, à partir d'indices, le déroulé d'événements pour retrouver une personne disparue ou un monstre caché. Et cette construction d'un récit *a posteriori* est exprimée jusque dans le comportement de l'avatar : à mesure qu'une quête avance, le personnage de Geralt se raconte à lui-même le déroulement des événements, remettant petit à petit un récit dans l'ordre. C'est cette mécanique narrative qui est mise au centre dans un *walking simulator*<sup>6</sup> tel que *Gone Home* (The Fullbright Company 2013) où la protagoniste, une étudiante de retour chez elle après une année passée à l'étranger, trouve la maison familiale vide avec sur la porte un mot de son frère lui disant de ne pas s'inquiéter. Le rôle du joueur, suggéré par la situation initiale, sera de fouiller la maison inhabitée pour comprendre les origines du drame qui semble avoir eu lieu. En inspectant les lettres et les objets personnels des différents membres de la famille, le joueur peut reconstruire, en même temps que Kaitlin, le récit des événements passés.
- 29 Il n'a pas fallu attendre le jeu vidéo pour voir apparaître ce procédé narratif : la situation fictive du manuscrit retrouvé en littérature, du *found footage* au cinéma, ou encore le genre policier dans les deux médias, tendent à déployer une narration qui suppose une recherche de la part d'un personnage et/ou du récepteur pour reconstruire une intrigue. C'est en tout cas la conception de Peter Brooks qui considère que « toute narration, même la plus simple, est herméneutique par intention, lorsqu'elle prétend retracer un événement afin de le rendre perceptible » (Brooks 1992 : 34). D'un point de vue structurel, on retrouve dans tout récit correspondant à cette logique d'enquête une double temporalité, le temps de l'énonciation et le temps de l'événement reconstruit, qui met le lecteur ou le spectateur dans une position d'enquêteur. À cela s'ajoute le temps de l'actualisation au moment de la réception.
- 30 Mais c'est surtout dans le contexte des jeux vidéo que cette double temporalité (le temps de l'enquête et le temps du récit) met en évidence et facilite la dimension spatiale du dispositif narratif. Le joueur n'est plus tant impliqué dans un discours linéaire ou multilinéaire que dans un espace qui organise les conditions de sa propre exploration<sup>7</sup>, lui permettant de rassembler des informations dans un ordre moins contraint que dans une situation multilinéaire. De ce fait, pour reprendre les mots de Massimo Maietti, on passe, notamment dans le cas du jeu vidéo évolutif, d'un hypertexte en arbre à un hypertexte en réseau, rapprochant l'expérience ludique de ce qui pourrait passer pour une narration rhizomique<sup>8</sup>. Comme on l'a vu pour d'autres jeux qui mettent en place une dynamique d'enquête, à l'instar de *The Witcher III* ou *Gone Home*, ce sont aussi, dans *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*, deux temporalités qui agissent en parallèle : en contrôlant un avatar qui se réveille d'un sommeil de cent ans,

le joueur doit à la fois découvrir ce qui fait le monde fictionnel d'Hyrule au moment où il traverse le territoire – son *topos*, ses habitants et les règles morales qui les régit (*ethos*), ses histoires, ses dangers – mais aussi son *mythos*, c'est-à-dire l'histoire de la calamité Ganon, la découverte des créatures divines, l'enrôlement de Link comme Prodiges et la catastrophe finale. Malgré la différence de logique entre les deux temps de la narration – les souvenirs sont à replacer dans une ligne temporelle alors que l'exploration d'Hyrule répond à une logique spatiale – ils contribuent tous deux à la constitution du *worldness* d'Hyrule, tout comme l'ensemble de quêtes principales et secondaires qui en assurent le *prâgma*.

## Subjectivité et partialité

- 31 Un monde fictionnel vidéoludique est caractérisé par sa mondialité que composent les cinq catégories que nous avons décrites précédemment. C'est une base de données organisée dans un espace que le joueur découvre et interprète selon son encyclopédie personnelle. Mais comme chaque joueur dispose d'une encyclopédie différente, constituée en fonction des expériences et des apprentissages passés, c'est aussi leur perception et leur compréhension de la mondialité qui varie. Ainsi, un monde vidéoludique peut se raconter de manière radicalement différente en fonction du joueur qui le traverse. Non seulement l'encyclopédie de ce dernier déterminera la manière dont les informations seront reçues, mais les conditions matérielles d'actualisation du monde vidéoludique ont aussi un impact sur l'expérience narrative que l'on peut avoir d'un jeu.
- 32 Que nous raconte *Minecraft* (Mojang 2011) ? Quelle est l'expérience narrative qui en résulte ? Chaque partie, chaque manière de jouer, est une lecture différente de la base de données organisée en espace modifiable. Une personne qui joue au mode « Survie » se racontera le monde de *Minecraft* différemment par rapport à une autre qui ne fait que des parties en « Créatif » : la première devra collecter des ressources, de la nourriture, se construire un abri, échapper aux monstres la nuit et dans les mines, fabriquer des objets en fonction de ses ressources, alors que la seconde pourra se concentrer sur la construction de bâtiments, de villes entières ou même de systèmes informatiques grâce à l'utilisation de la « redstone », un minerai qui permet de créer des circuits électriques.
- 33 Dans un même mode de jeu, différents parcours de jeu et joueurs-modèles donnent lieu à une multiplicité, ou même à une infinité de mondes perçus. Ainsi, dans un même monde, deux joueurs peuvent, via leurs prothèses numériques respectives, avoir une expérience différente d'exploration, de construction ou de découverte en fonction de leur encyclopédie, et ainsi reconstituer deux bases de données imaginaires qui ne sont identiques ni entre elles, ni à la base de données réelle<sup>9</sup> qui sous-tend le monde fictionnel. Et il ne s'agit pas uniquement, encore une fois, de bases de données composées des éléments diégétiques et référentiels, mais aussi des mécaniques de jeu et, plus largement les *unit operations* (Bogost 2006) qui le structurent : ainsi, un usager exclusif du mode « Créatif » ne sera pas au contact avec le système d'artisanat et avec ses règles, qui pourtant sont au cœur du mode « Survie ».
- 34 Il existe ainsi autant de mondes fictionnels reconstruits qu'il y a de liens cybernétiques entre joueur et machine, entre procédure et expérience-cadre (Cayatte 2018). Cela ne signifie pas qu'un jeu vidéo raconte quelque chose de strictement différent d'un cas à

l'autre : un jeu vidéo déploie une mondialité qui est communiquée au travers d'*unit operations* ayant trait au *mythos*, au *topos*, à l'*ethos*, à la *tekhné* et au *prâgma*, et qui se reconstruit au sein de l'encyclopédie personnelle de chaque joueur qui donnera plus ou moins d'importance aux éléments traités. C'est un monde « imaginaire » qui est reconstruit, ce qui rejoint par endroits ce qu'Espen Aarseth propose d'appeler l'*implied game* :

Un objet de jeu implicite [implied game object] n'existe pas, mais est imaginé par le joueur comme étant ce que le jeu est, ou devrait être. Un jeu truffé de bogues logiciels, par exemple, est perçu comme étant simplement la version défectueuse et réelle d'un jeu implicite inachevé. Nous conceptualisons le jeu réel comme étant sans les bugs gênants, et la version actuelle comme une version de remplacement prématurée et non souhaitée du jeu réel (implicite). (Aarseth 2011 : 66)

- 35 Espen Aarseth considère en effet que chaque joueur se figure une version idéale du jeu qui ferait fi des aspérités techniques qui en brouillent la perception. Mais, ayant vu dans les *bugs* et autres *glitches* autant d'éléments de *tekhné* du monde fictionnel vidéoludique, nous proposons d'élargir la définition de ce monde imaginaire – ou ce monde supposé – aux anfractuosités du *hardware* et du *software* qui le portent.
- 36 La narration vidéoludique est donc la communication d'un monde fictionnel par le biais d'un lien cybernétique qui est le support d'une enquête chez le narrataire, aboutissant à la construction d'un monde fictionnel imaginaire, ou, pour reprendre Espen Aarseth, « implicite ». Le récit fait partie des différentes modalités de transmission de ce monde, notamment pour les éléments de *mythos* qui le constituent, mais, comme on l'a vu, il n'est plus le seul vecteur de communication du monde fictionnel, et encore moins sa forme exclusive. Ainsi s'opère une inversion de hiérarchie entre le récit et la narration.

## Récit et narration

- 37 Alors qu'il semble être la forme privilégiée de communication dans le cadre de la narration littéraire, le récit change de statut dans notre modèle du narrataire-enquêteur de monde fictionnel. Dans ce modèle, nous considérons la narration littéraire comme une transmission de monde fictionnel par le biais exclusif du récit, et la narration vidéoludique comme mêlant différentes stratégies de communication telles que le son, l'image ou les mécaniques ludiques pour communiquer non pas un récit, mais des informations sur un monde donné. Ainsi, un monde fictionnel tel que le Paris balzacien est reconstruit par le narrataire-enquêteur via une série de romans qui sont autant de trajectoires dans cet environnement, trajectoires que le joueur ou la joueuse d'un *Skyrim* tracent par leur propre expérience de jeu. Mais, de ce fait, le récit n'est plus tant moteur de la transmission d'informations fictionnelles, que le résultat du lien cybernétique. Il s'agit, en fait, de ce qu'Ivan Fulco appelle le « récit ludique » (2002 : 65), un « élément-intersection » qui marque la convergence entre les « éléments interactifs » et les « éléments narratifs » – ou, autrement dit, le *gameplay* d'un côté, et le *lore* de l'autre.
- 38 Le récit devient ainsi une sorte de carnet de bord, d'enregistrement de ce que la partie a produit. Dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, il est possible, à partir de la carte du monde, de retracer les deux cents dernières heures de jeu sous la forme d'une ligne verte (fig. 3). Il est possible de remonter le temps afin de suivre, depuis le début de l'aventure, la trajectoire suivie par le joueur via sa prothèse numérique.





Fig. 3 : L'itinéraire total de jeu dans *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*. Tous droits réservés.

- 39 Lorsqu'il n'est pas contenu au sein du monde fictionnel comme élément de *mythos*, le récit est donc un résidu de l'interaction humain-machine, ce qui rejoint le concept développé par Rémi Cayatte sur le récit-gameplay résultant de l'oscillation entre l'expérience-cadre et la procédure. Le récit n'est donc plus central dans la narration vidéoludique. Le narrataire ne serait, en matière de jeu vidéo, pas tant le co-constructeur d'un discours narratif, que l'enquêteur d'une spatialité fictionnelle, le joueur ayant du monde fictionnel vidéoludique une expérience narrative que l'on pourrait qualifier d'empirique.

## Conclusion : vers un modèle de narration par l'enquête

- 40 Afin de mieux comprendre les dynamiques qui sous-tendent la narration vidéoludique, il a été nécessaire de déconstruire en premier lieu la conception de narration comme discours co-construit avec le joueur, en montrant l'aporie que le récit vidéoludique pouvait comporter. Voir la narration dans les jeux vidéo comme un récit auquel prend part le joueur suppose de considérer les jeux vidéo comme un dispositif narratif fragmenté et incomplet, à l'économie de surcroît non efficace à cause des répétitions éventuelles de certaines phases, provoquant un discours saccadé et inaudible.
- 41 C'est pourquoi nous avons repris l'idée de narration spatialisée pour proposer de passer d'une logique essentiellement temporelle de discours (sous la forme d'un récit) à une logique essentiellement spatiale de monde fictionnel. Ainsi, la narration n'est plus tant un ensemble d'information délivrées au narrataire par le biais d'un récit, que l'organisation dans un environnement donné d'une base de données constituant un monde à découvrir et à comprendre. Cela suppose de dépasser le « culte du signifiant » (Ryan 2016) et de remettre au centre le caractère médial des différents dispositifs de communication comme le texte, l'image ou le son, servant à construire un monde défini par les catégories de Klastrup et Tosca, auxquelles nous avons proposé d'ajouter le *pragma* et la *tekhné*. Il ne s'agit donc plus de (co)produire un discours, mais bien de déployer un monde, un espace fictionnel à traverser par le biais d'une prothèse numérique.

- 42 Et c'est bien là qu'intervient le narrataire, qui explore un monde fictionnel comme on visiterait un zoo (Caïra 2016), par l'intermédiaire d'un avatar, un personnage qui est ontologiquement à mi-chemin entre le monde fictionnel et le contexte du jeu. Narrativement, l'avatar est à l'écart du monde qu'il traverse, comme hors-la-loi ou paria, comme monstre ou, simplement, comme un héros qui disparaît une fois sa quête accomplie. Ainsi, la narration par l'enquête permet au joueur de prendre connaissance du monde fictionnel tel qu'il le traverse et de reconstruire une version personnelle en fonction de sa trajectoire au sein de ce monde et de son encyclopédie personnelle. De ce fait, chaque jeu se raconte différemment selon la trajectoire et l'expérience des joueurs.
- 43 L'idée du narrataire-enquêteur n'est certainement pas une nouveauté en soi : la profusion des romans policiers et films d'enquête qui égrainent des indices pour faire participer le lecteur ou le spectateur à l'enquête en cours n'a pas attendu le jeu vidéo. Et, comme nous le montre Umberto Eco (1979 : 111), le lecteur d'un texte a toujours eu un rôle dans la construction du sens d'un discours. La différence ici tient du fait que c'est bien un monde qui est reconstruit et pas un discours narratif. Par extension, il conviendrait même de voir dans chaque type de support à des discours narratif (romans, films, etc.) autant de dispositifs permettant de faire découvrir aux narrataires un monde à travers une trajectoire particulière, là où le jeu d'aventure en monde « ouvert » organise les conditions de sa propre exploration, permettant une multiplicité de trajectoires.
- 44 On constate dès lors un renversement dans la manière de voir la narration et le récit, non seulement dans les jeux vidéo évolutifs, mais dans le reste des supports de fiction. Là où la narration était conditionnée par le récit, c'est maintenant le récit qui se trouve être l'un des outils de la narration d'un monde fictionnel, en fût-il le seul vecteur de transmission aux narrataires. Il serait dès lors intéressant de voir en quoi ce dispositif narratif, qui met à disposition du joueur un monde essentiellement téléologique (tout dans ce monde étant utile à l'individu qui le traverse) permettrait de repenser la narration de manière générale et transmédiatique. Ce qu'opère la narration vidéoludique par l'enquête simule en effet ce qui se joue dans la narration transmédiatique. La multiplication des sources d'acquisition des informations liées au monde fictionnel ainsi que le contrôle limité de l'ordre dans lequel ces informations sont reçues par les narrataires est un mécanisme systématique dans ce genre de dispositif particulier.

---

## BIBLIOGRAPHIE

### Ludo-bibliographie

Aarseth, Espen (2011), « "Define Real, Moron !" Some Remarks on Game Ontologies », in *DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10*, S. Günzel, M. Liebe, et D. Mersch (dir.), Potsdam, Potsdam University Press, p. 50-69.

Abbott, Edwin Abbott (1884), *Flatland*, Londres, Seeley & Co.

Bayard, Pierre (2010), *Et si les œuvres changeaient d'auteur ?*, Paris, Éditions de Minuit.



- Bethesda Game Studios (2011), *The Elder Scrolls V : Skyrim*, PC, Bethesda Softworks.
- Bogost, Ian (2006), *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge MA, The MIT Press.
- Bourassa, Renée (2010), *Les Fictions hypermédiatiques. Mondes fictionnels et espaces ludiques*, Montréal, Le Quartanier.
- Brooks, Peter (1992) *Reading for the Plot : Design and Intention in Narrative*, Cambridge MA-Londres, Harvard University Press.
- Buseyne, Julien (2018), « Jeu vidéo et traduction. Étude d'une relation humain-machine ». thèse de doctorat en Langues étrangères appliquées, Paris : Université Paris-Saclay.
- Caïra, Olivier (2011), *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échecs*, Paris, Éditions EHESS.
- Caïra, Olivier (2016) « Mondes numériques, écosystèmes et zookeeping », in *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles*, A. Besson, N. Prince et L. Bazin (dir.), Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 143-54.
- Cayatte, Rémi (2018), « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu*, n° 9, <http://journals.openedition.org/sdj/936> (consulté le 05/05/2020).
- CD Projekt RED (2015), *The Witcher III : Wild Hunt*, PC, Bandai Namco.
- Clément, Jean (1994), « *afternoon, a story* : du narratif au poétique dans l'œuvre hypertextuelle », in *Actes du colloque Nord Poésie et Ordinateur*, Roubaix, Circav-Gerico, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/Afternoon.htm> (consulté le 05/05/2020).
- Crowther, William, et Don Woods (1976), *Colossal Cave Adventure*, PDP-10, <https://www.amc.com/shows/halt-and-catch-fire/exclusives/colossal-cave-adventure>, consulté le 05/05/2020).
- Debeaux, Gaëlle (2017), « Multiplication des récits et stéréométrie littéraire : d'Italo Calvino aux épifictions contemporaines ». Thèse de doctorat en littérature comparée, Rennes, Université Rennes 2.
- Eco, Umberto (2016 [1979]), *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milan, Bompiani.
- Eco, Umberto (2016), *Trattato di semiotica generale*, Milan, La nave di Teseo.
- Fraschini, Bruno (2004 [2002]), « Videogiochi & New Media », in *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, M. Bittanti (dir.), Milan, Unicopli.
- Fulco, Ivan (2002), « Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco », in *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, M. Bittanti (dir.), Milan, Unicopli, p. 57-98.
- Genette, Gérard (1972), *Figures III*, Paris, Seuil.
- Joyce, Michael (1987), *afternoon, a story*, Eastgate Systems.
- Klastrup, Lisbeth, et Susana Tosca (2004), « Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design », in *2004 International Conference on Cyberworlds*, Tokyo, IEEE, p. 409-416, <https://doi.org/10.1109/CW.2004.67>, (consulté le 05/05/2020).
- Maietti, Massimo (2004), *Semiotica dei videogiochi*, Milan, Unicopli.
- Marti, Marc (2014), « La narrativité vidéoludique : une question narratologique », *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, n° 27, <https://doi.org/10.4000/narratologie.7009> (consulté le 05/05/2020).

- Mojang (2011), *Minecraft*, PC, Mojang.
- Moulthrop, Stuart (1997), *Hegirascope*, <http://www.smoulthrop.com/lit/hgs/> (consulté le 05/05/2020).
- Murray, Janet Horowitz (2000 [1997]), *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge MA, The MIT Press.
- Nintendo (1987), *The Legend of Zelda*, Nintendo Entertainment System, Nintendo.
- Nintendo (1993), *The Legend of Zelda*, Game Boy, Nintendo.
- Nintendo (2011), *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, Wii, Nintendo.
- Nintendo (2017), *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, Nintendo Switch, Nintendo.
- Pajitnov, Alekseï (1984), *Tetris*, Elektronika 60.
- Queneau, Raymond (1961), *Cent mille milliards de poèmes*, Paris, Gallimard.
- Ringot, Martin (2018), « Comment pense le jeu vidéo ? » *Conserveries mémorielles*, n° 23. <https://journals.openedition.org/cm/3650> (consulté le 05/05/2020).
- Ringot, Martin (2019), « Repousser la fin dans les mondes vidéoludiques. Stratégies économiques, modalités narratives, motivations affectives », *Le Pardaillan*, n° 6, p. 15-35.
- Rockstar Games (2018), *Red Dead Redemption II*, Xbox One, Rockstar Games.
- Ryan, Marie-Laure (2016), « Mondialité, médialité », in *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles. Adolescence et culture médiatique*, A. Besson, N. Prince et L. Bazin (dir.), Rennes, Presses Universitaires de Rennes, p. 21-34.
- The Astronauts (2014), *The Vanishing of Ethan Carter*, PC, Nordic Games.
- The Chinese Room et SCE Santa Monica Studio (2015), *Everybody's Gone to the Rapture*, PS4, Sony Computer Entertainment.
- The Fullbright Company (2013), *Gone Home*, PC, The Fullbright Company.
- Zimmerman, Eric (2004), « Narrative, Interactivity, Play, and Games : Four Naughty Concepts in Need for Discipline », in *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*, P. Harrigan et N. Wardrip-Fruin (dir.), Cambridge MA, The MIT Press, p. 154-64.

## NOTES

1. Dans son *Traité de sémiotique générale*, Umberto Eco définit l'encyclopédie comme « toutes les opinions communément admises autour des référents d'un mot » ou, plus largement, les « définitions culturelles qu'une culture fournit à propos de toutes ses unités de contenu » (Eco 2016, 169-170). Autrement dit, l'encyclopédie est l'ensemble des connaissances dont dispose le récepteur d'un message narratif pour réagir de manière adéquate. Nous employons cette notion, à la suite de Julien Buseyne (2018 : 247), pour montrer de quelle manière l'interaction humain-machine propre aux jeux vidéo constitue une production de sens (Ringot 2018).
2. Le *speedrun* est une pratique consistant à terminer un jeu le plus rapidement possible. Il en existe différentes catégories – on distingue notamment les *speedruns* qui ont recours à des outils numériques spécifiques pour optimiser et automatiser le parcours, de ceux qui comptent sur l'adresse du joueur – et autant de records établis.
3. Appelé Wiimote, le contrôleur de la console Wii de Nintendo, parue en 2006, est une manette en forme de télécommande qui permet de pointer à l'écran et de capter les mouvements de

l'utilisateur. Disposant d'un haut-parleur, la Wiimote constitue une source sonore indépendant des sons diffusés par le jeu.

4. C'est pourquoi nous proposons de voir dans un autre texte la fin dans les mondes vidéoludiques comme une forme d'exil du joueur qui, désormais inutile, s'efface pour laisser le monde exister sans lui (voir Ringot 2019).

5. Ivan Fulco (2002) propose à ce titre de décrire la boucle interactive de *Tetris* comme un schéma narratif greimasien. L'arrivée d'une nouvelle pièce provoque une perturbation que différentes péripéties (tourner et déplacer la pièce) permettront de résoudre.

6. Appelés ainsi avant tout de manière dépréciative, les *walking simulators* sont des jeux vidéo qui plongent le joueur dans un espace qu'il doit explorer avec des possibilités d'interaction très limitées. S'il peut parfois manipuler des objets pour les inspecter, il est rare qu'il puisse courir ou sauter. Ces jeux, comme *Gone Home* (The Fullbright Company 2013), *Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room et SCE Santa Monica Studio 2015) ou *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts 2014), invitent le joueur à traverser un espace figé pour en découvrir, par divers indices, les événements qui ont abouti à la situation de jeu.

7. S'il est surtout question ici d'une exploration d'un monde matérialisé, on peut considérer que les fictions hypertextuelles, dès les *Cent Mille Millions de Poèmes* (Queneau 1961) comme des espaces littéraires et, en l'occurrence, poétiques, qui organisent les conditions de leur propre exploration. De même pour des hypertextes comme *Afternoon, a story* (Joyce 1987) ou *Hegirascope* (Moulthrop 1997) qui, sans déployer un espace fictionnel mimétique, proposent un espace poétique dont Jean Clément souligne l'aspect labyrinthique (1994).

8. Une véritable narration rhizomique suppose une multiplicité d'entrées dans un monde donné, ce qui est rarement, voire jamais, le cas.

9. Nous transposons ici la distinction proposée par Pierre Bayard dans *Et si les œuvres changeaient d'auteur ?* (2010) entre l'auteur réel (la personne physique ayant écrit l'œuvre) et l'auteur imaginaire (la figure de l'auteur telle que se la reconstruit le lecteur selon les indices laissés dans le texte).

---

## RÉSUMÉS

Le but de cet article est de remettre en question la centralité du récit comme moteur de la narration dans les jeux vidéo. Après avoir montré en quoi il convient de passer d'une logique de discours à une logique de monde, nous proposons, en reprenant la notion de *worldness* de Klastrup et Tosca que nous adaptons au contexte vidéoludique, le modèle du narrateur-enquêteur qui permet de concevoir la narration vidéoludique comme la reconstruction d'une base de données par le biais d'un monde – dans ses manifestations fictionnelles, pragmatiques et techniques – qui organise lui-même les conditions de son exploration. Ainsi, le récit se retrouve décentré dans une logique de monde qui se communique au joueur par une multiplicité de procédés.

The purpose of this article is to question the centrality of narrative as the driving force behind narration in video games. After having shown how it is appropriate to move from a logic of discourse to a logic of world, we propose, by taking up the notion of *worldness* used by Klastrup and Tosca and adapting it to the videogame context, the model of the narrator-investigator which allows us to conceive videogame narration as the reconstruction of a database through a

world – in its fictional, pragmatic and technical manifestations - which itself organizes the conditions of its exploration. In this way, the narrative finds itself off-centre in a world logic that is communicated to the player through a multiplicity of processes.

## INDEX

**Index chronologique** : XXI<sup>e</sup> siècle

**Mots-clés** : narration, monde, jeux vidéo, mondialité, narrataire, enquête

## AUTEUR

### MARTIN RINGOT

Martin Ringot est doctorant en quatrième année en études romanes à l'université d'Aix-Marseille (CAER) et chercheur associé au groupe MARGE (Lyon 3). Sa thèse porte sur les rapports entre littérature et jeux vidéo. Proposant une lecture ludologique d'Italo Calvino au moyen d'outils comme la sémiotique, l'intermédialité, la narratologie et le structuralisme, il entend montrer comment l'auteur italien a su cristalliser, dans son écriture critique et théorique comme dans ses romans et nouvelles, la mutation d'une littérature face à la cybernétique et la combinatoire. Voulant aller au-delà d'une vision métaphorique du jeu littéraire, il compte ainsi distinguer les différents points où littérature et activité ludique se rencontrent.