



HAL
open science

Le gameplay comme prolongement de la construction narrative. Penser la mise en écriture du jeu vidéo grâce à Paul Ricœur, au travers de Hotline Miami.

Alain Zind

► **To cite this version:**

Alain Zind. Le gameplay comme prolongement de la construction narrative. Penser la mise en écriture du jeu vidéo grâce à Paul Ricœur, au travers de Hotline Miami.. Conserveries mémorielles, 2018. hal-04430487

HAL Id: hal-04430487

<https://hal.science/hal-04430487v1>

Submitted on 5 Feb 2024

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.

Conserveries mémorielles

Revue transdisciplinaire

#23 | 2018

Que pense le jeu vidéo ?

Écriture, narration et gameplay : le jeu vidéo change notre être au monde

Le *gameplay* comme prolongement de la construction narrative

Penser la mise en écriture du jeu vidéo grâce à Paul Ricoeur, au travers de *Hotline Miami*.

Expanding narrative construction through gameplay

ALAIN ZIND

Résumés

Français English

L'objet de cet article est d'interroger directement la dimension narrative et la « mise en intrigue », selon la pensée de Paul Ricoeur, que propose le jeu vidéo, et ce au travers de ses solutions interactives – le *gameplay* pour ainsi dire, ou « jouabilité » en français. Autrement dit, observer comment, dans certains cas, les séquences pures de jeu peuvent contribuer pleinement à la narration vidéo-ludique, tout en questionnant le statut d'acteur, d'auteur, de mémoire individuelle et collective.

This article questions the narrative dimension and Paul Ricoeur's « mise en intrigue » that can be relative to videogames, toward its interactive solutions – the *gameplay*. In other words, the purpose is to observe how, in certain cases, game experience can fully contribute to build the videogame narration, while questioning different terms, such as actors, authors, individual and collective memory.



Entrées d'index

Mots-clés : narration, mise en intrigue, mémoire, expérience individuelle, sujets collectifs, Ricœur, gameplay, jeu vidéo

Texte intégral

Introduction

- 1 Une première approche consistant à comparer l'art cinématographique au vidéo-ludique peut paraître pertinente dans la mesure où ce dernier est passé par les mêmes étapes d'expérimentations interactives avant d'affirmer pleinement sa forme commercialisable. Le cinéma des premiers temps fut jugé à l'aune de sa valeur divertissante, conséquence de l'utilisation foraine de l'appareil cinématographique (GUNNING, 2006), avant que l'évolution technique du cinéma ne pousse les observateurs à analyser le médium narratif, c'est-à-dire les moyens techniques mis à disposition du narrateur/réalisateur.
- 2 L'étude de l'objet jeu vidéo dans une optique narratologique est, de même que pour le cinéma, une évolution logique, même si les *Games Studies* se sont immédiatement centrées sur la dimension participative du jeu vidéo, inscrivant d'emblée le joueur au cœur de l'analyse.
- 3 L'objet de cet article est d'interroger directement la dimension narrative et la « mise en intrigue », selon la pensée de Paul Ricœur, que propose le jeu vidéo, sous le prisme de ses solutions interactives – le *gameplay*, que l'on peut traduire par la « jouabilité » ou le « système de jeu ». L'enjeu est ici de constater comment, dans certains cas, les séquences pures de jeu peuvent contribuer pleinement à la narration vidéo-ludique.
- 4 Les conditions ludiques restent toutefois dépendantes d'une structure environnementale définie par et pour le jeu, plaçant l'individu dans une situation favorable, ou non, à la participation, ce qui pousse à distinguer ludique et jouabilité (GENVO, 2008). Cet environnement, régi par des règles plus ou moins contraignantes, permet ainsi d'influencer le niveau de jouabilité et de contrôle. Genvo donne l'exemple de l'enfant à l'école :

« Pour un enfant, il est usuellement difficile de jouer durant les cours, alors que la récréation est un moment propice au jeu. Cela ne veut pas dire qu'il est impossible de jouer en classe, mais que la structure de la seconde situation (son système de règles et de contraintes) comporte une jouabilité plus élevée que la première. En définitive, cela indique qu'il y a des « structures jouables »

- 5 Les jeux-vidéos au *gameplay* quasi inexistant s'assimileraient donc plus aisément à des films interactifs, puisque le savoir-faire technique du joueur (sa capacité à maîtriser les mécaniques du jeu – communément appelés le *skill* – est peu sollicité. L'hypothèse d'une possible inscription du *gameplay* – et donc de l'expérience du joueur – dans le processus narratif (construction du personnage, évolution de l'intrigue) entraînerait toutefois un mélange de temporalités divergentes *a priori* paradoxal, entre le passé de la narration et le présent de l'interaction (JUUL, 2001)¹. La première étape réflexive permettra de questionner l'indissociabilité du *gameplay* au processus narratif. Cette hypothèse sera ensuite explorée au travers d'une étude de cas, *Hotline Miami* (Dennaton Games, 2012). Ce jeu vidéo, sur lequel nous reviendrons en détail, manipule selon nous astucieusement l'idée de « joueur-modèle » que formule Genvo (GENVO, 2008), c'est-à-dire le mélange d'une expérience singulière à un récit commun.

En impliquant une narration et un processus d'écriture, le jeu vidéo se voit donc dans



l'obligation de poser la question du point de vue et du sujet. Paul Ricœur résume ainsi cette interrogation en ces termes : « l'histoire est-elle celle des structures ou celle des acteurs ou agents de l'histoire ? » (RICŒUR dans DELAGE, DE BAECQUE, 1998). L'adaptation d'un point de vue vidéo-ludique s'incarne dans le choix du *gameplay* et du genre, décidés par les développeurs et concepteurs du jeu – quête individuelle², ou gestion de groupe³. Le RTS, jeu de gestion en vue aérienne⁴, et le FPS⁵ notamment, illustrent très bien cette opposition selon les genres, entre gouvernance d'une collectivité dans le premier cas, et aventure individuelle dans le second⁶.

Le *gameplay*, indissociable du processus narratif ?

- 7 Dans la présentation de sa thèse consacrée au jeu vidéo, Rémi Cayatte propose une définition en guise de ligne directrice analytique : « le jeu vidéo est une expérience ludique, transmise par des images, et guidée par un récit » (CAYATTE, 2017). Le récit apparaît dès lors comme la condition indispensable au déroulement du jeu, puisqu'il impose une directive au joueur, un but. Cette définition permet ainsi d'assimiler la règle à une mise en récit, même si cette dernière reste partielle et finalement très abstraite. L'hypothèse d'une œuvre entièrement non-narrative serait, en outre, une particularité difficile à atteindre, comme ont pu l'écrire certains théoriciens du cinéma :

Pour être pleinement dans le non-narratif, [il faudrait être dans le] non-représentatif, c'est-à-dire qu'on ne puisse à l'image rien reconnaître [...] ni percevoir des relations de temps, de succession, de cause ou conséquence entre les plans [...], menant à l'idée d'une évolution fictionnelle réglée par une instance narratrice.

Toutefois [...] le spectateur, habitué à la présence de la fiction, aurait encore tendance à la réinjecter : n'importe quelle ligne ou couleur [...] peut servir d'embrasseur de fiction. (AUMONT, MARIE, BERGALA, VERNET, 1983, p.66)

- 8 Cette « réinjection » de la fiction par un processus d'assimilation des formes constitue précisément une *mimésis* intertextuelle (LETOURNEUX, dans GENVO, 2005, p. 196) :

Le troisième niveau n'est pas celui de la *mimésis* réaliste, mais celui d'une *mimésis* intertextuelle : ce qui est imité, c'est un espace peuplé de fusées en guerre, autrement dit, c'est l'univers de la science-fiction, plus précisément celui du *space opera*. S'il n'y a pas directement de récit dans *Space War*, il y a déjà un emprunt fait à la culture des œuvres narratives : le récit n'est pas dans le jeu, il est autour de lui, latent, et cette narrativité donne une profondeur et une cohérence plus fortes à l'immersion ludique⁷.

- 9 Olivier Caïra, dans sa proposition d'une définition pragmatique de la fiction, conclut finalement que la dimension ludique implique l'indéfectible attachement à une narration, fut-elle réduite à une simple règle (CAÏRA, 2016). Le récit vidéo-ludique ne nécessite pas une profonde élaboration, du moment qu'il contient une trajectoire : « un système de règles va de la sorte dessiner une certaine expérience de jeu qui devra faire sens chez ses destinataires » (GENVO, 2008). Aussi dit-on souvent que *Tetris* (Aleksëï Pajitnov, 1984) est un jeu sans « histoire », sans intrigue, alors qu'il y a pourtant bien un objectif de réalisation – emboîter des briques pour gagner des niveaux⁸.

- 10  *The Long Dark* (Hinterland, 2014), autre cas de figure, propose un mode « bac à sable » libre de toute orientation fictionnelle, où le seul but est de survivre dans une zone polaire uniquement peuplée d'animaux sauvages. Ce type de jeu, appelé *survival*, propose une grande marge de manœuvre aux joueurs, dégagés de contrainte

directionnelle. La présence de la narration est toutefois imposée par le genre lui-même : réaliser une liste de tâches afin de survivre, ou voir son avatar mourir et perdre la partie. Cette liberté proposée au joueur ne devrait donc pas tant s'assimiler à une absence d'orientation narrative qu'à une élimination pure et simple de la dramatisation : une histoire élaborée (état du personnage, informations contextuelles, quêtes imposées au joueur) et transmise par des mécaniques narratives artificielles (découpage en chapitres ou niveaux, suspens, etc...).

11 Certains utilisateurs ont toutefois élaboré des récits personnalisés pour combler le déficit dramatique de ces jeux-vidéos dits « ouverts ». Le Joueur du Grenier⁹ a notamment mis en place sur sa chaîne Youtube une série intitulée « Let's play narratif - The Long Dark »¹⁰ où un récit entièrement extra-diégétique (voix off, fondus et péripéties organisés au montage) est apposé au jeu¹¹.

12 Malgré une insistance sur la relation indéfectible entre narration et jeu vidéo, la question du scénario, c'est-à-dire de la qualité de l'histoire développée, reste un élément de jugement-clé des sites et revues spécialisés¹². L'adaptation au cinéma de *Super Mario Bros* (réalisé par Rocky Morton et Annabel Jankel, sorti en 1993¹³) témoigne de ce phénomène accru de « scénarisation » des jeux et de rationalisation du *gameplay* par des enjeux¹⁴, alors qu'à l'origine, cette dimension pouvait paraître secondaire dans la saga vidéo-ludique¹⁵. Cette volonté dramatisante, appelons-là définitivement ainsi, peut en partie s'expliquer par l'essor d'une logique post-moderne, cherchant à mettre à nue les formes et les rapports (LYOTARD, 1979), ajoutant ainsi une substance *a priori* inutile, du fait de son inconséquence sur l'expérience ludique¹⁶.

13 Le désir de narration et de dramatisation, tel qu'il s'incarne dans l'exemple préalablement cité des « let's play... », peut s'inscrire dans la continuité des pensées de Paul Ricœur sur la volonté humaine d'une mise en intrigue, qui est, selon le philosophe, la marge de manœuvre que peut accomplir un individu pour forger son identité (RICŒUR, 1983). Cette construction identitaire résulte cependant d'une tension entre le caractère du sujet, perpétuation de sa personnalité (*mêmeté*), et la parole tenue effective, conflit trouvant en partie sa résolution dans la narration. Cette dernière se comprend donc comme une écriture du vécu, qu'elle soit mise sur papier, ou simplement dictée par les différents actes accomplis, puis remis en (dés)ordre ultérieurement par la mémoire.

14 Sous ces conceptions héritées directement de la psychanalyse freudienne, Ricœur entend questionner le rôle de l'individu comme auteur de son vécu. Dans l'exemple du « let's play... », malgré la dramatisation de contenu, le récit proposé n'est en aucun cas une réinvention totale de la diégèse, mais plutôt une adaptation de propos, ou une réécriture, orientée par l'expérience du jeu et de son genre. Il conforte ainsi l'idée de non-invention du vécu, héritée de Saint-Augustin : Dieu étant l'auteur du vécu, l'individu se limite à un rôle d'acteur, dont l'action principale est la mise en intrigue¹⁷.

Narration et identité

15 Si l'unique possibilité d'action que possède l'Homme est sa capacité narrative, il convient de distinguer, en vue de notre problématique, le scénario d'un jeu vidéo – l'intrigue, l'histoire – et la narration – le médium du récit¹⁸.

16 En étayant la réflexion autour de la question de la création, pourrions-nous finalement accepter l'idée que le jeu vidéo ne saurait être le fruit d'un auteur unique, au vu du caractère collectif et interdépendant de son processus narratif et créatif : concepteurs, développeurs (au pluriel puisqu'il s'agit toujours d'une équipe), scénaristes, testeurs, joueurs ? Même si un individu unique peut être à l'origine du projet, sa propre



inspiration pourrait tout autant être interrogée, au même titre que celle d'un scénariste ou d'un réalisateur de cinéma, absorbés dans un réseau référentiel inhérent (BADIOU, 2010).

17 Si le débat reste ouvert, les modestes questionnements de notre hypothèse poussent à adapter au jeu vidéo la réflexion qui animait Ricœur : celle du point de vue à adopter dans l'écriture – dans le cadre vidéo-ludique, le type de *gameplay* – résultant de la tension entre dimension individuelle de la mémoire et son activation par un déploiement collectif. Le travail de mémoire formulé par le philosophe n'existe en effet que grâce à une intermédiation, un interlocuteur qui permet d'activer le processus mémoriel au travers du phénomène psychanalytique du transfert. Cette interaction pose tout autant, selon Ricœur, la question des différents sujets de la mémoire.

18 Dans son article « Histoire et mémoire » (RICŒUR dans DELAGE, DE BAECQUE, 1998), Ricœur a interrogé le compromis historien de collectiviser une mémoire *a priori* individuelle par la mise en écriture, destinée au public. L'écriture de l'Histoire passe donc par une mise en relation d'une pluralité de mémoires, réunie en un flux collectif, selon les conceptions de Maurice Halbwachs. François Dosse le résume ainsi : « la mémoire collective se présente comme un fleuve qui élargit son lit au gré de sa course sur une ligne continue, alors que l'histoire tranche, découpe des périodes et privilégie les différences, les changements et autres discontinuités » (DOSSE, 1998, p. 6). Par cette première observation, les divergences temporelles peuvent être immédiatement relevées, entre le passé de la mémoire et le présent de son évocation, le présent de l'historien et le temps nécessaire à employer dans l'écriture.

19 La rencontre ambiguë du collectif et de l'individuel trouve une configuration particulièrement représentative lors des processus commémoratifs. C'est une anecdote personnelle de Ricœur qui sert ici d'exemple :

Ainsi je garde personnellement en mémoire la déclaration de guerre en septembre 1939 [...] mais de quoi ai-je aujourd'hui le souvenir? De l'événement public, déclaration de guerre, ou de moi même l'apprenant? (RICŒUR dans DELAGE, DE BAECQUE, 1998, p. 19)

20 De l'expérience d'un jeu vidéo, de quoi avons-nous le souvenir ? De notre vécu de joueur maîtrisant la combinaison de touches de la manette, ou du contenu ludique et visuel ? Bien que l'analogie à Ricœur puisse paraître ici naïve, cette comparaison permet toutefois d'aborder les mêmes réflexions sur l'ambiguïté du souvenir dans son inscription individuelle ou collective : si l'expérience et le ressenti sont propres à chacun, le contenu est le même pour tous. S'appuyant sur l'hypothèse collective, Ricœur bifurque sur l'identité de celui qui se souvient : s'il y a mémoire collective, peut-il donc y avoir sujet collectif ?

21 Acceptons l'idée selon laquelle un jeu vidéo construisse principalement son récit grâce à l'expérience et l'avancée du joueur. Imaginons pour cela un titre entièrement ouvert, où la trajectoire et l'issue de l'aventure seraient propres à chaque joueur, selon une expérience de jeu personnalisée¹⁹. Dans ce cas, la narration, dépendante de l'individu, n'existerait pas sans l'avancée du joueur (même les développeurs ne pourraient pas anticiper le déroulement final) et le récit resterait en suspens. Le jeu vidéo pourrait ainsi incarner l'idée de mouvement perpétuel de la mise en écriture – processus d'extension narrative nommée transfictionnalité par Marie-Laure Ryan (RYAN, 2017).

22 Cette idée de construction permanente trouve sa source dans l'historicité divergente entre acteurs des commémorations et acteurs de l'événement remémoré, ainsi que dans la temporalité distincte entre vécu et mise en écriture. Gêrôme Truc, dans une étude comparée sur Ricœur et Bourdieu, note d'ailleurs à ce sujet :

[...] en tant que fiction historique, le récit offre une temporalité alternative, fictive,



où peuvent se rencontrer et s'accorder la permanence dans le temps du caractère et le défi lancé au temps de la parole tenue. (TRUC, 2005)

- 23 Avant de conclure son idée en citant directement Ricœur : « en narrativisant le caractère, le récit lui rend son mouvement »²⁰.
- 24 Si ce dynamisme continuuel s'incarne confortablement dans le vidéo-ludique, peut-on alors penser celui-ci, de manière totalement radicale, comme un récit au présent ? Si la question reste ouverte, et qu'aucune réponse définitive ne pourrait être validée, plusieurs éléments alimentent cette hypothèse, et notamment l'affirmation de Juul, préalablement cité, sur l'immédiateté de l'interaction (« the now of the interaction ») (JUUL, 2001). En ce sens, un jeu pourrait se jouer d'une traite, et dans le cas de certains simulateurs très poussés (simulateurs de vol entre autres, qui servent parfois à former les pilotes), il y a unité entre temps du jeu et temps du vécu. Ce temps unitaire ne saurait toutefois inscrire le joueur dans un régime semblable à celui de son avatar virtuel, puisque, dans le cas de la simulation, le jeu ne confronte pas à une véritable prise de risque, à la différence d'une expérience réelle.
- 25 En conclusion, si la narration vidéo-ludique peut se déployer au présent au travers de son *gameplay*, et que l'expérience individuelle contribue à la construction du récit, le jeu vidéo peut-il alors se permettre de laisser au joueur la possibilité de s'éloigner de l'intention initiale des scénaristes ? Pour le poser autrement, le jeu vidéo peut-il réussir à orienter l'utilisateur vers une expérience de jeu et une narration qui se voudraient collectives et identiques pour tous ²¹? Le concept de « joueur-modèle » théorisé par Genvo (GENVO, 2008), permet en partie de résoudre ces questionnements, en s'assimilant à l'idée de sujet collectif. C'est toutefois au travers de l'exemple de *Hotline Miami*, jeu d'action très linéaire, radicalement opposé à la liberté de l'*open-world*, qu'il est possible d'observer comment le jeu vidéo peut réduire le champ des possibles (le choix d'une direction) afin d'assumer et d'assimiler pleinement le scénario proposé.

Le cas hotline miami

- 26 *Hotline Miami* est décrit par le site jeuxvidéo.com comme étant un « jeu d'action en vue aérienne » de très haute difficulté, lui conférant ainsi le statut de « Die & Retry »²² (c'est à dire que le joueur va perdre et mourir souvent avant de terminer certains passages, contribuant ainsi à affiner sa tactique et à améliorer son savoir-faire). Le joueur y incarne un tueur à gage chargé d'éliminer des mercenaires. L'atout majeur de ce jeu vidéo développé par un studio indépendant est sa capacité à justifier sa nostalgie graphique et technique (le 64 bit pixélisé et *retro*, la linéarité, la manque de diversité dans les missions) par un scénario astucieux jouant la carte de la folie et du trouble de la personnalité, déployé dans une mise en scène qui ne varie jamais – la vue aérienne du *gameplay*, agrémentée de dialogues.
- 27 Malgré sa mise en scène répétitive, le jeu est toutefois doté d'une véritable richesse narrative et dramatique, par sa propension à faire rimer expérience ludique et évolution du récit, et par sa proposition d'une introspection astucieuse de son *gameplay*, jugé *old school* : il s'agit ici d'enchaîner les assassinats pour faire des combos, dans un style arcade traditionnel un peu mécanique, dans le sens où l'IA (intelligence artificielle), parfois peu réactive, a des *pattern*²³ assez prévisibles. Le choix de justifier la répétition des actions à accomplir par une défaillance psychique du personnage permet ainsi de poser un certain regard sur l'inconséquence habituelle des tueries dans les jeux vidéo (notamment dans les jeux de guerre), ainsi que sur ses mécaniques ludiques superficielles d'un point de vue de la vraisemblance (le manque de réactivité de l'IA et sa



prévisibilité, la possibilité de recommencer). Le scénario donne ainsi à comprendre que les tueries perpétrées par le joueur prennent part activement à la narration globale. Autrement dit, jouer pleinement le jeu du *gameplay* proposé (tuer le plus vite possible pour augmenter son score et éviter de se faire piéger par l'ennemi) contribue à nourrir le portrait du personnage joué et donc à participer à l'écriture du récit.

28 *Hotline Miami* constitue une illustration intéressante de l'opposition entre personnage fictionnel et identité du joueur. Anticipant le plaisir coupable de l'utilisateur à massacrer en toute impunité, le jeu propose un niveau où corps ensanglantés jalonnent le sol. Plus loin, le joueur rejoue ce même niveau, et comprend que ce massacre préalablement aperçu sera – probablement²⁴ – perpétré par lui-même, et que le récit entier reposait sur un vaste *flash-forward*. Cette ritournelle narrative donne à comprendre le manège spatio-temporel du récit - le personnage étant pris entre rêveries, hallucinations et psychose. *Hotline Miami* se révèle être finalement une intéressante mise en scène de la psyché humaine, et en assumant pleinement les artifices classiques du jeu vidéo – niveaux parfois répétitifs, frénésie irréfléchie dans l'accomplissement d'une action, la nécessité de recommencer plusieurs fois la même mission du fait de sa difficulté – il se joue pleinement des phénomènes de dégénérescence et de défaillance de la mémoire, tels que théorisés par Freud et repris par Paul Ricœur.

29 Dans le cas d'un refoulement traumatique, le processus de remémoration passe en effet par un difficile travail de répétition – répétition en symptômes substitutifs et inconscients. Ce tâtonnement du sujet est pensé par Freud comme un obstacle à la guérison : « la patient répète, piétine, au lieu de se souvenir » (FREUD, cité par RICŒUR, dans DELAGE, DE BAECQUE, 1998). Si la répétition forcée s'avère parfois néfaste, le travail de mémoire ne doit pas consister à une confrontation pure et simple de l'événement traumatique, mais à une identification des obstacles qui barrent le trajet mémoriel effectué par le sujet, afin de combattre l'aporie (DERRIDA, 1995). Une mémoire dite « obligée » serait au contraire un danger, autant pour le travail critique, que pour ceux qui ont choisi de refouler ce souvenir. Ce sont précisément ces dégénérescences que vit le personnage, et par extension, le joueur : *Hotline Miami* pousse à accomplir les différents meurtres de manière un peu forcée, sans donner de réelles explications contextuelles et scénaristiques. Le joueur est habitué, dès l'ouverture du jeu, à assassiner immédiatement le moindre PNJ (personnage non-joué contrôlé par l'IA) sous peine d'être tué et de devoir recommencer. C'est donc par cette stimulation du réflexe ludique que le joueur peut être entraîné, un peu malgré lui, à tuer ces personnages inoffensifs – et Sébastien Lefait justifie cette stimulation des réflexes par un « régime scopique de l'hypervigilance » cultivé dans certains FPS servant d'entraînement aux militaires (LEFAIT, 2016). En maintenant un rythme d'action intensif, le *gameplay* réussit donc à conditionner le joueur et lui faire épouser le même caractère impulsif et psychotique du personnage qu'il contrôle, répétant encore et encore la même action, à son insu – dans le scénario, ce personnage a été recruté par un gang pour sa fragilité psychique, puis mis sous influence narcotique, accentuant en conséquence sa folie, et l'enferment dans le traumatisme.

30 Réduisant ainsi son propos à l'action, au geste, au déplacement, le jeu vidéo, sous cette forme, caresse alors des possibilités d'écriture formidables en exploitant ses propres codes, et en s'affranchissant d'une forme de cinéma interactif²⁵.

31 Si l'on se réfère donc à Ricœur, le jeu vidéo ne devrait pas endosser le rôle de monument commémoratif, surtout si le jeu se veut historicisant - par exemple *Soldats Inconnus : mémoires de la Grande Guerre*, développé par Ubisoft, et sorti en 2014, qui cherche ouvertement à accomplir un « devoir » de mémoire en appuyant sur la dimension hautement tragique du conflit, au détriment d'une véritable expérience de



guerre par le ludique²⁶. Le problème reste finalement relatif à toute forme d'écriture : ne pas enfermer les individus au « malheur singulier de telle communauté, au risque de la figer dans l'humeur de la victimisation, de la déraciner du sens de la justice et de l'équité » (RICŒUR, 2000, p. 736).

- 32 Le philosophe reste tout de même plus ou moins ouvert au débat, puisque, si la répétition de l'évènement traumatique dans une optique culpabilisante représente un véritable danger épistémologique (et politique), elle peut être nécessaire dans le travail de réconciliation. Ricœur conclut ainsi :

Une histoire replacée par la mémoire dans le mouvement de rétrospection [commémorations] [...] ne peut plus séparer la vérité de la fidélité, qui s'attache en dernière instance aux promesses non tenues du passé ; car c'est à l'égard de celles-ci que nous sommes primordialement endettés (RICŒUR, dans DELAGE, DE BAECQUE, 1998, p. 28)

- 33 Pour autant, *Hotline Miami* n'est en aucun cas un récit de rédemption ou de stigmatisation, et joue principalement la carte de l'action effrénée. Malgré l'expérience variable selon les joueurs (ordre dans les meurtres, rapidité de l'exécution, nombres de tentatives, etc.), le scénario, prédéfini, ne dévie jamais de sa trajectoire. Prenant le parti d'une banalisation et uniformisation dans l'éclat de violence, il prend le risque d'affirmer que le choix des joueurs – celui du meurtre frénétique – sera toujours le même, et réactive ainsi cette tension entre individualité de l'expérience et collectivité narrative.

Joueur-modèle : expérience individuelle collectivisée ?

- 34 Le concept de joueur-modèle, ou joueur-type, tel que théorisé par Sebastien Genvo, résulte de l'expérience cumulée de systèmes ludiques similaires d'un jeu à l'autre – similarité particulièrement marquée en fonction des genres, puisque proposant des *gameplay* et mécaniques devenus usuels au fil du temps (GENVO, 2008). Genvo indique ainsi que :

la structure de jeu va de la sorte dessiner ce que l'on peut appeler un joueur-modèle, un certain schème de l'expérience de jeu, dans le sens où le joueur est censé être dépositaire de certaines typifications ludiques mises en place par la structure.

- 35 En se reposant donc sur les pré-connaissances potentielles et le « savoir-faire ludique d'un utilisateur cible », les développeurs peuvent donc envisager une figure de joueur idéal. Genvo s'inspire ici du concept de « lecteur-modèle » d'Umberto Eco, impliquant la même idée de compétences (chez Eco, compétences grammaticales). Malgré la singularité d'une expérience (maîtrise technique divergente d'un individu à l'autre), ce concept permet de conforter les capacités directives du jeu vidéo, dans son ambition d'imposer une pratique ludique qui se voudrait commune et transversale à chacun²⁷. Une telle affirmation reste cependant contestable, d'autant que Genvo ajoute, en prolongeant les réflexions d'Eco, qu'un lecteur participe tout autant au récit par sa faculté à l'interpréter et à combler les non-dits du texte, ce qui empêche finalement d'assimiler l'idée de lecteur-modèle à celle de « lecteur empirique ». Un texte en effet, tout comme un jeu, reste « toujours libre aux appropriations »²⁸ - en témoigne, une nouvelle fois, le concept de *gameplay* émergent que nous avons déjà évoqué.

En associant donc l'idée de joueur-type de Genvo aux questionnements de Ricœur sur



la mise en écriture collective (par l'historien) d'un processus mémoriel, le jeu vidéo apparaît alors, au travers de l'exemple de *Hotline Miami*, comme une expérience inscrite dans cet entre-deux. Le jeu propose en effet un pari assez osé : anticiper et scénariser un potentiel choix du joueur (massacrer les civiles innocents) – l'un des rares du jeu en réalité²⁹. Par ce passage, il donne l'illusion de singularité, sans pour autant se soucier de ce que le joueur finira réellement par accomplir, puisque les corps ensanglantés seront présents, quoi qu'il arrive. Ce massacre est déjà accompli, déjà inscrit, déjà collectivisé puisque imposé par les développeurs, et donc déjà « mis en archive » pour paraphraser Derrida. Il est le symbole même du refoulement traumatique opéré par le personnage, obligé de revivre la même scène, conséquence du principe même du *gameplay* – enchaîner les mêmes actions meurtrières, inlassablement.

Conclusion

37 Le scénario comme source de motivation ludique pourrait être une piste d'étude intéressante. Des jeux comme *Metroïd* (Nintendo, 1986), *Metal Gear* (Kojima/Konami, 1987), *Another World* et *Flashback* (Eric Chahi/ Delphine Software, 1991 & 1992) ont été des précurseurs dans l'évolution d'une exigence scénaristique étroitement liée aux conditions du *gameplay*. Cependant, le jeu vidéo a très tôt proposé des expériences plus proches du cinéma interactif, au détriment d'un *gameplay* finalement assez pauvre : l'exemple de *Dragon's Lair* notamment, sorti sur bornes d'arcades en 1983, développé et édité par Cinematronics, et reposant sur le principe du QTE (appuyer sur un bouton à un moment précis).

38 La scénarisation croissante du jeu vidéo relève d'une évolution plutôt facile à anticiper : de même que le cinéma, ce nouvel objet ne pouvait rester une « coquille vide ». Si la narration est inévitable de par la direction et les règles imposées au joueur, les développeurs ont aussi compris que le scénario ne devait pas servir uniquement de toile de fond décorative – background servant à poser l'environnement diégétique sans aucune influence sur le *gameplay* – mais chercher à questionner ses propres mécaniques ludiques. C'est peut être la différence entre un jeu de plateforme comme *Super Mario Bros*, où l'environnement pose les conditions du *gameplay* (un ennemi en forme de bouton pour sauter dessus, un tuyau pour glisser dedans, un plombier pour explorer les égouts)³⁰ et un autre comme *Metroïd* (jeu de plateforme de science-fiction qui emprunte beaucoup à *Alien* de Ridley Scott). Mario, dès le début du jeu, ramasse différents aliments (champignons, fleurs) lui conférant instantanément des pouvoirs provisoires. Dans *Metroïd* en revanche, à mesure que le joueur avance et que l'intrigue évolue – peu de cinématiques, tout passe par l'avancée du personnage, que l'on sait éprouvé au fil des épreuves – le joueur voit Samus Aran, célèbre égérie de la culture du jeu vidéo et héroïne de la saga *Metroïd*, gagner de nouvelles capacités et de nouvelles armes, pour faciliter son parcours et atteindre des lieux inaccessibles au début du jeu³¹. Dans ce cas, l'histoire semble se justifier par sa propension à accompagner et à rationaliser l'évolution du *gameplay*. *Hotline Miami* s'inscrit finalement dans le même processus réflexif : entre retour aux sources graphiques et ludiques (pixels, action linéaire), multiplication des références (autant cinématographiques que vidéo-ludiques, par exemple le premier *Grand Theft Auto* développé par Rockstar et sorti en 1997³²), et scénario questionnant les conditions mêmes du jeu et de ses mécaniques, puisque la répétition des missions, la possibilité de recommencer en cas d'échec, ainsi que les réactions formatées de l'IA se justifient par un récit de dégénérescence mémorielle et perceptives (hallucinations, rêves, etc..). Dans son choix de mettre à nu tous les artifices



du jeu vidéo, s'attachant bien plus à la forme qu'au fond, il incarne finalement une sorte de postmodernité vidéo-ludique³³.

39 De par un scénario unilatéral, le jeu mène le joueur là où les scénaristes le souhaitent, le soulageant ainsi de la tâche parfois difficile de choisir la direction. Les seuls choix proposés sont donc ici d'ordre tactique (déplacement, préparation et approche des combats, etc...), et non stratégique (attaquer, éviter, soudoyer, charmer, etc...), selon la distinction de Clausewitz à propos de l'art de la guerre.

40 Malgré cette linéarité, le joueur participe pourtant pleinement au récit par l'action, permettant ainsi une filiation cinématographique beaucoup plus pertinente que d'autres jeux empruntant des mécaniques narratives purement visuelles – notamment les cinématiques où le joueur ne peut rien faire d'autre que regarder. Tout le potentiel du jeu vidéo se situe justement dans sa possibilité à puiser dans un réservoir filmique prêt à être réemployé en mécaniques ludiques.

41 Le joueur prend alors une place incontournable dans la construction de la narration, compliquant ainsi les questions de temporalité : entre le présent du *gameplay*, le passé du récit, et le régime différent dans lequel se situe le joueur. D'où la volonté de cet article de s'appuyer pleinement sur la pensée de Paul Ricœur pour tenter de poser clairement les différentes interrogations autour de l'expérience, de la mémoire et du sujet individuel ou collectif.

42 Le jeu vidéo apparaît dès lors comme une intéressante mise en scène du trajet qu'effectue le sujet vers sa mémoire : la mission que l'on doit recommencer après avoir échoué, s'assimilant au tâtonnement du souvenir et la nécessité, parfois, d'en recommencer son récit. Pourtant, ce phénomène de répétition doit absolument être dépassé, selon Freud, pour ne pas enfermer le sujet dans un cercle mémoriel qui lui serait néfaste.

43 Nous pourrions alors envisager, en ce sens, une forme de jeu assumant pleinement ces actes de répétition, comme étant le travail d'un processus mémoriel : un premier niveau neutre où le joueur mène sa première expérience, avec à l'issue un événement qui serait traumatique, puis la possibilité, pour surmonter le traumatisme et passer au second niveau, de rejouer le même parcours plusieurs fois, avec à chaque passage des éléments contextuels qui changent. L'avatar devrait notamment accomplir une suite de mouvements *a priori* dénués de sens (comme des sauts), en guise de symptômes substitutifs (les actions donneraient l'illusion de parvenir à déjouer l'issue fatale). Si cependant un tel *gameplay* paraîtrait particulièrement sadique, puisque la répétition pathologique de la mémoire est un obstacle à la cure, le jeu aurait la nécessité de faire évoluer le processus en proposant des niveaux alternatifs. Cette répétition ne serait donc pas une fin en soit, mais permettrait au joueur d'accepter l'échec inévitable de la mission, et d'entamer une réconciliation pour lui permettre de finir le jeu, en accédant à un dernier niveau, complètement différent.

44 Face aux possibilités ludiques qui paraissent infinies, le jeu vidéo se pose alors, potentiellement, comme un dispositif propice à devenir un théâtre de la mémoire – pas une accumulation veine de données et d'images, mais un monde virtuel propice à la liberté de l'imaginaire humain.

Bibliographie

AUMONT, Jacques, MARIE, Michel, BERGALA, Alain, VERNET, Marc, *L'esthétique du film*, Paris, Nathan Université, 1983, 224 pages



BADIOU, Alain, DE BAECQUE, Antoine, « la culture cinématographique », *Cinéma*. Paris, Nova, 2010, pp 41-62, 419 pages

- BARTHES, Roland, « L'ancienne rhétorique », *Communications* n°16, 1970. Recherches rhétoriques. pp. 172-223.
- CAÏRA, Olivier, « Théorie de la fiction et esthétique des jeux », *Sciences du jeu* n°6, mis en ligne le 12 octobre 2016, consulté le 28 juillet 2018. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/671>
DOI : 10.4000/sdj.671
- CAYATTE, Rémi, « Convaincre par le jeu. Présentation du travail de thèse de Rémi Cayatte », *Hypothèses.org*, mis en ligne le 05 juillet 2017 par Jbazile, page consultée le 30 juillet 2017, URL : <https://ajccrem.hypotheses.org/373>
- DERRIDA, Jacques, *Mal d'archive, une impression freudienne*, Paris, Galilée, 1995, 145 pages
- DOSSE, François, « Entre histoire et mémoire : une histoire sociale de la mémoire », *Raison présente*, septembre 1998, pp 5-24
DOI : 10.3406/raipr.1998.3502
- GENVO, Sébastien, « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "play design" », communication lors du colloque « Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles » ACFAS, mis en ligne en 2008, page consultée le 30 août 2017, URL : http://www.ludologique.com/publis/articles_en_ligne.html
- GUNNING, Tom « Le Cinéma d'attraction : le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde », *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, n°50, 2006, mis en ligne le 01 décembre 2009, page consultée le 10 octobre 2012, URL : <http://1895.revues.org/1242>
DOI : 10.4000/1895.1242
- JUUL, Jesper, « Games Telling Stories – A brief note on games and narratives », *Games Studies*, mis en ligne en juillet 2001, page consultée le 30 août 2017, URL : <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- LEFAIT, Sébastien, « « Tu n'as rien vu [en Irak] » : Logistique de l'aperception dans *Generation Kill* », *TV/Series*, n°9, 2016, mis en ligne le 01 juin 2016, page consultée le 22 octobre 2017, URL : <http://tvseries.revues.org/1248>
DOI : 10.4000/tvseries.1248
- LETOURNEUX, Matthieu, « Les univers de fiction des jeux vidéo », dans GENVO, Sébastien (sous la direction de) *Le game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, pp. 195-208
- LYOTARD, Jean-François, *La condition postmoderne. Rapport sur le savoir*, Paris, éditions de minuit, 1979, 128 pages
- RICŒUR, Paul, *Temps et récit*, Paris, éditions du Seuil, 1983, 320 pages
- RICŒUR, Paul, « Histoire et mémoire », dans Christian Delage, Antoine De Baecque (sous la direction de), *De l'histoire au cinéma*. Bruxelles, Complexe, 1998, pp. 17-28
- RICŒUR, Paul, « L'écriture de l'histoire et la représentation du passé », *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, volume 55, n° 4, 2000, pp. 731-747
DOI : 10.3406/ahess.2000.279877
- RYAN, Marie-Lauren, « « Le transmedia storytelling comme pratique narrative », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* n°10, mis en ligne le 1^{er} janvier 2017, page consultée le 13 July 2018, URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/2548>
DOI : 10.4000/rfsic.2548
- TRUC, Gêrôme, « Une désillusion narrative ? De Bourdieu à Ricœur en sociologie », *Tracés. Revue de Sciences humaines*, août 2005, mis en ligne le 03 février 2009, page consultée le 16 mars 2017, URL : <http://traces.revues.org/2173>
- WATKINS, Peter, « Préface The Media Crisis », *Peter Watkins Media Statement*, mis en ligne en 2016, page consultée le 7 décembre 2016, URL : http://pwatkins.mnsi.net/Intro_MedCr_french.html.

Notes

1 « There is an inherent conflict between the now of the interaction and the past or « prior » of the narrative ». Je remercie Antoine Rocipon pour cette référence.



2 Par exemple les aventures-plateformes, ou encore les jeux de tirs en vue subjective (FPS) où le joueur contrôle un seul personnage.

3 Par exemple certains RPG -Role Play Gaming, où le joueur peut contrôler une poignée

d'aventuriers et améliorer leurs performances.

4 Le joueur a pour mission, en général, de diriger tout un peuple, pays, armée, établissement, selon les registres, en orientant chaque personnage vers des tâches à accomplir.

5 First Person Shooter – jeu de tir à la première personne, jouable en vision subjective, généralement avec une arme en amorce visuelle

6 Nombreux éditeurs ont proposé des mélanges de genre assez fructueux. Par exemple, des FPS-RPG, mélangeant action, gestion de l'évolution de son avatar, et libre parcours en *open-world* : les jeux du studio Bethesda (*Oblivion*, *Morrowind*, *Skyrim*, tous les trois issus de la même série *Elder Scrolls* basée sur un univers de type *heroic-fantasy*, ainsi que *Fallout 3*, équivalent moderne des jeux précédents, situé dans un monde post-apocalyptique nucléaire, et produit par le même studio), tous en vue subjective. Ou encore des RPG-RTS-Plateforme, où le joueur gère les ressources et les abris, tout en dirigeant individuellement chaque personnage durant des quêtes plutôt orientées vers l'action et l'infiltration : notamment *This War of mine* (11 bit studios, 2014), jeu en vue 2D.

7 Je tiens à remercier Paul-Antoine Colombani pour cette référence

8 Si la proposition précédente de J. Aumont, Michel Marie, Alain Bergala et Marc Vernet était pleinement validée, l'imagination pourrait donc assimiler ce puzzle de formes géométriques à un récit libre d'interprétations.

9 Youtuber français devenu célèbre pour ses tests de jeux « rétros » jugés médiocres.

10 *Bazar du Grenier*, la chaîne « fourre-tout » du Grenier, inscrit le 19 août 2014, 1,1 million d'abonnés, page consultée le 29 septembre 2017. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=ZU8RswrxT54&list=PLWmL9LdoefosxfqHXj4nkOJEz1tixAOJ7>

11 La série « Let's play... » ne s'est pas limitée uniquement à ce jeu, en détournant d'autres titres à priori ouverts à une narration personnalisée. C'est le cas par exemple d'une suite d'épisodes basés sur *This War of Mine*, ou encore sur le jeu de gestion politique *Mission President : Geopolitical Simulator* (Eversim, 2007)

12 Notamment jeuvideo.com, avant sa refonte totale depuis 2014 à la suite de son rachat par Webedia, qui proposait un avis synthétisé par rubriques – gameplay, graphisme, durée de vie, musique/ ambiance sonore, et scénario.

13 Le film est crédité comme la première adaptation au cinéma d'un jeu vidéo

14 Même si dans cet exemple précis, cette scénarisation émane d'un changement de support. Toutefois, cette adaptation cinématographique nécessite bien de repenser l'univers diégétique du jeu vidéo originel (*Super Mario Bros.*) en terme de plans, séquences et scènes, soit une grammaire audiovisuelle.

15 Karim Debbache, ancien rédacteur sur jeuxvideo.com, propose dans son émission *Crossed* diffusée sur Youtube (Inscrit le 19 mars 2011, 216 256 abonnés, page consultée le 29 septembre 2017, URL : <https://youtu.be/wCgs8edZGfE>), une analyse assez intéressante de l'échec de l'adaptation filmique, par sa volonté de rationaliser un univers *a priori* déconnecté de toute logique scénaristique vraisemblable, confirmant que l'intérêt du jeu se situe avant tout dans sa dimension ludique, et non dramatique.

16 Nombreux Puzzle-Game notamment (jeux de logique) se voient dotés de scénarios assez élaborés, comme le cas de la série *Professeur Layton* (Level-5, 2008), où il est uniquement question de résoudre une suite d'énigmes proposées par les personnages rencontrés durant l'aventure.

17 Nous pourrions d'ailleurs contester cette liberté dans l'écriture et dans la mise en image, en s'appuyant sur la crainte déjà formulée par Peter Watkins, sur l'uniformisation esthétique : que les choix de mises en scène résultent souvent d'une « grammaire confortable » de l'esthétique du cinéma *mainstream* narratif, dictant parfois les choix des réalisateurs de manière inconsciente. Watkins se sentait lui-même instrumentalisé, à son insu, par l'esthétique dominante (WATKINS, 2014)

18 Pourtant, un scénario de cinéma ne se résume surtout pas à son histoire, mais à sa capacité à structurer les scènes dans leur enchaînement et dans la cohérence générale, eu égard des thèmes abordés et des intentions esthétiques. Les prix de meilleurs scénarios ne récompensent pas forcément l'originalité de l'histoire, mais l'allure du propos. En cela, le scénario se juge bien plus en sa qualité de médium narratif.



19 De tels jeux existent déjà, mais face à l'insurmontable difficulté technique de prévoir à l'avance une infinité de solutions, les fins alternatives sont souvent réduites à des canaux finalement assez orientés. Malgré la liberté accordée dans *Fallout 3* et sa suite *Fallout : New Vegas* notamment, les fins alternatives se résumaient à des cinématiques légèrement variées selon la direction opérée

par le joueur (des nuances dans le monologue de la voix off, ou des images supplémentaires, puisque ces cinématiques sont en réalité des images fixes).

20 Truc citant Ricœur, *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil, 1990 p. 196

21 Le concept même de *gameplay* émergent, c'est-à-dire l'éloignement volontaire, par le joueur des codes ludiques d'un jeu vidéo, permet d'emblée de nuancer l'idée d'une orientation narrative inéluctable.

22 « Test : Hotline Miami », par miniblob (journaliste de jeuxvideo.com), 30 octobre 2012, page consultée le 30 mars 2017, URL : <http://www.jeuxvideo.com/articles/0001/00017889-hotline-miami-test.htm>

23 Le parcours de l'ennemi dans un jeu, souvent très facile à anticiper dans les jeux de plateformes traditionnels. L'évolution technique du jeu vidéo a permis de complexifier sensiblement les réactions et déplacements des ennemis.

24 La tournure est au conditionnel, puisque le joueur peut faire le choix de ne pas tuer ces civils innocents.

25 Ce fut le cas notamment de *Heavy Rain* (Quantic Dream/ Sony, 2010), devenu une référence du genre

26 Voir à ce sujet l'épisode consacré au jeu par la chaîne Youtube de Romain Vincent, professeur d'histoire-géographie, *JVH – jeux vidéo et histoire* (inscrit le 10 octobre 2011, 7300 abonnés, page consultée le 30 mars 2017, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=AxEBDG3HkKk>) qui déplore notamment que les faits historiques soient parfois noyés dans un pathos selon lui anesthésiant. Je remercie Antoine Rocipon pour cette découverte.

27 Une ambition couplée d'une nécessité matérielle et économique puisqu'il paraît potentiellement impossible de prévoir un jeu entièrement ouvert à une infinité de directions.

28 Genvo Op.Cit.

29 Le dernier choix du joueur sera de tuer, ou non, les chefs du gang.

30 Karim Debbache, in op.cit.

31 Dans *Super Metroid* par ailleurs, troisième opus de la saga, sorti sur Super Nintendo en 1994, le joueur apprend à maîtriser la technique du rebond sur le mur, pour atteindre des hauts sommets. Une capacité qu'il possédait dès le début du jeu, mais qu'il ne savait utiliser aisément sans ce tutoriel tardif, du fait de l'exigence technique élevée pour réaliser la manœuvre (une combinaison de touches assez complexe et une demande de dextérité pointue).

32 Test de Hotline Miami, op.cit.

33 Une forme timide tout de même, puisque le jeu reste addictif, proposant un challenge assez excitant au joueur, au lieu, par exemple, de le détacher de toute sensation de plaisir.

Pour citer cet article

Référence électronique

Alain Zind, « Le *gameplay* comme prolongement de la construction narrative », *Conserveries mémorielles* [En ligne], #23 | 2018, mis en ligne le 10 octobre 2018, consulté le 05 février 2024. URL : <http://journals.openedition.org/cm/3327>

Auteur

Alain Zind

est doctorant en cinéma et en histoire, et travaille sur les récits audiovisuels réalisés par les acteurs – soldats, insurgés, journalistes embarqués – de la guerre en Irak de 2003. Dans le cadre de ses recherches, il a été amené à explorer la question de la mobilité des images sur Internet. Il a notamment rédigé plusieurs articles autour du cinéma Mashup, et a codirigé un séminaire sur sa dimension muséale et mémorielle – qui a abouti en juin 2018 à une journée d'étude autour de la pratique de l'anthologie visuelle, organisée avec Stéphanie Louis. Il est également rédacteur régulier de la revue cinématographique hebdomadaire *Critikat*, pour laquelle il rédige des articles critiques, couvre des festivals, et mène des entretiens.



Articles du même auteur

Penser avec le jeu vidéo [Texte intégral]

Paru dans *Conserveries mémorielles*, #23 | 2018

Droits d'auteur



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

