



HAL
open science

Foreword

Laura Gabrielle Goudet, Tony Gheeraert

► **To cite this version:**

Laura Gabrielle Goudet, Tony Gheeraert. Foreword. Cahiers de Narratologie, 2020, 38, pp.1-6.
10.4000/narratologie.11681 . hal-04809786

HAL Id: hal-04809786

<https://hal.science/hal-04809786v1>

Submitted on 28 Nov 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.

Avant-propos

Laura Goudet et Tony Gheeraert



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/narratologie/11681>

DOI : [10.4000/narratologie.11681](https://doi.org/10.4000/narratologie.11681)

ISSN : 1765-307X

Éditeur

LIRCES

Ce document vous est fourni par Université de Rouen Normandie – Bibliothèque Universitaire



Référence électronique

Laura Goudet et Tony Gheeraert, « Avant-propos », *Cahiers de Narratologie* [En ligne], 38 | 2020, mis en ligne le 20 janvier 2021, consulté le 28 novembre 2024. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/11681> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/narratologie.11681>

Ce document a été généré automatiquement le 16 février 2023.



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

Avant-propos

Laura Goudet et Tony Gheeraert

- 1 En 1999, Gonzalo Frasca avait provoqué quelque émoi parmi les spécialistes du jeu vidéo, en formalisant un clivage devenu fameux entre « ludologues » et « narratologues »¹. Un vif débat s'en était suivi, opposant d'une part les tenants de la narration comme constitutive du genre (Janet Murray, Marie-Laure Ryan), et d'autre part les partisans de l'interactivité (Epsen Aarseth, Gonzalo Frasca), pour qui scénarios et personnages n'étaient que des accrétions superflues et étrangères à l'essence des œuvres vidéoludiques.
- 2 L'effervescence retomba assez rapidement. L'institutionnalisation des sciences du jeu comme champ disciplinaire autonome au début des années 2000² contribua à émousser les tensions sans vraiment résoudre la question. Celle-ci a sans doute perdu quelque peu de sa vivacité, mais sans avoir jamais été tranchée définitivement. Elle semble même connaître depuis quelque temps un regain d'intérêt. Dès 2012, Epsen Aarseth, jadis « ludologue » intransigeant, s'essaie à une théorie des « logiciels narratifs », sans se résoudre encore toutefois à les considérer comme des jeux³. Cinq ans plus tard, à l'occasion de la reparation de son ouvrage devenu classique *Hamlet on the Holodeck*, Janet Murray réaffirme avec force le bien-fondé de sa thèse, selon laquelle le jeu vidéo est l'héritier des fictions littéraires et cinématographiques : « I was right ! » persiste-t-elle dans la nouvelle préface⁴ ; Ian Bogost, au contraire, explique vers la même date aux lecteurs de *The Atlantic* que les jeux vidéo sont « bien meilleurs » quand ils ne comportent ni « histoires », ni « personnages »⁵.
- 3 Le vif succès rencontré par les jeux narratifs au cours des années 2010 peut expliquer le retour au premier plan de ce questionnement fondateur. Les films dits interactifs à gros budget, laissant peu de place aux mécaniques ludiques, suscitent un large engouement, comme l'atteste la réussite de *Detroit. Become Human* (Quantic Dreams, 2018) qui s'est aussitôt après sa sortie hissé en tête des meilleurs ventes, ou l'expérience limite que constitue *Black Mirror : Bandersnatch* diffusé par Netflix en décembre 2018. Mais des jeux narratifs indépendants, plus modestes, très novateurs, parviennent aussi à se frayer un chemin auprès du public, et à bénéficier de l'attention d'une critique exigeante. Les productions de l'éditeur belge Tale of Tales (*The Path*, 2009), ou plus récemment de

Giant Sparrow (*The Unfinished Swan*, 2012), ont ainsi suscité des analyses fouillées mettant en évidence la profondeur et la qualité artistique de leurs réalisations. Au printemps 2017 paraît l'un des titres les plus emblématiques de cette recherche narrative : *What Remains of Edith Finch*, développé par Giant Sparrow, et dont le succès a aussitôt divisé la critique : plébiscité par les uns comme chef-d'œuvre narratif (« *masterpiece in storytelling* »⁶), portant à un point d'achèvement absolu le concept de « narration environnementale » ; et décrié par les autres, qui dénoncent la pauvreté ludique de ce « simulateur de promenade », genre détesté entre tous par les joueurs « *hardcore* ».

- 4 Les articles réunis dans ce numéro, issus d'un colloque qui s'est tenu à l'université de Rouen Normandie les 7 et 8 novembre 2019, n'ont pas pour but de raviver l'ancienne fracture entre partisans des histoires et tenants du *gameplay*. Bien au contraire, les auteurs et autrices qui se sont prêté(e)s à cette réflexion se proposent de mesurer en quoi les scénaristes et les concepteurs ont tenu compte des discussions des années 1990-2000, afin de penser à nouveaux frais l'imbrication du récit et des mécaniques de jeu. *Lusor in fabula* : au-delà du clin d'œil à Umberto Eco, il s'agit de repenser la place du joueur dans le récit vidéoludique qui, moins encore que le roman étudié par le théoricien italien, ne saurait s'actualiser sans l'activité d'un récepteur⁷.
- 5 La première section, intitulée « Mécanismes narratifs, mécanismes ludiques », se penche sur les interférences ou la complémentarité entre narration et ludicité. Hélène Sellier (« Valeur narrative des mécaniques ludiques et corporéité du joueur »), adoptant une approche phénoménologique, réinterroge la notion de « dissonance ludo-narrative » définie par Hocking à propos de *Bioshock* (2K games, 2007)⁸. L'autrice montre que les relations entre *gameplay* et narration ne sauraient se résumer à la simple opposition de la technicité à l'histoire racontée : il s'agit bien plutôt de deux formes de récit qui dialoguent, se confirment ou se contredisent, même lorsque la mécanique du jeu nous raconte une autre histoire que celle du récit principal ; la distorsion entre le récit des mécaniques et la narration n'est pas nécessairement signe d'incohérence, mais peut au contraire relever d'une stratégie délibérée pour désorienter le joueur.
- 6 Fanny Barnabé, ensuite, envisage la narration particulière des tutoriels, et leurs différentes modalités d'intégration dans le jeu qu'ils accompagnent (« Entre règles et narration : étude narratologique des tutoriels de jeu vidéo et des 'personnages-guides' »). Pour étudier ces seuils au statut très particulier, l'autrice, à partir de notions dérivées de la narratologie genettienne, distingue différents types de figures pseudo-narratives : instances « interfacielles » peu intégrées au récit, ou « avatars tutoriels » pleinement incarnés, et jouant de toutes les stratégies métaeptiques pour franchir efficacement le quatrième mur. Ces variations débouchent sur la naissance d'un nouveau type d'avatar, non du joueur, mais de la machine elle-même, comme « opérateur de métalepse ».
- 7 La deuxième section du numéro est consacrée à des études d'œuvres vidéoludiques au caractère narratif marqué, mettant en scène des formes singulières et originales de récit. L'étude de Mélanie Fiévet, qui porte sur *Portal* (« Rebel without a choice. *Portal/Portal 2*, ou comment raconter l'insubordination dans un jeu à structure linéaire contraignante »), applique aux deux opus du titre de Valve Corporation (2007 et 2011) les paradoxes liés à la notion de dissonance ludo-narrative déjà évoquée par Hélène Sellier. Dans *Portal*, en effet, la rébellion supposée de l'héroïne s'inscrit dans un parcours linéaire et prédéfini, dont le joueur ne peut s'écarter. Loin de constituer une

faiblesse, cette contradiction est le ressort d'une narration teintée d'humour noir, et invite à interroger l'agentivité du joueur. La série *Portal*, en construisant une figure de rebelle docile, « sonne comme l'impossible réponse aux paradoxes qui torturent les IA. »

- 8 Aux très cérébraux *Portal* et *Portal 2* s'oppose *Lie in my heart*, bouleversante expérience de recherche-crédation, menée et présentée par Sébastien Genvo (« Faire jouer la vie d'autrui. Approche ludonarrative du jeu expressif *Lie in my heart* », Expressive Game Studio, 2019) ; à travers ce jeu à caractère autobiographique, c'est l'expérience du deuil, de la perte et de la déchirure que l'auteur cherche à partager ; l'objet vidéoludique, médium particulièrement propre à favoriser l'empathie entre le joueur et l'auteur, invite ainsi à repenser le « pacte autobiographique » initialement défini par Philippe Lejeune pour des œuvres littéraires⁹, et qui, ainsi refondé, devient le pivot d'un « dialogue dynamique » entre « gameplay et narration vidéoludique. »
- 9 Les questions narratives posées par un monde en jeu ouvert se présentent nécessairement d'une toute autre façon que celles des jeux linéaires aux séquences scriptées : Iñigo Atucha, dans son étude portant sur le mode *online* de *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), s'intéresse aux récits instanciés par les joueurs à partir d'une bibliothèque d'éléments offerts par le jeu ; il en déduit que chaque joueur s'empare de ces briques narratives à la manière d'un acteur de la *commedia dell'arte*, ou d'un joueur de jazz improvisant autour d'un canevas. L'avatar, quant à lui, objectivé à la troisième personne, se trouve manipulé comme un pantin, et parfois réduit au rôle d'une marionnette dans un spectacle de Guignol, dans un renversement carnavalesque et désacralisant non dépourvu d'une dimension subversive.
- 10 Laura Goudet aborde ensuite deux jeux indépendants : *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017), et *Doki Doki Literature Club* (2017). En dépit de leurs différences, ces deux titres au fort potentiel narratif possèdent pour points communs de transgresser le quatrième mur afin de susciter l'angoisse et le malaise, déstabilisant le joueur à travers des figures de narrateurs non fiables. Le jeu vidéo participe ainsi d'un renouvellement des codes stéréotypés de la peur et de la folie à l'écran, que ces émotions soient ressenties par le joueur ou les personnages eux-mêmes. Ces codes, sujets à devenir rapidement obsolètes, nécessitent à ce titre d'être sans cesse réactivés.
- 11 Les dernières contributions s'attachent à l'étude de questionnements moraux, que le jeu vidéo pose le plus souvent à travers une contradiction entre éthique du récit et forme du gameplay. Sarah Chauvin, qui s'appuie sur une typologie empruntée à Vincent Jouve¹⁰, montre ainsi, dans son étude de *Vampyr* (Dontnod, 2018), les conflits ludo-narratifs possibles entre d'une part l'axiologie du joueur, et de l'autre une mécanique de jeu qui récompense des comportements vampiriques et meurtriers réprouvés par la morale commune. Le joueur se trouve sommé de choisir entre d'une part la recherche de la performance ludique, et de l'autre l'empathie qu'il éprouve pour les PNJ victimes de son avatar ; ce sentiment est encore accru par la complexité psychologique apportée par les créateurs au design des personnages, ainsi que par l'usage de « codes de sympathie. » Dans le cas de *Vampyr*, le joueur est moins amené à réfléchir à son positionnement éthique qu'à l'utiliser comme élément du gameplay.
- 12 Tony Gheeraert, qui s'intéresse à un autre titre de Dontnod, aboutit à des conclusions assez divergentes dans « Le Serpent et le Papillon. Temps et narration dans *Life is Strange* (2015) » : la question éthique semble ici envisagée avec le plus grand sérieux. À travers le système du choix à conséquence qui permet partiellement de modifier le

cours du jeu tout en gardant jusqu'à la fin un fil directeur scénaristique unique, les créateurs mettent en scène l'articulation délicate de la contingence et de la nécessité. Trois différentes temporalités se superposent et renvoient à trois manières d'aborder le monde : le temps linéaire de la tragédie, qui figure l'abandon résigné et fataliste à la destinée ; le temps spiralé de l'héroïne, qui représente le ressentiment et le refus d'endosser ses propres décisions ; enfin le temps circulaire et nietzschéen de la deutéragoniste Chloé, qui correspond à l'affirmation de choix assumés jusqu'à l'insoutenable.

- 13 L'ensemble des travaux de ce numéro confirme l'importance sans cesse croissante des sciences du jeu vidéo au cours des années 2010 : les chercheurs disposent d'une panoplie d'outils théoriques de plus en plus pertinents, éventuellement issus des études littéraires, mais repensés en fonction des spécificités d'un récit vidéoludique qui le plus souvent s'écarte du modèle aristotélicien. La dernière décennie a également été marquée par la production de titres narratifs de grande qualité, dûs à des créateurs maîtres de leurs effets, jouant sur toute la gamme des émotions, proposant des récits complexes entretenant avec le joueur des relations subtiles – et, pour toutes ces raisons, susceptibles d'attirer l'attention des meilleurs commentateurs.
- 14 Le colloque de Rouen avait donné lieu à des échanges très riches, en particulier à l'occasion d'une table ronde animée par Aymeric Hays-Narbonne. Ces propos n'ont pu être transcrits dans ce numéro, mais il reste possible de les visionner sur la chaîne du colloque : <https://webtv.univ-rouen.fr/channels/#lusor-in-fabula> Nous tenons aussi à remercier vivement le comité de rédaction des *Cahiers de narratologie*, qui nous fait l'honneur de nous accueillir dans ce numéro.

BIBLIOGRAPHIE

Arsenault, Dominic, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique: la narration dans le jeu vidéo*, Université de Montréal, 2006.

Arsenault, Dominic, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, Université de Montréal, 2011.

Aarseth, Espen, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore and London: Johns Hopkins UP, 1997.

Barnabé, Fanny, *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, Université de Liège, 2012.

Bogost, Ian, « Video Games Are Better Without Stories », *The Atlantic*, n° du 25 avril 2017.

Bouchardon, Serge, *Littérature numérique : le récit interactif*, Paris, Hermès Lavoisier, 2009.

- Bouchardon, Serge, « Du récit hypertextuel au récit interactif », *Revue de la BNF*, 2012/3 (n° 42), p. 13-20.
- Djaouti, Damien, *Narration et interaction. Relations en milieu vidéoludique*, Université Toulouse-Le-Mirail, 2007.
- Frasca, Gonzalo, « Ludology meets narratology : Similitude and differences between (video)games and narrative », in *Parnasso*, 3, Helsinki, 1999.
- Genvo, Sébastien (éd.), *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, L'Harmattan, 2005.
- Genvo, Sébastien, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, Université de Lorraine, 2013.
- Jenkins, Henry, « Game Design as Narrative Architecture », in Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.), *First Person : New Media as Story, Performance, Game*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 118-130.
- Juul, Jesper, « Game Telling Stories ? », in *Game Studies*, 1, 2001.
- Juul, Jesper, *Half-real : Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press, 2005.
- Lavocat, Françoise, *Fait et Fiction. Pour une frontière*, Paris, Le Seuil, coll. « Poétique », 2016.
- Letourneux, Matthieu, « Un cas limite de narrativité : la novellisation de jeux vidéo », in *La novellisation ; du film au livre*, sous la direction de Jan Baetens et Marc Lits, Louvain, University of Leuven Press, 2004.
- Marti, Marc, « La narrativité vidéoludique : une question narratologique », *Les Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, 27, 2014, url: <http://narratologie.revues.org/7009>
- Murray, Janet, *Hamlet on the Holodeck*, Cambridge, MIT Press, 1998. Nouvelle édition revue en 2017.
- Ryan, Marie-Laure ; Rebreyend, A.-L., « Des jeux narratifs aux fictions ludiques : vers une poétique de la narration interactive », *Nouvelle revue d'esthétique*, 2013/1 (n° 11), p. 37 à 50.
- Saemmer, Alexandra ; Tréhondart, Nolwenn, « Les figures du livre numérique 'augmenté' au prisme d'une rhétorique de la réception », *Études de communications*, 2014, 2, n° 43, p. 107-127.
- Solinski, Boris, « A la marge de la lecture et du ludique : les livres-jeux », *Sciences du jeu*, 7, 2017.

NOTES

1. Gonzalo Frasca, « Ludology meets Narratology: Similitude and differences between video games and narrative », *Parnasso*, 3, 1999. En ligne : <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>

2. Voir Epsen Aarseth, « Computer Game Studies, Year One », in *Game Studies*, 1, 2001. Voir aussi, pour une mise en contexte historique, Patrick Schmoll, « Sciences du jeu : état des lieux et perspectives », *Revue des Sciences sociales*, 2011, 45, p. 10-19.
3. Epsen Aarseth, « A Narrative Theory of Games », mai 2012, en ligne : https://www.researchgate.net/publication/254006015_A_narrative_theory_of_games
4. Janet Murray, *Hamlet on the holodeck. The Future of Narrative Space* [1997], Cambridge, The MIT Press, 2017, p. IX.
5. Ian Bogost, « Video Games Are Better Without Characters », *The Atlantic*, mars 2015, en ligne : <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2015/03/video-games-are-better-without-characters/387556/> ; du même auteur, « Video Games Are Better Without Stories », *The Atlantic*, avril 2017, en ligne : <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>
6. *Pixelated points*, 13 février 2018, <http://www.pixelatedpoints.com/home/2018/2/7/what-remains-of-edith-finch-is-a-masterpiece-in-storytelling>
7. Umberto Eco, *Lector in fabula*, Paris, Grasset, 1985.
8. Clint Hocking, « Ludonarrative Dissonance in Bioshock », clicknothing.typepad.com, 10 octobre 2007, en ligne : https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html
9. Philippe Lejeune, *Le Pacte autobiographique*, Seuil, coll. « Poétique », 1975.
10. Vincent Jouve, *L'Effet-Personnage dans le roman*, Paris, Presses universitaires de France, Collection « Écriture », 1992.