

Narration et jeu vidéo : une exploration des univers fictionnels

Ce mémoire est consacré à l'étude des différentes modalités via lesquelles le médium vidéoludique peut élaborer un récit. Il s'ouvre sur le constat que les outils narratologiques traditionnels ne sont pas aptes à rendre compte de la narrativité du jeu vidéo sous tous ses aspects. En effet, contrairement aux dires de certains chercheurs, ce médium ne se borne pas nécessairement à imiter la littérature ou le cinéma pour élaborer un récit (qui se réduirait donc aux seuls textes et cinématiques) : il peut également transmettre des informations narratives via des éléments proprement ludiques (un décor peut révéler le passé d'un personnage, l'interface peut être intégrée à la fiction ou non, etc.). De plus, ces « éléments de narrativisation » (pour reprendre l'expression de Sébastien Genvo¹) ne prennent sens que lorsqu'ils sont activés, considérés par le joueur : le comportement de ce dernier constitue donc une variable qui doit impérativement être prise en compte dans l'étude de la narration vidéoludique.

Or, si le récit vidéoludique n'existe que sous forme de potentialité éventuellement actualisable par le joueur, comment délimiter précisément un corpus qui distinguerait les jeux narratifs de ceux qui sont radicalement dépourvus de récit ? À travers quels éléments tangibles peut-on étudier un objet qui varie selon le récepteur qui l'active ? La réflexion menée dans ce travail montre que ces difficultés méthodologiques ne peuvent être résolues grâce aux outils narratologiques traditionnels – à moins de déformer ceux-ci jusqu'à les rendre inopérants. La thèse qui y est soutenue consiste à remettre en question la validité de la notion de récit (en tant que suite linéaire d'événements) car celle-ci n'est pas à même de rendre compte de l'ensemble des « éléments de narrativisation » ni de l'influence du joueur sur la narration. Se substitue donc à la notion de récit celle d'univers fictionnel. Ce concept désigne une forme particulière de narration, déployée sur plusieurs dimensions et au sein de laquelle le récit linéaire n'est qu'un aspect parmi d'autres. Plus précisément, l'univers se divise en trois notions-clefs (empruntées à Étienne Armand Amato²) : le cosmos, la diégèse et la ludiégèse.

Dans le but d'éprouver l'efficacité de cette nouvelle conception du récit et d'établir un premier balisage du domaine à travers le nouveau regard qu'elle permet, ce mémoire propose de recenser et de décrire les principaux « éléments de narrativisation » qui peuvent entrer dans la construction d'une diégèse. Ceux-ci sont au nombre de quatorze : les cinématiques, les textes, l'avatar, les personnages, les renvois intertextuels, le paratexte, l'interface, la caméra, les objets, les environnements, les objectifs, les sons, le gameplay et les variations introduites par le joueur (la manipulation des règles et les choix). Concevoir la narration comme un univers (c'est-à-dire comme un agencement d'éléments que le joueur doit hiérarchiser et non plus comme une succession d'événements) permet d'envisager la possibilité de « charger » de récit ces différents niveaux du jeu ainsi que les conséquences de cet investissement sur l'histoire qui est véhiculée de cette façon. Par ailleurs, cette reformulation favorise la prise en compte du joueur dans l'élaboration du récit puisque qu'elle autorise une nouvelle conception de l'histoire, qui n'apparaît plus comme un tout à recevoir mais comme un espace à explorer.

1 GENVO (Sébastien), « Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ? » dans *Compara(a)ison*, n°2, 2002. Disponible en ligne sur Ludologique (URL : <http://www.ludologique.com/>).

2 AMATO (Étienne Armand), « Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : la posture vidéoludique », dans GENVO (Sébastien), dir., *Le game design de jeux vidéos : Approches de l'expression vidéoludique*. Paris, L'Harmattan, 2005, pp. 299-323