

Faculté de philosophie, arts et lettres

Narration et jeu vidéo : analyse de trois pratiques narratives

Auteur : Gallien BAYOT

Promoteur : Jean-Louis DUFAYS

Année académique 2023-2024

Master en langues et lettres françaises et romanes, orientation
générale, à finalité didactique

UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LOUVAIN
Faculté de philosophie, arts et lettres

Place Blaise Pascal, 1 bte L3.03.11, 1348 Louvain-la-Neuve, Belgique | www.uclouvain.be/fial

Table des matières

Remerciements	1
Contexte scientifique et orientation de la recherche.....	2
Introduction.....	5
1 Chapitre 1 : Le jeu vidéo comme film interactif.....	9
1.1 Une narration dirigée (<i>push narrative</i>).....	9
1.1.1 Les mécanismes	10
1.1.2 Variantes du récit complet : le récit ouvert ou fermé	15
1.2 L'immersion fictionnelle dans la narration dirigée	21
1.2.1 L'intrigue, en vue d'une immersion dans l'histoire	22
1.2.1.1 L'objectif et la quête	22
1.2.1.2 Quel suspense pour le jeu vidéo ?	27
1.2.2 L'avatar, porte d'entrée vers la fiction	29
1.2.2.1 Approche actorielle et avatorielle	29
1.2.2.2 La relation entre le joueur et son avatar	31
1.2.2.3 Créer du lien, renforcer l'immersion	35
1.3 Conclusion	37
2 Chapitre 2 : le jeu vidéo comme univers fictionnel.....	39
2.1 Une narration fragmentée (<i>pull narrative</i>)	39
2.1.1 L'exploration.....	40
2.1.2 La lecture	43
2.1.3 Cas particulier : les quêtes secondaires, entre « <i>push</i> » et « <i>pull narrative</i> »	47
2.2 L'immersion fictionnelle dans la narration fragmentée	49
2.2.1 L'immersion dans un univers vivant et cohérent	49
2.2.2 Le joueur-enquêteur	52
2.2.2.1 Le concept de curiosité.....	53
2.2.2.2 Application concrète, l'enquête dans le monde du jeu <i>Subnautica</i>	54
2.2.2.3 Curiosité et immersion fictionnelle	59
2.3 Conclusion	60

3	Chapitre 3 : Le jeu vidéo comme espace de jeu de rôle	62
3.1	Du jeu de rôle au jeu vidéo	63
3.1.1	La fiction dans les jeux de rôle : <i>lore</i> et <i>background</i>	63
3.1.2	Du jeu de rôle au <i>RPG</i>	65
3.1.3	Du <i>MMORPG</i> au <i>roleplay</i> en ligne.....	66
3.2	Le <i>roleplay</i> dans les jeux vidéo multijoueurs	66
3.2.1	Les univers persistants : espaces de <i>roleplay</i>	67
3.2.2	L'immersion fictionnelle par le <i>roleplay</i>	71
3.3	Le <i>roleplay</i> partagé sur les réseaux	73
3.3.1	Le joueur narrateur.....	73
3.3.2	Cas particulier : l'engouement fictionnel communautaire autour du jeu <i>Helldivers 2</i>	76
3.4	Conclusion	81
	Conclusion	82
	Glossaire	85
	Bibliographie.....	87
	Ludographie.....	90
	Liste des figures	94

Remerciements

Alors que la rédaction de ce mémoire se termine, il est temps de prêter un regard en arrière pour remercier toutes les personnes qui m'ont accompagné lors de ce périple universitaire. Tout d'abord, je voudrais vivement remercier Jean-Louis Dufays pour son soutien envers ce projet, pour son ouverture d'esprit ainsi que pour sa profonde sagesse qui se manifeste toujours avec justesse. Ensuite, je remercie mes parents qui m'ont toujours donné leur appui sans rien me demander en retour, et tout particulièrement mon père pour avoir pris la peine de relire l'entièreté de mes écrits. Je dois aussi remercier ma compagne Lorène pour son écoute et sa présence réconfortante lors des moments de découragement ainsi que pour sa joie communicative le reste du temps. Je la remercie aussi du fond du cœur pour son assistance sans faille et pour avoir accepté de faire un pas dans mon univers. J'aimerais également remercier Romain pour m'avoir suivi dans des discussions sans fin sur le jeu vidéo car elles m'ont souvent inspiré. Merci à mes deux camarades de jeu Nathan et Thoma qui m'accompagnent depuis de nombreuses années à travers une myriade d'univers virtuels et sans qui ce mémoire aurait été écourté de bien des exemples. Merci également à toute l'équipe de bras cassés qui m'a accueilli autour d'une table de jeu de rôle, le troisième chapitre de ce mémoire leur est dédié. En somme, je remercie toutes les personnes, professeurs et étudiants qui m'ont accompagné, soutenu, et inspiré dans cette entreprise d'écriture et lors de mon parcours universitaire. Désormais, j'espère pouvoir à mon tour inspirer et soutenir mon entourage, notamment mes deux neveux Gaspard et Tobias qui montrent déjà, malgré leur jeune âge, un grand intérêt pour ce qui m'a passionné toute ma vie dès lors : les jeux vidéo.

Contexte scientifique et orientation de la recherche

Depuis les années 2000, le secteur vidéoludique ne cesse de croître au point de marquer la culture de générations entières. Cette nouveauté s’est imposée dans la vie de nombreux individus, ce qui engendre désormais dans le secteur des sciences humaines une volonté de comprendre et de légitimer le jeu vidéo. C’est pourquoi, en parallèle de sa popularité croissante, des études se sont développées autour de ce jeune médium. Celles-ci ont à peine une trentaine d’années et commencent seulement à prendre de l’ampleur. En effet, les recherches autour des jeux sont de plus en plus nombreuses et brassent une multitude de disciplines allant des sciences humaines et sociales à la technologie, l’éducation, le design, la narratologie, la gamification, l’informatique et l’intelligence artificielle. De plus, selon Genvo¹, « le jeu n’est plus [...] systématiquement considéré comme l’opposé du sérieux ou du travail ». Par conséquent, les jeux sont réinvestis dans différents domaines, notamment par la création de « jeux sérieux » ou *serious games* en anglais. Ces *serious games* ont pour principe d’être créés avec une intention sérieuse de type idéologique, informative, marketing ou encore pédagogique, par opposition à la pure intention de divertissement. Mais ils ont surtout été investis d’un intérêt particulier dans une optique d’apprentissage. Effectivement, la combinaison du jeu et de l’apprentissage est une démarche valorisée dans le cadre de l’enseignement. C’est pourquoi notre époque connaît une légère tendance à importer le jeu vidéo dans les classes. Cependant, pour paraphraser Gilson (2021), cette démarche a souvent pour objectif l’apprentissage de savoirs extérieurs aux jeux vidéo. Ceux-ci sont alors utilisés comme des instruments qui suscitent la motivation, et non comme des objets artistiques à découvrir.

Or, les jeux vidéo méritent bien plus que d’être instrumentalisés ou considérés comme de simples divertissements. En effet, tout comme le cinéma et la bande-dessinée à notre époque, et même le roman au XIX^e siècle, le jeu vidéo est un art légitime en puissance. L’une des particularités de ce médium est qu’il regroupe plusieurs formes

¹ Genvo, S. (2023). *Studies*, sciences du jeu et ludologie. Dans Genvo, S., & Philippette, T. (dir.). *Introduction aux théories des jeux vidéo*. Presses Universitaires de Liège. (p. 12).

artistiques, de la musique au dessin... jusqu'à la narration. Celle-ci peut être étoffée ou basique, explicite ou implicite, et se développe souvent en fonction de l'implication du joueur. Bref, comme beaucoup d'autres formes artistiques et surtout littéraires, le jeu vidéo est un vecteur d'histoires. Il peut inspirer, susciter des émotions, conduire à des réflexions morales et actuelles, créer un intérêt culturel et même amener le joueur à coconstruire la fiction. Pour ces raisons, il semble que l'art vidéoludique est digne d'être découvert pour lui-même à l'école en tant qu'œuvre culturelle possédant des caractéristiques qui lui sont propres. Par conséquent, il paraît intéressant d'analyser certains procédés narratifs particuliers du jeu vidéo afin de développer une meilleure compréhension de ce médium ainsi que de ses possibilités narratives.

Pour commencer, il convient de faire état des différentes approches théoriques qui étudient le jeu vidéo afin de pouvoir situer ce travail. Il existe, tout d'abord, l'approche narratologique qui appréhende ce médium en tant qu'œuvre de fiction et s'appuie sur des éléments narratifs évidents du jeu vidéo ainsi que sur ses similarités avec les œuvres de fiction traditionnelles. Cette approche est donc fortement liée à une volonté de légitimation du jeu vidéo en tant qu'œuvre de fiction qui s'inscrit dans le sillage de la littérature et du cinéma. À l'opposé, l'approche ludologique reproche à la narratologie de ne tenir compte que des procédés narratifs au détriment des spécificités du genre vidéoludique. Pour les « ludologistes », on ne peut considérer ce dernier comme une œuvre de fiction sans prendre en compte ses mécanismes, son système de règles et d'interactions qui font qu'un jeu vidéo est avant tout un jeu. L'approche ludologique s'efforce donc d'étudier le jeu vidéo en tant que système ludique qui établit des règles et place le joueur dans un environnement interactif. Ces deux approches sont intéressantes par les éléments qu'elles mettent en évidence. En revanche, elles sont rapidement jugées « structuralistes » par leur focalisation sur l'objet jeu au détriment de l'analyse de sa réception, d'autant que l'implication du joueur sur le jeu n'est pas négligeable. Une distinction a donc dû être instaurée pour représenter ces deux perspectives d'étude du jeu. Les chercheurs se sont alors servis des termes anglophones « *game* » et « *play* » qui désignent tous les deux le « jeu » afin de distinguer le domaine d'étude du *game*, centré sur l'objet jeu, et l'étude du *play*, qui s'intéresse à la position du joueur.

Or, aujourd'hui, il semble que l'opposition entre narratologie et ludologie soit quelque peu dépassée, notamment par le brillant ouvrage de Fanny Barnabé (2018). En effet, l'autrice s'est efforcée d'examiner l'ensemble des éléments narratifs possibles du jeu vidéo en tenant compte de leur moyen d'activation par le joueur. Ainsi, elle est parvenue à étudier les éléments narratifs du jeu vidéo au regard de leur position dans le système ludique. En outre, la chercheuse a également réussi à dépasser la contradiction apparente qui dissociait l'étude du *game* et du *play* par la considération des éléments narratifs construits par le jeu en fonction de leurs effets produits sur le joueur ainsi que du pouvoir d'action de ce dernier. Il semble donc qu'il est possible de lier l'approche ludologique et narratologique dans une perspective d'étude qui considère à la fois le *game* et le *play* afin d'aborder le jeu vidéo dans toute sa complexité.

En conclusion, afin de situer ce travail, l'approche qui le régit est formée par la volonté d'aborder également le jeu vidéo en tant qu'objet complexe. C'est pourquoi ce mémoire suit l'exemple de l'ouvrage de Fanny Barnabé en offrant une tentative de dépasser les oppositions apparentes entre narratologie et ludologie, étude du *game* et étude du *play*. Selon cette perspective, l'objectif de cette recherche est d'analyser trois pratiques narratives existantes dans le milieu vidéoludique en répertoriant d'abord les éléments narratifs qui sont majoritairement employés par chaque pratique puis en étudiant la manière dont elles s'appliquent en fonction du joueur. Au sein de cette dernière dimension, il s'agit alors d'examiner le concept d'immersion fictionnelle qui articule les éléments narratifs et ludiques du jeu vidéo avec la posture et la perception du joueur. D'ailleurs, le troisième chapitre porte davantage sur l'étude du *play* en inversant le paradigme pour envisager les pratiques narratives des joueurs en fonction des jeux car, selon Genvo,

on peut également considérer que les réflexions narratologiques sur le jeu encouragent à revisiter le rôle du récepteur dans la production du sens au sein d'une narration, en plaçant différemment le point focal sur la structure de jeu ou sur le joueur, qui serait parfois à investir comme auteur d'intrigues ou de récit de jeu. (Genvo, 2018, p. 2)

Enfin, les trois pratiques narratives ne correspondent qu'à des jeux vidéo fictionnels, c'est-à-dire des jeux qui développent, d'une manière ou d'une autre, une fiction. Il ne

s'agit donc pas d'établir une liste des différents types de pratiques narratives vidéoludiques car, d'une part, tous les jeux n'établissent pas de fiction et, d'autre part, ce travail a déjà été brillamment réalisé par Marc Marti (2014). Le but est donc d'approfondir les perspectives narratives spécifiques des jeux vidéo fictionnels et de tenter d'aborder la complexité des jeux vidéo en tant qu'œuvres et espaces de fiction.

Introduction

Cinquante-et-un ans séparent la sortie du premier succès commercial vidéoludique et du dernier vainqueur des *Game Awards*, les jeux vidéo *Pong* (1972) et *Baldur's Gate III* (2023). Cinquante-et-une années durant lesquelles la technologie numérique n'a cessé d'évoluer, et avec elle l'engouement populaire pour les jeux vidéo. En effet, alors que le genre vidéoludique se diversifie, innove et crée des univers de fiction ainsi que des histoires, les fans deviennent de plus en plus nombreux. Un nouveau public émerge alors et propage la culture dite « geek » ou « cyberculture ». Afin de surfer sur la vague de ce public grandissant, le cinéma adapte cette culture sur le grand écran avec *Ready Player One* (2018), *Free Guy* (2021) ou encore *Pixels* (2015). Certaines fictions vidéoludiques sont même adaptées en film, comme *Assassin's Creed* (2016) et les deux *Tomb Raider* (2001 et 2018), ou en série, comme les récents *The Last of Us* (2023) et *Arcane* (2021). Or, si ces fictions ont tant de succès, c'est parce que des jeux vidéo sont parvenus à raconter des histoires ambitieuses qui placent le joueur au centre d'une intrigue prenante et dynamique se déroulant dans un univers créé de toute pièce qui dépeint de différentes façons une histoire plus grande encore. La question qui se pose alors est : comment le jeu vidéo peut-il raconter des histoires ? D'autant que la considération du « jeu » est communément opposée aux œuvres de fiction et à l'art de manière générale. Pourtant, la fiction relève à l'origine du jeu de simulacre et de feintise qui ont engendré l'art théâtral. C'est seulement ensuite qu'a eu lieu la distinction entre fiction et jeu. Ainsi, le jeu d'acteur, d'incarnation d'un rôle dans une fiction, a été relégué à la catégorie des « jeux fictionnels », dont l'aspect ludique réside toujours dans son lien avec la fiction. À l'inverse, la plupart des jeux vidéo qui développent une fiction possèdent un système de jeu indépendant de celle-ci, ils ne correspondent donc pas à

la catégorie des « jeux fictionnels ». Par conséquent, il est pertinent de se demander par quel moyen des jeux parviennent-ils à construire des fictions grandiloquentes, à l'instar des œuvres de fiction qui sont spécifiquement réalisées à cette intention.

À vrai dire, il semble que cette particularité réside dans le potentiel du numérique qui parvient à renouveler notre rapport au jeu et à la fiction. En effet, selon Schaeffer,

[...] les techniques numériques permettent de créer une œuvre-matrice qui à la fois propose un univers fictionnel et programme une réception interactive. Or, à partir du moment où ils [les jeux fictionnels² numériques] s'adressent à l'attention esthétique tout autant qu'à l'esprit ludique, il semblerait qu'ils remplissent la condition nécessaire pour être reconnus aussi comme des œuvres de fiction. Avec cette différence que, tout en étant des œuvres, ils n'en restent pas moins aussi des jeux. C'est précisément là, me semble-t-il, que se situe la véritable nouveauté des fictions numériques : elles sont indifférentes au partage traditionnel entre jeux fictionnels et œuvres de fiction. Ou, pour le dire autrement : elles réconcilient la fiction avec ses origines ludiques. (Schaeffer, 1999, p. 315)

Ainsi, les jeux vidéo qui développent une fiction, par le potentiel du numérique, peuvent être considérés à la fois comme des jeux et des œuvres de fiction. Avec cette considération, il est donc possible d'envisager le jeu vidéo comme un objet d'art et de culture qui construit des univers de fiction, telle une œuvre littéraire ou cinématographique. Cependant, le jeu vidéo, s'il peut être une œuvre de fiction, est aussi inévitablement un jeu qui repose sur le principe d'interaction. C'est pourquoi il est d'autant plus intéressant d'étudier la façon dont s'élaborent les fictions vidéoludiques car elles se composent toujours en fonction de l'interactivité. D'ailleurs, celle-ci permet d'inclure le joueur dans le procédé de formulation du récit, ce qui engendre des possibilités narratives sans pareil. Ainsi, ce mémoire, dans une perspective narrativo-ludologique, étudie aussi la mise en forme du récit, qui est de l'ordre de la fiction, comme une potentielle composante ludique au sein du jeu. En somme, le jeu vidéo est un médium particulièrement intéressant par son hybridité qui dévoile de nouvelles

² L'adjectif « fictionnel » employé dans ce cas ne désigne pas la catégorie des « jeux fictionnels » mentionnée précédemment mais précise que le raisonnement ne s'applique qu'aux jeux numériques qui développent une fiction pour encadrer leur système ludique.

méthodes de narration. Il semble donc tout à fait pertinent de creuser le sujet afin d'explorer les possibilités narratives inhérentes au genre vidéoludique.

Pour ce faire, il convient d'abord de définir clairement certains termes fondamentaux, sans quoi il est périlleux de se lancer dans l'étude de pratiques narratives. En effet, la confusion peut être grande en ce qui concerne l'emploi de mots à la fois communs et techniques tels que « récit », « histoire » et « narration ». L'utilisation de ces termes au sein de cette rédaction correspond donc à la définition proposée par Arsenault :

Ainsi, l'histoire est une série d'évènements qui touchent un ou plusieurs personnages et qui se déroulent dans un monde donné, le récit est l'organisation de cette histoire en un texte et le style dans lequel il est produit, et la narration, quant à elle, est le mode de communication du récit. (Arsenault, 2006, p. 19)

Ensuite, il est important de distinguer deux manières d'envisager la narration dans le jeu vidéo. La première relève des mécanismes narratifs prévus par les développeurs dans le jeu, ce que Calleja (2011, pp. 114-115) appelle le « *scripted narrative* ». Il s'agit donc des éléments narratifs du scénario préconstruit et immuable qui encadre le jeu. La seconde manière est presque indépendante des concepteurs de jeu car elle dépend principalement du joueur. En effet, il s'agit de l'histoire générée par ses actions ainsi que par sa capacité d'imagination et d'interprétation, ce que Calleja intitule « l'alterbiographie ». Ces deux dimensions sont capitales pour étudier les possibilités narratives du jeu vidéo car elles permettent de considérer à la fois les pratiques narratives qui constituent les récits de jeu vidéo et celles qui gravitent autour de ce dernier.

D'ailleurs, l'analyse des pratiques narratives porte particulièrement sur les trois caractéristiques principales des médias numériques mises en avant par Schaeffer qui, selon lui, « jouent [...] un grand rôle dans leur usage fictionnel » (1999, p. 309). Il s'agit du multimédia, de l'interaction et de l'immersion. Ainsi, les pratiques narratives sont étudiées à travers, premièrement, l'aspect multimédia du jeu vidéo qui emploie des sons, des images, de l'écrit, bref, tous les moyens à sa disposition pouvant faire office d'élément narratif. Deuxièmement, l'interaction reste un élément central dans le

raisonnement développé au sein de ce travail car elle est spécifique au numérique. Par conséquent, écarter la notion d'interaction de l'analyse des pratiques narratives constituerait une négligence de ce qui fait la particularité du jeu vidéo en tant qu'œuvre de fiction. Troisièmement, le concept d'immersion, et plus particulièrement d'immersion fictionnelle, est l'une des plus grandes forces du médium vidéoludique ainsi qu'un point d'articulation important entre les éléments du jeu et le joueur. C'est pourquoi le concept d'immersion mérite une attention toute particulière.

Afin d'explorer les possibilités narratives relatives aux jeux vidéo, la présente recherche est développée en trois chapitres qui traitent chacun d'une pratique narrative dominante dans la conception et l'expérimentation des jeux vidéo. Le premier chapitre a pour objet la narration dirigée, qui est fort semblable aux œuvres de fiction traditionnelles dans la manière de raconter. En effet, cette pratique est régie par l'intention de conter un récit explicite, ce qui implique une réduction des possibilités d'interaction sur la fiction, c'est pourquoi cette pratique narrative vidéoludique est comparée à celle d'un film interactif. À l'inverse, le deuxième chapitre aborde la construction d'univers fictionnels vivants et cohérents qui véhiculent une multitude d'histoires. Dans cette partie, il est davantage question de la possibilité d'harmonie entre narration et interaction où le joueur occupe une place importante dans l'actualisation et la formulation des récits. Enfin, le troisième chapitre examine la pratique narrative du *roleplay* dans et autour des jeux vidéo. Il s'agit d'une pratique qui dépend fondamentalement du joueur et de sa capacité à occuper une posture fictionnalisante pour créer des histoires à partir d'un cadre prédéfini. De ce fait, le chapitre porte sur la considération du jeu vidéo comme un espace de jeu de rôle. Ainsi, les deux premiers chapitres traitent davantage de la dimension du « *scripted narrative* », tandis que le dernier est focalisé sur « l'alterbiographie » du joueur. Globalement, les chapitres sont disposés dans un ordre croissant par rapport à l'impact du joueur sur le récit et au degré d'interactivité possible avec la fiction. À des fins de compréhension pour toutes et tous, un glossaire situé à la fin du travail reprend et définit les quelques termes techniques et anglophones employés au cours de la rédaction.

1 Chapitre 1 : Le jeu vidéo comme film interactif

La première pratique narrative relative aux jeux vidéo qui sera analysée est sans doute celle qui se rapproche le plus des médias traditionnels comme le roman ou le cinéma. En effet, le joueur est plongé dans une histoire racontée de manière linéaire et explicite en traversant des zones de jeu délimitées et de taille variable, entrecoupées de moments purement narratifs. Cette pratique rejoint ce que Marc Marti appelle les jeux « à récit complet », c'est-à-dire des jeux qui possèdent une intrigue ficelée et pour lesquels « les compétences narratives mobilisées sont plus fortes, car l'idée de progression vers un but/dénouement est très marquée » (Marti, 2014). Le but d'une telle pratique est double. D'une part, il s'agit d'une manière simple et efficace d'intégrer une histoire, qui joue un rôle de liant entre les différents niveaux du jeu. L'élaboration d'un récit permet donc, dans ce cas, de créer un cadre logique dans lequel les niveaux de jeu s'enchainent. D'autre part, cette pratique permet au joueur de s'investir émotionnellement dans une trame narrative dynamique et élaborée durant laquelle il occupe successivement le rôle d'acteur et de spectateur. Cependant, un tel développement narratif ne peut être élaboré que dans un jeu aux interactions limitées, dans lequel le joueur évolue dans des zones ou des niveaux bien délimités – par opposition à un espace de jeu construit de manière procédurale et quasi infinie. De cette manière, chaque élément peut être placé intentionnellement par les développeurs pour servir la narration ou pour guider le joueur sur un chemin tout tracé pour lui. Il s'agit de ce contrôle exercé sur la narration et sur la formulation d'un récit explicite, inévitable, et dans une perspective linéaire qui permet de comparer cette pratique narrative vidéoludique à celle d'un film interactif.

1.1 Une narration dirigée (*push narrative*)

Selon Gabrielle Trépanier-Jobin et Alexane Couturier (2018) citant elles-mêmes le discours de Levine (2008), il existe, à travers l'histoire scénarisée du jeu (*scripted narrative*), deux manières de raconter une histoire. La première est la méthode du « *push narrative* » qui consiste à diffuser des « informations sur l'histoire [et qui] peuvent être

imposées aux joueurs par le biais de cinématiques, d'actions contextuelles [...], de textes ou de dialogues » (Trépanier-Jobin et Couturier, 2018, p. 6). Selon la seconde méthode, intitulée « *pull narrative* », « le joueur doit plutôt découvrir des informations dissimulées et disséminées dans l'univers du jeu pour les réorganiser en un tout cohérent et émettre des hypothèses sur l'histoire » (*idem*, p. 6). Nous reviendrons sur cette deuxième méthode dans le prochain chapitre. En revanche, nous allons désormais nous intéresser plus précisément à la méthode du « *push narrative* », qui entraîne le joueur dans un récit vidéo scénarisé, à l'instar du roman qui propose au lecteur un récit écrit ou du cinéma qui présente au spectateur un récit filmique à l'aide d'images et de sons, auxquels ni le lecteur ni le spectateur ne peuvent échapper à moins d'interrompre leur expérience avec le média.

1.1.1 Les mécanismes

Une des particularités du jeu vidéo étant son aspect multimédia, ses mécanismes narratifs se déclinent de manière diversifiée, relevant tantôt du langage écrit ou oral, tantôt du langage cinématographique.

En premier lieu, certains jeux utilisent le dialogue pour former le récit dans des contextes divers. Les dialogues ont l'avantage de pouvoir intervenir dans le jeu à tout moment, aussi bien avant une phase de jeu (voir figure 1) que pendant (voir figure 2), sans forcément interrompre l'interactivité. Lors des phases de jeu, ces dialogues sont enclenchés de manière dynamique en réaction aux actions du joueur, ce qui permet d'accorder le déroulement narratif avec certaines interactions et ainsi de faire évoluer le récit au rythme du joueur. Nous ne nous étendrons pas davantage sur ce mécanisme pris isolément car son efficacité narrative n'est plus à prouver, d'autant que le langage cinématographique devient une tendance majeure et dominante dans les productions vidéoludiques d'aujourd'hui. En effet, les dialogues qui interviennent entre les phases de jeu sur image fixe et sont retranscrits en texte laissent désormais leur place à un format plus moderne, celui du cinéma (d'autant que l'un n'exclut pas l'autre).



Figure 1 – StarCraft (1998)

Scène de dialogue agissant comme un *briefing* de mission et intervenant avant une phase de jeu. Il s'agit d'une image fixe servant de transition entre deux phases de jeu. Le texte au centre est une retranscription du dialogue oral. Le texte en bas à gauche annonce les objectifs de la partie. Aujourd'hui, ce genre de transition est majoritairement remplacé par des scènes cinématiques.



Figure 2 – StarCraft 2: Wings of Liberty (2010)

Dialogue intervenant lors d'une phase de jeu. L'oral est retranscrit sous forme de sous-titre. Le portrait du personnage qui parle apparaît sur la gauche. Cette technique permet d'insérer un élément narratif au sein d'une phase de jeu sans interrompre l'interactivité.

Il est d'ailleurs à noter que la majeure partie de la narration des jeux modernes – suivant la pratique du film interactif, comme défini précédemment – se déroule dans les scènes cinématiques. Pour cette raison, il n'est pas rare de croiser sur la plateforme de *streaming YouTube* des « films jeux » qui sont des compilations de cinématiques mises bout à bout et entrecoupées de quelques phases de jeu contextuelles en vue de former le récit complet élaboré dans un jeu vidéo (voir figure 3). Cette situation apparaît comme une tendance nouvelle puisqu'en 2018, Fanny Barnabé affirmait au contraire qu'il était « impossible de cerner tout à fait l'histoire d'un jeu en n'en visionnant que les *cut-scenes* et les cinématiques » (Barnabé, 2018, chapitre 2, paragraphe 22). Il est donc intéressant d'observer que les jeux vidéo de ces dernières années sont devenus bien plus cinématographiques qu'avant.

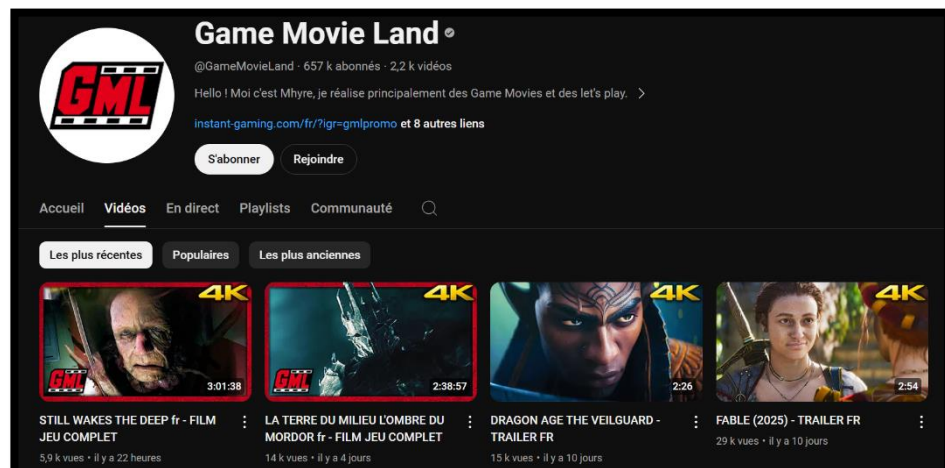


Figure 3 – Capture d’écran de la chaîne YouTube de Game Movie Land
Cette chaîne propose des « film jeu », en l’occurrence les deux dernières vidéos publiées.

Effectivement, l’un des mécanismes narratifs les plus usités du médium vidéoludique est appelé « cinématique », ce qui l’associe clairement au monde du cinéma. Selon Barnabé, « Le terme de "scène cinématique" (ou *cut-scene*) désigne une séquence vidéo non jouable qui peut être mobilisée pour servir de transition ou pour souligner les moments marquants du scénario d’un jeu » (Barnabé, 2018, chapitre 2, paragraphe 3). Il s’agit donc d’une rupture de l’interactivité au sein du jeu en vue d’utiliser le langage cinématographique pour insister sur un élément ou pour créer un intermédiaire narratif entre les phases de jeu. Ce mécanisme possède plusieurs utilités, ludiques comme narratives. D’un point de vue ludique, la cinématique permet notamment d’insister sur un élément disposé dans l’espace jouable afin de diriger le joueur, de l’alerter d’un danger ou de l’informer de la conséquence d’une interaction. Généralement, ces scènes sont créées par l’intermédiaire du moteur graphique du jeu afin d’éviter de rompre la continuité graphique de celui-ci. Cependant, il advient parfois que les cinématiques soient réalisées par des logiciels d’animation externe au jeu en lui-même, ce qui marque une coupure nette de l’interactivité au profit d’un visuel de meilleure qualité. En effet, la cinématique peut alors bénéficier d’animations de pointe et d’effets spéciaux qui ne sont pas calculés par l’algorithme du jeu. Ce type de cinématique a souvent un but narratif, qui vient représenter un moment fort du récit dans une perspective cinématographique afin d’impressionner le joueur, devenu spectateur, et engendrer des émotions. Il est donc courant aujourd’hui que les jeux vidéo commencent et se terminent par ce genre de cinématique qui permet de contextualiser

et de clôturer un récit prédéfini. En revanche, la distinction entre une cinématique à but ludique ou narratif n'est pas toujours explicite. En réalité, il n'est pas rare qu'une scène cinématique tournée avec le moteur graphique du jeu et représentant un moment fort et dynamique dans l'histoire soit agrémentée d'interactions sommaires nommées couramment *Quick Time Event* (ou *QTE*). Par exemple, ce système advient très souvent dans la série *God of War*, après un combat de *boss*, afin de rendre l'issue de la lutte spectaculaire, tout en laissant au joueur l'impression d'effectuer les actions représentées à l'écran.



Figure 4 – *God of War Ragnarök* (2022)

Cinématique durant laquelle le joueur est invité à presser le bouton « carré » afin que le personnage d'Atreus (arrière-plan) puisse porter un coup.

De plus, certains jeux parviennent à exploiter les avantages d'une cinématique lors de moments plus calmes, comme les dialogues, tout en permettant au joueur de choisir les réponses de son personnage. Cet usage de la cinématique en accord avec le dialogue permet d'obliger le joueur à écouter et à s'investir dans la conversation, notamment par l'emploi de plans cinématographiques afin de pouvoir observer les personnages sous des angles différents et ainsi percevoir leurs expressions faciales et émotions. Le joueur est donc à la fois spectateur, puisqu'il perd le contrôle de son personnage et de la caméra, et acteur, car il choisit la réplique de son personnage dans une liste de réponses possibles, parfois même dans une limite de temps imposée (voir

figure 5). En outre, certaines de ces cinématiques de dialogue développent également les codes de la sémiotique du cinéma, créant ainsi une véritable phase hybride entre jeu vidéo et film. Les cas sont rares mais méritent tout de même d'être notés car l'élaboration de véritables mises en scène dans un jeu vidéo est facultatif, voire relève de l'excès de zèle. C'est notamment le cas de *The*

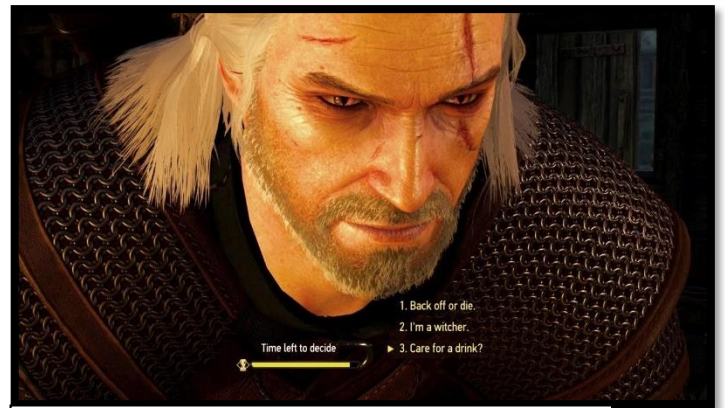


Figure 5 – *The Witcher 3 : Wild Hunt* (2015)

Lors d'une cinématique de dialogue, le joueur est invité à choisir une réponse dans un temps imparti.

Witcher 3 : Wild Hunt, qui, en plus de posséder un contenu ludique étoffé, joue avec les codes du cinéma lors de scènes cinématiques importantes : les jeux de lumières représentent des oppositions, le décor est soigneusement élaboré comme des indices sur le passé d'un personnage, l'utilisation du *blocking* permet de faire passer des messages implicites (TheGreatReview, 2023³)... Bref, tout est réalisé avec soin afin que le joueur, devenu temporairement spectateur, puisse engranger un maximum d'informations et d'indices, même inconsciemment, dans cette phase de pause interactive qui fait avancer le récit.



Figure 6 – *The Witcher 3 : Wild Hunt* (2015) : capture d'écran tirée de la vidéo de TheGreatReview.

Selon la règle des tiers qui compose le plan, le personnage disposé sur les deux premières intersections (appelé Oriana) est mis en avant sans entraver la vision du contexte dans lequel il se trouve. Ici, en l'occurrence, les deux personnages en arrière-plan sont des vampires. Le plan indique donc de manière synthétique : sujet = Oriana, contexte = vampires. Par conséquent, la disposition du plan esquisse implicitement l'idée qu'Oriana est aussi un vampire (TheGreatReview, 2023).

³ Lien vers la vidéo : [Qu'est-ce que le cinéma a appris au jeu vidéo ? \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=Qj8k8k8k8k8)

Les dialogues et les cinématiques sont donc des mécanismes narratifs majoritaires dans la pratique narrative du film interactif car ils permettent de raconter une histoire de manière explicite et efficace. De plus, l'interactivité propre au jeu vidéo est vectrice d'inventivité. Ainsi, ce qui n'était d'abord que des choix de répliques influençant le dialogue devient bientôt des choix majeurs agissant sur le récit, jusqu'à même, dans certains cas, modifier le dénouement de l'histoire. Ces embranchements de récit déclinés en possibles narratifs soumettent alors le joueur à des choix moraux qui se répercutent par des conséquences au sein du jeu et de l'histoire. Ce procédé, qui est spécifique à la narration dirigée, permet de concilier interactivité et trame narrative au sein de récits dits « multilinéaires ».

1.1.2 Variantes du récit complet : le récit ouvert ou fermé

Dans la catégorie des jeux « à récit complet », Marc Marti (2014) distingue deux variantes : le récit fermé et le récit ouvert. Les jeux à récit fermé n'ont qu'un seul dénouement possible. Peu importent donc les actions du joueur puisqu'elles ne peuvent changer l'issue de l'histoire. Par conséquent, la distinction est nette entre le récit vidéoludique – à savoir, la succession des actions du joueur au sein du système vidéoludique (Arsenault, 2006) – et le scénario prédéfini dans le jeu, aussi appelé récit enchâssé (Jenkins, 2004). Dans ce cas, le récit est dit « fermé » car les deux niveaux ne communiquent pas.

Techniquement, le joueur occupe un rôle de spectateur de la narration, ou plus exactement de lecteur actif de celle-ci. En effet, les jeux à récit fermé possèdent des points communs majeurs avec la littérature traditionnelle, notamment les romans. Tout d'abord, le récit est linéaire et immuable, totalement préconstruit pour le lecteur, qui ne peut que suivre la direction proposée par l'écrit ou le jeu. Jusque-là, il n'y a aucune différence avec le cinéma et la position de spectateur. Cependant, un film peut se dérouler sans solliciter l'attention du spectateur, qui peut rester passif lorsque le récit lui paraît suivre sa logique autonome. Sur ce point, le cinéma dénote avec la littérature et le jeu vidéo où une importance majeure est accordée au destinataire. Effectivement, Antoine Compagnon définit le « lecteur implicite » comme une instance qui guide le

lecteur à travers le récit : « Guidé par le lecteur implicite, le rôle du lecteur réel est à la fois actif et passif. Ainsi le lecteur est-il perçu simultanément comme structure textuelle (le lecteur implicite) et comme acte structuré (la lecture réelle) » (Compagnon, 2001, p. 178). En d'autres termes, le lecteur implicite agit comme un guide qui tient par la main le lecteur réel, les deux se frayant un chemin à travers le récit. Par conséquent, le lecteur réel possède un rôle à la fois passif car il se laisse guider par la structure du récit, et un rôle actif parce qu'il doit fournir un effort de lecture pour faire avancer le récit. Dans le cas du jeu vidéo, le lecteur implicite, que nous devrions peut-être appeler le « joueur implicite », exerce un rôle plus large, qui couvre tout le système des règles du jeu. On pourrait ainsi définir le « joueur implicite » comme l'instance virtuelle qui manie l'ensemble des possibilités d'interaction prévues au sein du système du jeu, ainsi que les possibilités de perception audiovisuelle. En d'autres mots, le concept de « joueur implicite » concerne tous les récits vidéoludiques en puissance. Plus précisément, le « joueur implicite » n'est pas le double du joueur réel mais plutôt l'instance qui place celui-ci dans un système aux règles strictes, une zone de jeu. Il en résulte que le joueur réel est, tout comme le lecteur réel, responsable du déroulement du récit à travers son avancement dans le jeu, même si, dans le cas d'un récit fermé, l'ordre ou la manière dont se déroule le récit vidéoludique ne modifie en rien le récit enchâssé. Néanmoins, le jeu vidéo étant avant tout un jeu, le joueur peut être soumis à quelque difficulté qui pourrait le ralentir ou l'amener à un échec final de la partie (le *game over*). L'échec l'amène alors à recommencer certaines phases jusqu'à la réussite. En effet, selon Marc Marti,

[...] le joueur doit retrouver par tâtonnements (qui se soldent par des *game over*), le meilleur moyen de faire coïncider l'intrigue qu'il joue avec l'intrigue prévue par les concepteurs du jeu. Le joueur devra réaliser les actions exactes prévues par les concepteurs du jeu afin de parvenir au dénouement attendu. (Marti, 2014, p. 7)

L'avancement du récit enchâssé dépend donc de la performance du joueur, de sa faculté à surmonter les obstacles mis en place dans les phases de jeu.

Selon Marc Marti, la seconde variante de jeux à « récit complet » est le récit dit « ouvert », où, à l'inverse du récit fermé, le récit vidéoludique du joueur a un impact sur le récit enchâssé préconstruit dans le jeu. Dans ce cas, en effet,

au lieu d'imposer au joueur une intrigue unique, ces jeux laissent la possibilité de choix multiples et offrent ainsi la possibilité de mener à bien des intrigues complexes. Cette complexité est à comprendre comme une ouverture des possibles narratifs. (Marti, 2014, p. 8)

Autrement dit, les jeux à récit ouvert élaborent une multitude de possibilités narratives qui ne se réalisent qu'en fonction des actes du joueur. Le récit vidéoludique de ce dernier entre en relation avec le récit enchâssé, qui va actualiser une version du récit parmi toutes celles qui sont disponibles en fonction des choix du joueur, de ses échecs ou de ses réussites, de ses découvertes ou bien du temps écoulé. Le récit reste donc linéaire, mais possède des embranchements qui offrent en parallèle plusieurs possibilités qui se rejoignent parfois, formant ainsi une arborescence de possibles narratifs que nous appelons « récit multilinéaire ». Nous distinguons le récit multilinéaire du récit ouvert par leur rapport à l'interactivité. Ainsi, le premier n'a pas de lien direct avec l'interaction de son récepteur, il peut donc s'agir d'un récit aux diverses possibilités qui s'actualisent aléatoirement, ce qui fait basculer le récit multilinéaire du côté d'une certaine forme de littérature combinatoire. En revanche, le récit ouvert est un récit multilinéaire qui, en plus, dépend de l'interaction du joueur à mesure qu'il réalise certaines possibilités plutôt que d'autres en fonction de ses choix et de ses actions.

La multilinéarité est également une tendance dérivée du postmodernisme et développée notamment par la littérature électronique. En effet, le postmodernisme littéraire, faisant opposition au modernisme et lié à la progressive perte de sens qui a lieu au XX^e siècle, engendre des textes à la narration fragmentaire, distordant le rapport au temps et développant parfois plusieurs événements possibles à la suite dans une volonté de rejeter la vérité univoque promue par une seule personne. Plus tard, cette tendance s'est popularisée à travers la série des *livres dont vous êtes le héros*, qui découpe la linéarité de la structure textuelle en paragraphes numérotés se renvoyant les uns aux autres. Chaque paragraphe enjoint alors le lecteur à faire des choix et à découvrir la conséquence de ceux-ci en renvoyant au numéro du prochain paragraphe correspondant. Ce système permet au lecteur de décider de son propre récit, comme s'il en était le héros. Ainsi, au lieu de raconter à la suite une multitude d'événements possibles, le *livre dont vous êtes le héros* parvient à maintenir la linéarité et la cohérence temporelle du récit. Avec l'arrivée du numérique, les possibilités jusqu'alors limitées par

les restrictions du texte se sont accrues. Des algorithmes permettent alors de former des textes de manière quasi aléatoire, ce qui engendre un engouement particulier pour la littérature combinatoire. Les fictions hypertextuelles ont aussi fleuri sur internet, fragmentant le récit en possibilités narratives que les lecteurs réalisent à travers la navigation par hyperliens. L'interactivité étant l'essence même du jeu vidéo, il semble tout à fait logique que certains jeux se soient inspirés de cette tendance du récit multilinéaire pour former des récits ouverts.

Par exemple, le jeu vidéo *Detroit : Become Human* est un bon aperçu de récit ouvert. Le joueur est plongé dans un futur proche durant lequel l'humanité a créé des androïdes, intelligences artificielles performantes ayant forme humaine et pouvant s'occuper de diverses tâches. Cependant, certains androïdes, nommés « déviants » par les humains, semblent s'éveiller et développer une conscience, ce qui les mène à rechercher leur liberté et leur indépendance. Le joueur incarne alors successivement trois personnages principaux aux destins liés, tous trois des androïdes : une femme fuyant avec un enfant un père violent et abusif, un enquêteur accompagnant un inspecteur de police alcoolique et un ancien aide-soignant jeté à la casse devenant le chef du mouvement d'indépendance des androïdes.

Le jeu, par sa direction artistique particulière, est considéré et construit comme un film interactif. En effet, cette œuvre vidéoludique a la particularité d'être majoritairement constituée de cinématiques au cours desquelles le joueur intervient de temps à autre pour effectuer des choix de dialogue ou bien interagir lors des *QTE* durant les phases d'action. La partie minoritaire du jeu est constituée de phases d'exploration de petites zones bien délimitées contenant des éléments d'interactions servant la narration (voir figure 7), soit en apportant des informations au joueur sur l'univers de la fiction, soit en lui donnant des indices pour des possibilités de choix futurs, soit en créant des conséquences directes dans le récit enchâssé.

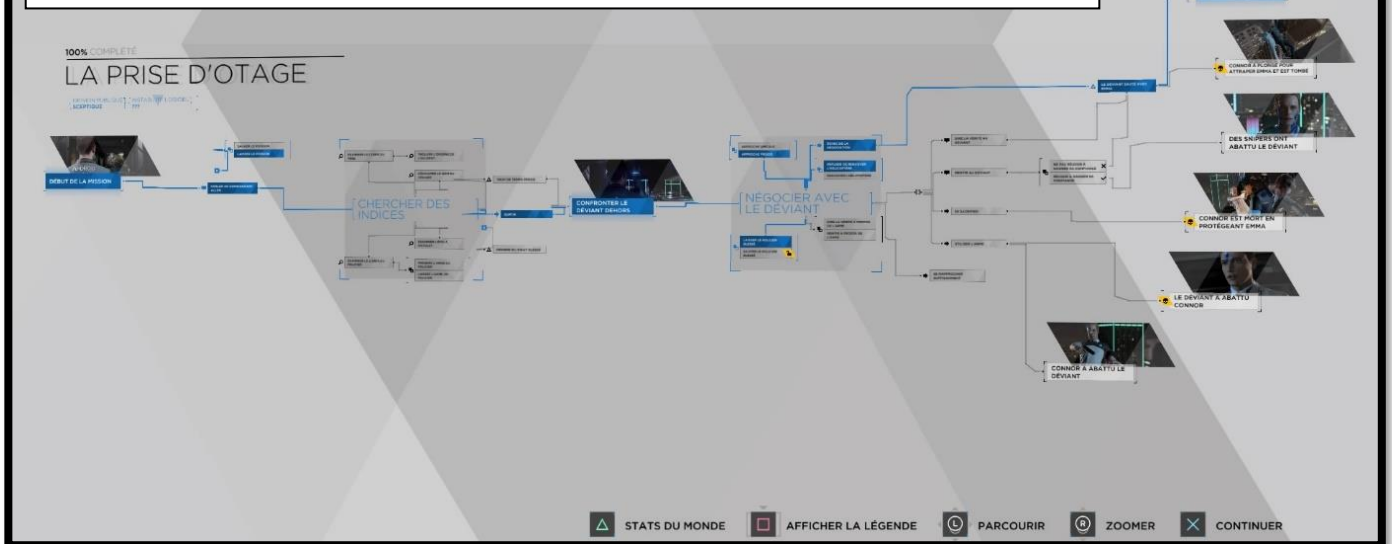


Figure 7 – *Detroit : Become Human* (2018)
Phase d'exploration durant laquelle le joueur est invité à recueillir des indices sur une scène de crime. Certaines découvertes débloquent la possibilité de dénicher la cachette du coupable, mais si le joueur se trompe dans certains choix, il peut ne jamais la découvrir.

Le récit est formé par chapitres et d'une telle manière que chaque choix mène à un embranchement particulier, ayant lui-même d'autres embranchements jusqu'au dénouement du chapitre, qui aura une incidence sur la suite du récit et le dénouement final. Le jeu donne donc l'impression au joueur d'avoir le sort des personnages entre les mains en créant des conséquences à chaque action, d'autant que la mort d'un personnage peut advenir, sans toutefois mener à un *game over*. Par exemple, le premier chapitre du jeu met en scène la prise d'otage d'une petite fille par un androïde déviant. Le joueur arrive alors en scène en incarnant un androïde qui se charge de la négociation. Selon les choix et les actions du joueur, ce chapitre peut se clôturer de manière différente (voir figure 8). Soit le joueur parvient à arrêter le déviant et à sauver la petite fille, soit il échoue mais garde son personnage en vie, soit il réussit en sacrifiant son personnage, soit, dans le pire des cas, il échoue et son personnage meurt. Peu importe l'issue de ce chapitre, le récit se poursuit sans jamais servir de *game over* sur un plateau afin que le joueur ne recommence. En l'occurrence, le récit vidéoludique du joueur s'accorde parfaitement avec le récit enchâssé puisque les deux communiquent constamment pour actualiser une des possibilités narratives parmi tant d'autres, formant l'histoire vécue par le joueur. Or, selon Fanny Barnabé, citant elle-même Carl Therrien, « dans les jeux qui offrent ce type de possibilités, "le consommateur du jeu, c'est une évidence, ne s'attend pas à suivre une seule histoire, mais bien l'ensemble des histoires potentielles" » (Barnabé, 2018, chapitre 3, paragraphe 158). Le récit ouvert agit donc comme une invitation à recommencer pour découvrir une histoire différente, jusqu'à l'épuisement de toutes les possibilités.

Figure 8 – *Detroit : Become Human* (2018)

À la fin de chaque chapitre, l'arborescence des possibilités est dévoilée. Les choix déjà découverts sont en gris, ceux encore à découvrir sont représentés par un cadenas fermé. Le chemin pris lors de la partie en cours est représenté en bleu.



À l'inverse, un exemple, parmi tant d'autres, de récit fermé selon une pratique narrative se rapprochant d'un film interactif pourrait être le jeu *The Last of Us*. Celui-ci raconte le périple de Joel, ancien père de famille charismatique et débrouillard incarné par le joueur, et Ellie, une jeune fille de 13 ans, à travers un monde postapocalyptique ravagé par un champignon infectant les humains, rendant ceux-ci bestiaux, violents et animés par leur faim de chair humaine. Le schéma narratif est identique à la description de la pratique du film interactif, à savoir des phases de jeu constituées en niveaux fermés parfois teintés de dialogues et entrecoupés de scènes cinématiques. Comme indiqué précédemment, le récit vidéoludique du joueur n'exerce aucune influence sur les événements du récit enchâssé, mise à part la vitesse à laquelle le récit se déroule, qui dépend de la performance du joueur. Une scène du jeu permet d'illustrer ce propos. Au début du récit, Joel et Ellie sont accompagnés de Tess, la camarade de longue date de Joel. Ensemble, ils sont contraints de passer par un vieux musée en ruine afin de parvenir à leur objectif. Cependant, alors qu'ils se fauillent sous des décombres, le passage s'effondre et Joel est séparé du groupe. Le joueur est donc chargé de trouver un autre passage pour rejoindre les autres, mais croise très vite des infectés qu'il doit éviter ou combattre. Pendant cette phase de jeu, des coups de feu sont audibles, provenant du même bâtiment. On comprend donc facilement que Tess et Ellie sont en danger, elles

aussi, et qu'il vaut mieux se hâter de les retrouver avant qu'il ne soit trop tard. Vers la fin de la phase de jeu, une cinématique se lance durant laquelle Joel retrouve ses comparses en plein combat avec des infectés. Tess est alors mordue ; il ne lui reste plus que quelques heures avant de succomber à l'infection. La suite de l'histoire se profile donc inévitablement vers la mort du personnage de Tess. Cependant, bien que la mise en scène lors de la phase de jeu invite clairement le joueur à se dépêcher, le temps nécessaire à ce dernier pour terminer le niveau n'est pas pris en compte. Le joueur est par conséquent condamné à arriver trop tard pour sauver Tess. Peu importe donc que le joueur ait pris le temps d'éviter le danger ou qu'il ait foncé vers la sortie en sacrifiant toutes ses ressources, l'issue restera inchangée.

1.2 L'immersion fictionnelle dans la narration dirigée

Nous l'avons vu, la narration dirigée mène le joueur de manière explicite dans un récit préconstruit et immuable, qu'il soit unique ou multiple. Ce mode de fonctionnement a l'avantage de ressembler aux procédés d'élaboration de récit des médias plus traditionnels, ce qui permet au jeu vidéo de s'inspirer de leurs méthodes pour créer une histoire prenante. En outre, le jeu vidéo excelle dans sa capacité à aspirer l'esprit du joueur au sein de la fiction et, en l'occurrence, le rendre attentif à la narration. Jean-Marie Schaeffer théorisait déjà ce phénomène en 1999, qu'il intitule « immersion fictionnelle ». Selon lui, celle-ci « se caractérise par une inversion des relations hiérarchiques entre perception (et plus généralement action) intramondaine et activité imaginative » (Schaeffer, 1999, p. 180). En d'autres termes, l'immersion fictionnelle se définit par une posture davantage portée sur l'imaginaire, et donc la fiction, que sur la perception de l'environnement réel. Or, Arsenault et Picard ont repris ce concept d'immersion fictionnelle dans le contexte des jeux vidéo, qu'ils définissent comme le

phénomène où le joueur devient absorbé par l'histoire ou le monde diégétique du jeu, ou lorsqu'il s'identifie ou devient émotionnellement attaché à un personnage (évidemment, le plus souvent son avatar). (Arsenault et Picard, 2007, p. 3)

En fonction de ce cadre, il convient donc de s'attarder davantage sur ces procédés mis en place dans le jeu pour absorber le joueur dans la fiction. Tout d'abord, il sera opportun de préciser les mécanismes à l'œuvre dans l'élaboration d'une histoire prenante. Ensuite, nous analyserons les différents types de relation que le joueur peut éprouver avec les personnages, et plus précisément avec son avatar puisque la notion d'interaction propre au jeu vidéo induit un principe relationnel spécifique entre le joueur et le personnage qu'il contrôle. A l'inverse, nous ne nous attarderons pas sur la relation du joueur avec les personnages non jouables car celle-ci ne diffère en rien de celle qui prévaut avec les personnages de fictions traditionnelles. Enfin, nous reviendrons brièvement sur ce que les auteurs appellent « monde diégétique du jeu », que nous reprendrons par la suite de manière plus exhaustive lors du prochain chapitre.

1.2.1 L'intrigue, en vue d'une immersion dans l'histoire

La question de l'intrigue, et plus exactement d'un récit complet, au sein d'une œuvre vidéoludique implique nécessairement de s'intéresser aux libertés laissées au joueur et aux techniques employées pour concilier narration explicite et jouabilité. En effet, trop de liberté accordée au joueur mettrait en péril le ficelage de la narration alors que l'inverse risquerait de restreindre les possibilités ludiques. Il importe donc de découvrir quelles formes et quels mécanismes sont employés pour équilibrer narration et *gameplay*. De plus, les attentes en matière d'intrigue vidéoludique dénotent avec celles qui émanent des autres médias en raison de l'aspect interactif et ludique du jeu vidéo. Cela concerne notamment la notion de suspense, qui a justement pour but de tenir le lecteur ou le spectateur en haleine. Les intrigues vidéoludiques ont un usage bien différent de cette notion, qui s'ajoute à l'usage plus commun du suspense qui s'est étendu aux jeux vidéo plus récents.

1.2.1.1 L'objectif et la quête

Comme indiqué au début de ce chapitre, l'espace des jeux à narration dirigée doit obligatoirement être contrôlé pour éviter que le joueur et son avatar ne s'égarant et ne

sortent du carcan préétabli de la narration. Pour éviter cela, les développeurs de jeux vidéo ont établi des modèles d'intrigues qui peuvent prendre la forme d'une suite d'objectifs ou de quêtes.

Les intrigues formulées par objectifs placent le joueur dans des zones de jeu élaborées en niveaux qui se succèdent. Chaque niveau est introduit par l'explicitation d'un objectif comme ceux qui consistent à traverser un endroit, à trouver tel objet ou telle personne, etc. L'objectif est généralement simple mais son accomplissement est semé d'embûches. Les niveaux qui s'enchainent sont bien délimités afin que le joueur ne puisse s'écarter de son objectif. Une fois celui-ci accompli, une phase de narration mène à un autre niveau avec un autre objectif, et ce jusqu'à la fin du jeu. D'un point de vue narratif, ce système permet de diriger le joueur à des endroits précis et de le confronter à des éléments prévus, ce qui agit comme le cadre parfait pour une narration dirigée. L'exemple du jeu *The Last of Us* évoqué précédemment convient également pour illustrer l'agencement par niveaux. En effet, lorsque le protagoniste est séparé de Tess et Ellie, il annonce qu'il va chercher un autre chemin pour les retrouver. Le joueur est donc informé de son objectif. Le niveau est bien délimité puisqu'il s'agit d'un vieux musée en ruines avec des couloirs et des pièces dont certains accès sont barricadés ou bouchés par des décombres. Des obstacles sont également placés sur la route du joueur par la présence de personnages infectés agressifs qu'il devra neutraliser ou éviter. Dès que le joueur se trouve dans une pièce bien déterminée, le jeu enclenche la bande son correspondant à des coups de feu venant de l'étage. L'objectif se précise alors, il faut rejoindre l'étage. Une fois les escaliers montés, le joueur fera face à un personnage infecté s'acharnant sur une porte fermée. Le joueur peut donc en déduire que son groupe se trouve derrière cette porte. Une fois le danger écarté, l'ouverture de la porte enclenche une cinématique qui marque la fin du niveau et le début d'un autre. Le protagoniste a retrouvé son groupe mais des infectés les attaquent. Le nouvel objectif est donc de se défendre. Le schéma explicité semble simpliste mais permet au joueur de rester concentré sur l'histoire en accomplissant des objectifs les uns après les autres. L'organisation en niveaux bien délimités permet en outre de prévoir le chemin que prendra le joueur et de marquer chaque étape de ce parcours par des éléments narratifs comme des bruits ou des dialogues, ce qui est impossible à prévoir dans des zones de jeu ouvertes. Le joueur est

par conséquent plongé dans un environnement logique, construit spécialement pour chaque niveau et souvent exploité narrativement. De plus, le joueur ne peut s'écarter de la narration ou faire patienter l'histoire car les niveaux se succèdent. Il est donc pris dans les rouages de l'intrigue sans pouvoir s'en extirper, ce qui renforce l'immersion fictionnelle.

À l'inverse, les intrigues organisées sous forme de quêtes sont assez souples pour laisser au joueur la liberté d'agir à son gré. Ce système est d'ailleurs le plus souvent utilisé dans des jeux à monde ouvert, dans lesquels le joueur peut se déplacer où il le souhaite dans une zone certes limitée mais très vaste, regroupant souvent des villes entières et des villages, des paysages et des forêts. Néanmoins, les quêtes peuvent aussi servir de guide et de narration dans les jeux de stratégie comme la série des *Total War* dans lesquels le joueur, du haut d'un point de vue omniscient sur une carte dynamique du monde, contrôle des personnages et des armées afin de conquérir des territoires. Le système de quête est plus complexe que le système évoqué précédemment car il s'agit d'un ensemble d'objectifs. De plus, l'organisation de l'espace n'est plus la même car le joueur se trouve dans un monde ouvert et n'est par conséquent pas restreint à suivre le chemin prévu par le jeu. L'endroit où résoudre une quête est donc le plus souvent indiqué sur la carte du monde et la boussole du joueur par un petit marqueur (voir figure 9). Le joueur peut, dans ce cas, faire patienter l'histoire pour visiter d'autres contrées. Dans ce type de jeu, on distingue généralement l'histoire principale, c'est-à-dire l'intrigue la plus importante qui est le fil rouge du jeu, des histoires secondaires, qui donnent de la consistance à l'univers diégétique (voir chapitre 2). En outre, l'une des différences majeures avec le système d'objectif est la possibilité de suivre plusieurs quêtes à la fois, qui sont résumées dans le journal des quêtes. Le joueur a donc le choix de suivre la quête qu'il désire, qui peut être soit la quête principale, soit une des quêtes secondaires.



Figure 9 – The Witcher 3 : Wild Hunt (2015)

La carte du monde ouvert avec le rappel de la quête en cours en haut à droite, en l'occurrence « La piste nilfgardienne », l'objectif de la quête en cours juste en dessous (« Cherchez l'agent nommé Hendrick au village de Bourg-la-Lande ») et le marqueur de la quête (en jaune) situé sur la carte.

Pour résumer ce point, nous proposons de formuler un exemple théorique de récit vidéoludique possible d'une session sur le jeu *The Witcher 3 : Wild Hunt*. Pour contextualiser, le jeu est une adaptation des œuvres d'*heroic fantasy* d'Andrzej Sapkowski qui prend place dans un univers médiéval fantastique très sombre, peuplé de monstres et de créatures mythiques en tout genre. Le joueur incarne alors le protagoniste Geralt de Riv qui est un sorcier – ou *witcher* –, c'est-à-dire un homme qui a subi des mutations génétiques afin de vouer sa vie à la chasse aux monstres. Pour commencer, le joueur reprend une sauvegarde de sa partie, ce qui le replace dans une ville. Il a plusieurs quêtes à réaliser dans cette ville mais décide de voyager dans la campagne. Ce faisant, il découvre un village ; il s'arrête devant un panneau d'affichage et prend connaissance d'un contrat récompensant quiconque parvient à éliminer le « hurleur » qui sévit dans les environs. Une nouvelle quête se lance alors et un marqueur se place sur la carte et la boussole du joueur. Ce marqueur mène le joueur à la personne responsable du contrat qui lui communique des informations. Il se dirige ensuite vers un personnage qui a apparemment été témoin d'une attaque du « hurleur » et qui indique l'endroit de l'attaque au protagoniste. La quête est mise à jour, il faut se rendre au lieu dit. Cependant, sur le chemin, le joueur découvre un cadavre avec une note qu'il lit indiquant l'endroit où est caché un trésor. Une nouvelle quête se lance mais le joueur décide de se concentrer sur

celle qu'il suivait. Il découvre donc l'endroit de l'attaque et tombe sur une piste qui le mène dans une grotte et finalement sur ledit monstre qu'il tue. Il sélectionne ensuite la quête du trésor dans son journal de quêtes et suit le marqueur qui le mène à un endroit gardé par des monstres. Il parvient à les occire et à récupérer le contenu du trésor, ce qui met fin à cette quête. Enfin, le joueur retourne au village et parle à l'employeur pour toucher sa récompense pour avoir éliminé le « hurleur », ce qui met fin à cette autre quête. Cet exemple met en lumière plusieurs éléments. Tout d'abord, une quête est constituée d'une série d'objectifs – trouver l'employeur puis le témoin, se rendre sur le lieu de l'attaque, trouver une piste, occire le monstre et enfin parler à nouveau à l'employeur – indiqués par un marqueur de quête qui dirige le joueur dans l'espace. Le second élément est la flexibilité de la narration, qui peut être interrompue et peut multiplier les intrigues. En effet, le joueur se trouve d'abord dans une ville dans laquelle il est déjà mêlé à des intrigues mais il décide de les mettre en suspens pour voyager dans la campagne. Il découvre alors l'intrigue du « hurleur » qu'il suit jusqu'à l'élimination de ce dernier, à la suite de quoi il décide de suivre l'intrigue du trésor jusqu'à son dénouement avant de terminer celle du hurleur en parlant avec l'employeur. Le système de quête est donc assez souple pour permettre au joueur d'avoir le contrôle de l'intrigue qu'il souhaite suivre. Néanmoins, cette liberté agit au détriment de la force de la trame narrative car le joueur n'est pas absorbé par une histoire unique et bien ficelée, mais par une multitude d'histoires qui se croisent. Le but d'un tel système n'est pas tellement d'immerger le joueur dans une histoire prenante, mais bien de l'immerger dans un univers contenant une myriade d'histoires, ce qu'Arsenault et Picard nomment le « monde diégétique du jeu » (2007, p. 3).

Bien que les deux systèmes semblent s'opposer, notamment par leur rapport à l'espace jouable, il arrive toutefois que des jeux exploitent les deux approches afin de laisser le joueur libre de ses mouvements tout en le maintenant parfois dans des niveaux fermés afin de renforcer la trame narrative d'une histoire en particulier.

1.2.1.2 Quel suspense pour le jeu vidéo ?

La question de l'intrigue implique également de s'intéresser aux notions qui y sont liées, notamment celle du suspense car elle s'associe de façon curieuse avec la notion de jeu. En effet, selon Marc Marti,

le joueur connaît à l'avance le dénouement, qui est celui de la victoire de son avatar puisque le jeu a été écrit ainsi. Le plaisir va se trouver principalement dans la façon dont le jeu va lui permettre de s'immerger et la façon dont il va arriver au terme du jeu. Plus exactement la façon dont on va le conduire et dont il va atteindre lui-même ce point final. (Marc Marti, 2014, p. 7)

Étant donné que le jeu va forcer le joueur à la réussite pour poursuivre le récit, faute de quoi il devra recommencer le niveau ou reprendre une sauvegarde précédente, le joueur sait pertinemment que le protagoniste qu'il contrôle va parvenir à ses fins. Le suspense n'a donc aucune emprise sur le dénouement car l'aspect ludique du jeu vidéo implique forcément la réussite du protagoniste. Marti emprunte alors à Baroni (2007) la notion de « suspense moyen » pour définir la forme de suspense la plus adéquate au jeu vidéo et qui concerne la manière dont le jeu va conduire le joueur au dénouement. Ce suspense du « comment faire ? » s'applique d'ailleurs réellement au joueur car c'est bien à lui que reviennent les décisions et à lui de trouver les solutions. À l'inverse, ce « suspense moyen » ne s'applique que modérément aux fictions traditionnelles puisque cette question du « comment faire ? » n'est posée que de manière empathique pour le personnage qui doit agir ou trouver des solutions. Cependant, les affirmations de Marc Marti concernent le schéma narratif classique des jeux vidéo comme *Mario* ou *Zelda* qui mettent en scène un héros devant combattre le grand méchant pour sauver la princesse. Il est alors évident pour le joueur qu'au fil de ses succès, il parviendra à sauver la princesse, ce qui clôturera le jeu. Or, aujourd'hui, l'histoire d'un jeu n'est plus aussi secondaire qu'avant, puisque certains jeux dits « narratifs » développent davantage le scénario au détriment du *gameplay*. C'est notamment le cas du studio de développement *Telltale*, dont la spécialité est la conception d'expériences narratives et qui est globalement reconnu pour les jeux de type « narration interactive ». Il s'avère par conséquent que le dénouement d'un jeu n'est plus aussi prévisible que dans les jeux vidéo classiques. En effet, la réussite du joueur, et par extension du protagoniste, étant devenue évidente pour tout utilisateur, certains jeux ont pris le parti de briser cette

logique pour bousculer les attentes du joueur. C'est notamment le cas du jeu vidéo *Halo : Reach*, qui prend place dans un univers de science-fiction futuriste mettant en scène des soldats d'élite qui parcourent l'espace pour lutter contre des extraterrestres hostiles. Lors de la dernière mission du jeu, l'objectif qui s'affiche à l'écran est « survivre ». Le joueur se bat alors contre d'incessantes vagues d'ennemis qui déferlent contre lui et contre lesquelles il ne peut pas gagner. Le niveau se termine donc lorsque le joueur échoue à l'objectif, c'est-à-dire lors de la mort de son avatar. Une cinématique se lance ensuite, montrant le protagoniste qui lutte jusqu'à son dernier souffle. Dans cet exemple, le jeu, au lieu de prévoir le succès du joueur comme ce dernier s'y attend, prévoit son échec, ce qui renverse complètement les attentes en matière d'histoire. Depuis lors, les joueurs se sont adaptés à toute éventualité et s'attendent à des intrigues plus complexes, ce qui crée du suspense pour le dénouement final.

En outre, les intrigues vidéoludiques peuvent exploiter le « suspense moyen » d'une toute autre manière en obligeant le joueur à effectuer des actions qu'il ne veut pas faire. L'exemple le plus marquant, qui n'a pas manqué de secouer la communauté des *gamers*, est sans doute le combat d'Abby contre Ellie dans *The Last of Us Part II*. Dans ce deuxième opus du jeu précédemment cité, l'histoire se déroule dans le même univers, des années après les faits du premier jeu. Le joueur incarne alors Ellie, la fille adoptive de Joel qui est le héros du jeu précédent, dans une quête de vengeance qui l'oppose à Abby, que le joueur aura aussi l'occasion d'incarner durant le jeu. Puisque les deux personnages sont tour à tour contrôlés par le joueur, ce dernier peut créer une relation particulière avec eux et notamment s'y attacher émotionnellement. Certes, le joueur sait pertinemment qu'une confrontation finira par arriver entre les deux personnages, mais il ne sait pas comment ni dans quelle circonstance cela adviendra. Il s'avère ensuite que le joueur contrôle Abby et a pour objectif de tuer Ellie. Or, dans la plupart des cas, le joueur a davantage d'affection pour Ellie car elle était déjà présente dans le premier opus du jeu. Cette phase de jeu est dès lors vécue comme un calvaire émotionnel car le joueur n'a d'autre choix que de combattre l'héroïne qu'il affectionne afin de poursuivre l'histoire du jeu.

Dans cet exemple, le jeu cultive d'une part le suspense pour le dénouement de l'histoire – car le joueur se demande si Abby parviendra à tuer Ellie ou si cette dernière

pourra s'échapper – et d'autre part le « suspense moyen » – car, avant la confrontation, il se demande quel personnage il pourra contrôler et s'il doit échouer ou réussir le combat. Quoi qu'il en soit, il est intéressant de souligner que la relation entre le joueur et son avatar est la clé de voute créant de la tension au sein de cette intrigue. C'est pourquoi il importe à présent d'explorer un tant soit peu cette notion qui permet au joueur d'entrer dans la fiction.

1.2.2 L'avatar, porte d'entrée vers la fiction

D'un point de vue purement technique, l'avatar est la représentation d'une entité par laquelle le joueur interagit avec le monde virtuel. Dérivé de la mythologie hindoue, le terme « avatar » désignait l'incarnation d'un dieu parmi les mortels. La position du joueur vis-à-vis du monde virtuel n'est pas bien différente en ce point car, lui aussi, contrôle son incarnation virtuelle afin d'agir dans ce monde autrement inaccessible.

Cependant, l'avatar de jeu vidéo n'est pas toujours qu'un simple outil. En effet, les jeux vidéo d'aujourd'hui sont beaucoup plus narratifs qu'à l'origine du médium. Il est alors fréquent qu'un jeu vidéo crée de toute pièce une fiction grandiloquente. La plupart des œuvres vidéoludiques ne doivent donc pas être seulement considérées comme des jeux, mais également comme des fictions suscitant les mêmes effets sur le joueur qu'un roman sur le lecteur. Par conséquent, le rôle de l'avatar peut être multiple, puisqu'il peut être à la fois un personnage indépendant et une incarnation virtuelle du joueur, dans des propensions diverses et variées. De plus, la relation que le joueur entretient avec son avatar est aussi un facteur capital pour la réception du récit et l'immersion dans la fiction. Plus le joueur a une relation forte avec son avatar, plus il est susceptible de s'immerger fictionnellement.

1.2.2.1 Approche actorielle et avatorielle

En ce qui concerne l'avatar en lui-même, selon les observations des chercheurs, le jeu vidéo aurait tendance à développer le personnage jouable de deux manières différentes. Tout d'abord, Arsenault (2013) théorise l'approche « actorielle » qui consiste

en l'élaboration de l'avatar en tant que personnage complet, avec ses aspirations et ses principes, ce que Therrien (2013) appelle « l'avatar caractérisé ». Conformément à ces observations, les protagonistes Arthur Morgan dans *Red Dead Redemption 2*, Joel dans *The Last of Us* ou Geralt de Riv dans *The Witcher* sont des « personnages acteurs ». Cette approche a pour effet de préserver « les différences intersubjectives entre le personnage et le joueur » (Trépanier-Jobin et Couturier, 2018, p. 8). En d'autres mots, le personnage acteur instaure une distance entre lui et le joueur, de sorte que ce dernier le considère comme autrui, comme un personnage de fiction, bien que celui-ci soit contrôlé par le joueur. La seconde approche théorisée par Arsenault (2013) est dite « avatorielle » car le protagoniste est caractérisé faiblement, voire pas du tout, afin de garantir une grande liberté d'action. Selon Therrien (2013), il s'agit d'un avatar « coquille vide » que le joueur peut emplir à sa guise par le biais de son imagination ou des outils de personnalisation prévus dans le jeu. Ainsi, les protagonistes des jeux *Elden Ring*, *The Elder Scrolls V: Skyrim* ou *Baldur's Gate III* – qu'il est d'ailleurs impossible de nommer puisque leur nom dépend de l'imagination du joueur – sont des « personnages avatars ». Les « jeux à dominante avatorielle » (Arsenault, 2013), laissant le champ libre à l'imagination des joueurs, ont alors pour effet de minimiser « l'altérité entre le personnage et le joueur » (Trépanier-Jobin et Couturier, 2018, p. 8). Suivant cette perspective, il est plus probable que le joueur considère son avatar comme une marionnette, une enveloppe virtuelle dans laquelle il peut se projeter pour interagir avec le monde virtuel.

Cependant, la distinction entre les deux approches n'est pas aussi simple et tranchée. Effectivement, les jeux vidéo peuvent échauffer des « stratégies compensatoires » (Trépanier-Jobin et Couturier, 2018) afin de contrebalancer ou nuancer les effets de chaque approche. Ainsi, ce qu'Arsenault (2013, p. 258) nomme « marqueurs de subjectivation » agit pour « renforcer la fusion identitaire dans les jeux à dominante actorielle » (Trépanier-Jobin et Couturier, 2018, p. 8). Autrement dit, le but est de réduire la distance entre le personnage acteur et le joueur. Cela peut être fait de diverses manières. Par exemple, il est possible de réduire les signes distinctifs du protagoniste en le rendant muet ou amnésique. Avec un avatar sans voix déterminée, le joueur peut imaginer celle qui lui plait, voire utiliser la sienne. Quant à l'amnésie, elle permet d'harmoniser la mémoire du protagoniste avec celle du joueur, les deux découvrant le

monde dans lequel ils sont plongés. Les effets visuels peuvent aussi réduire la distance entre le joueur et l'avatar, comme l'emploi d'effusions de sang sur la caméra et le partage d'un même point de vue, notamment la caméra placée à la première personne, c'est-à-dire sur les épaules de l'avatar. Dans le cas contraire, les « marqueurs d'allosubjectivité » évoqués par Arsenault (2013, pp. 256-257) sont utilisés pour produire de la distance entre le joueur et son avatar dans les jeux à dominante avatorielle. Des procédés inverses de ceux indiqués précédemment sont alors employés, comme la présence d'une voix prédéterminée pour le protagoniste ou bien le placement de la caméra à la troisième personne, c'est-à-dire derrière l'avatar.

En outre, il est à noter que la présence de procédés de nuance au sein des deux types d'approche prouve qu'elles ne sont pas exclusives l'une de l'autre. Il ne s'agit donc pas de créer des catégories immuables et indiscutables mais de relever l'observation de ces tendances dans les pratiques de création de protagonistes vidéoludiques. En résumé, les deux approches engendrent des effets opposés sur la perception qu'entretient le joueur vis-à-vis de son avatar. C'est pourquoi les concepteurs de jeux tendent à équilibrer cette perception à travers l'emploi de stratégies compensatoires afin de combler au mieux les envies des joueurs, que Trépanier-Jobin et Couturier se sont employés à expliciter :

La liberté d'agir du joueur et sa capacité à exprimer ses préférences de jeu seront comblées par l'approche avatorielle, alors que l'approche actorielle renforcera la force émotive du récit. (Trépanier-Jobin et Couturier, 2018, p. 9)

1.2.2.2 La relation entre le joueur et son avatar

Selon une perspective plus psychologique, nous tenterons d'expliquer les différents types de relation que le joueur peut cultiver avec son avatar et qui dépendent d'innombrables facteurs comme l'implication du joueur, sa capacité d'imagination fictionnelle, son degré de contrôle sur le jeu et l'avatar, le type de jeu, le type de protagoniste – acteur ou avatar –, et d'autres encore. Pour ce faire, nous nous sommes inspiré du travail du youtubeur *Very Own Sun* dans sa vidéo intitulée « L'étrange relation

entre le joueur et son avatar »⁴ (2023) car, bien qu'il ne s'agisse pas d'une source scientifique, la démarche et les observations du vidéaste nous ont semblé pertinentes et bien documentées. Nous dénombrons donc trois types de relations entre le joueur et son avatar : la relation utilitaire, la relation empathique et la relation miroir. Nous expliciterons celles-ci dans un ordre établi, à savoir de la relation la plus faible à la plus forte.

La relation que nous qualifions d'« utilitaire » représente le cas où l'avatar est simplement considéré comme un moyen d'accéder au monde virtuel. Le joueur ne développe donc pas de relation particulière avec son avatar puisque ce dernier est tout bonnement un outil, un mécanisme qui permet d'interagir, au même titre que l'écran ou la souris d'ordinateur. Ce type de relation est notamment en adéquation avec le comportement du joueur performatif, théorisé par Arsenault (2006), dont le but principal est de relever des défis de la manière la plus efficace ou rapide possible. Cette relation utilitaire prévaut par conséquent davantage chez les joueurs qui envisagent le jeu vidéo principalement pour son aspect ludique, au détriment de son aspect fictionnalisant. La relation « empathique » décrit l'état de réflexion et de perception du joueur vis-à-vis de la situation de son avatar par le biais du processus empathique. Ce dernier se décline de deux façons. Tout d'abord, l'empathie émotionnelle, qui désigne « les réponses affectives de l'observateur (sa propre émotion) face à l'émotion d'autrui » (Narme, 2010, p. 293) et ensuite, l'empathie cognitive qui réfère à « la capacité d'adopter la perspective d'autrui ainsi qu'à des processus de régulation » (*idem*). L'empathie permet donc au joueur de ressentir les émotions de son avatar par contagion émotionnelle, mais aussi plus globalement de se mettre à sa place pour essayer de comprendre son expérience vécue, ses idées, ses principes, ses croyances, etc. Cependant, le processus empathique, qui met le soi à distance pour approcher l'autre, implique nécessairement une différenciation entre soi et autrui. C'est pourquoi, dans le cas de cette relation, il n'y a pas de confusion entre le joueur et son avatar, qui est considéré comme un personnage indépendant. Conséquemment, l'approche actorielle est la plus susceptible de produire ce type de relation avec le joueur. Enfin, la relation « miroir » résulte d'une grande implication du joueur au sein de la fiction. En effet, elle représente un rapport d'influence

⁴ Lien vers la vidéo : [L'étrange relation entre le JOUEUR et son AVATAR \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

parfois à double sens entre le joueur et son avatar qui permet de les harmoniser et de minimiser leurs différences. Selon cette perspective, deux mouvements sont observables. En premier lieu, le phénomène de projection agit comme un mouvement venant du joueur et allant vers l'avatar. Il s'agit de l'influence du joueur sur son personnage qui peut se matérialiser par des choix esthétiques, comme le fait de porter tel ou tel chapeau avec telle ou telle coupe de cheveux, ou des choix moraux, dans le cas des jeux qui le permettent. Ainsi, le personnage acteur de Geralt dans *The Witcher 3 : Wild Hunt* n'aura pas la même apparence selon le joueur qui le contrôle (voir figure 10) et n'agira pas non plus de la même manière puisque, en fonction des choix du joueur, il peut développer un comportement plus froid et antipathique ou bien plus amical et chaleureux. À l'inverse, le phénomène d'identification agit comme un mouvement venant de l'avatar et allant vers le joueur. Cela correspond à l'influence du personnage sur le joueur, qui se transforme alors temporairement ou de manière permanente en assimilant un aspect du personnage, un trait, un attribut, un comportement ou bien un mode de penser. Ainsi, certains chercheurs ont nommé « effet Proteus », dans le contexte des jeux vidéo, le phénomène de changement d'attitude du joueur qui vise à correspondre aux caractéristiques perçues de son avatar. Comme le souligne en effet Kim Szolin,

the PE [Proteus effect] occurs when a gamer makes specific inferences based on observable characteristics or attributes of their avatar and then adapts their in-game behaviour to align with these expected behaviours. (Kim Szolin, 2023, p. 2)

Autrement dit, les joueurs modifient leur comportement en fonction des stéréotypes accolés à l'apparence et à la personnalité de l'avatar. Ainsi, selon un exemple donné par la même autrice, les individus incarnant des avatars plus grands agissent avec plus de confiance au sein du jeu qu'avec des avatars plus petits. Il est d'ailleurs à noter qu'un effet d'identification exacerbé peut mener le joueur à agir dans le jeu comme une tout autre personne, ce qui relève de la pratique du jeu de rôle que nous aborderons dans le troisième chapitre. En bref, la relation miroir crée un rapport particulier entre le joueur et son avatar, si bien que les deux s'influencent pour ne faire qu'un. Tantôt le joueur influence totalement son avatar, tantôt les rôles s'inversent ou bien s'équilibrent.

Parfois, il s'avère que certains joueurs se projettent tellement dans leur avatar que ce dernier devient une version idéalisée d'eux-mêmes. En effet,

some players engaged avatars in attempts to close the gap between current and ideal selves, resolve beliefs about how others see them, or experiment with alternate embodiments and personalities. (Jaime Banks, 2005)

Les personnages correspondant à l'approche avatorielle (*cf. supra*) laissant de la place à l'imagination du joueur, celui-ci peut donc modeler son avatar afin qu'il lui ressemble selon un idéal. Cette pratique permet alors d'expérimenter des traits de personnalité en vue de construire son identité sociale. Il s'agit donc d'un dialogue qui repose dans un premier temps sur une forte projection du joueur sur son avatar, puis dans un second temps sur une forte identification à cet avatar idéalisé, ce qui métamorphose la personnalité du joueur et lui permet de correspondre à cet idéal.

Il est à noter que ces trois relations peuvent être expérimentées par un même joueur au cours d'une seule session de jeu. Elles sont donc extrêmement variables et fluctuantes bien qu'il existe des techniques utilisées par les développeurs de jeu afin d'engendrer l'immersion fictionnelle chez le joueur, notamment en créant ou en renforçant la relation miroir.



Figure 10 – The Witcher 3 : Wild Hunt (2015)

Le personnage de Geralt, dont l'apparence diffère en fonction des choix esthétiques du joueur.

1.2.2.3 Créer du lien, renforcer l'immersion

Le youtubeur *Very Own Sun* dénombre trois techniques pour créer un lien entre le joueur et son avatar : la personnalisation, la difficulté et la présence dans l'univers diégétique.

La personnalisation est un procédé qui consiste à modeler partiellement ou entièrement l'avatar. Elle peut se produire en cours de jeu par le choix de vêtements, de coupe de cheveux ou encore de maquillages ou bien au début des jeux à dominante avatorielle qui possèdent une phase de création de personnage (voir figure 11). Le joueur peut alors personnaliser à son gré la totalité de l'apparence de son avatar, ce qui renforce l'effet de projection. Il survient parfois que le joueur fasse le choix de personnaliser son avatar afin qu'il lui ressemble, selon un idéal ou non : l'avatar devient alors une incarnation du joueur dans le monde virtuel, ce qui renforce l'immersion dans la fiction.



Figure 11 – Baldur's Gate III (2023)

Phase de création de personnage durant laquelle le joueur a la possibilité de créer le modèle visuel de son avatar. Certains éléments de personnalisation, comme la classe et la race, ont une influence sur le *gameplay*, tandis que le choix de l'apparence est purement esthétique.

La difficulté dans les jeux vidéo est aussi un facteur qui rapproche le joueur de son avatar. En revanche, elle stimule un tout autre type d'immersion que celle qui se produit dans la fiction. En effet, les jeux difficiles demandent au joueur une totale concentration sur le système du jeu afin de traduire chaque action de manière immédiate via la manette ou tout autre périphérique d'entrée. En d'autres termes, la difficulté oblige le joueur à

maîtriser le langage vidéoludique, et plus précisément, celui du jeu en question. Une telle concentration et maîtrise des systèmes du jeu implique ce qu'Arsenault et Picard (2007) ont intitulé l'immersion « systémique », à savoir la connaissance des règles qui régissent le jeu et qui diffèrent parfois de celles du « vrai monde ». Ce type d'immersion dans les jeux difficiles pousse le joueur à fusionner avec son avatar de sorte que la volonté d'effectuer une action précise, comme une roulade par exemple, se traduit directement par l'exécution de cette action par l'avatar, sans que le joueur ait conscience d'appuyer sur des boutons ou des touches. Durant ces moments d'immersion systémique, le joueur « oublie » en quelque sorte qu'il appuie sur des boutons, ses mains traduisant automatiquement sa volonté. Ce type d'immersion vient surtout avec l'habitude, comme pour la conduite d'une voiture par exemple. Les apprentis conducteurs doivent allouer une partie de leur concentration à leurs gestes, pour appuyer sur les pédales ou pour manœuvrer le levier de vitesse, tandis que les conducteurs expérimentés effectuent ces mêmes gestes de manière automatique, sans forcément s'en rendre compte. Par conséquent, l'adéquation des mouvements de l'avatar avec la volonté du joueur engendre une sorte de fusion entre l'esprit du joueur et son corps virtuel. De plus, les manettes de jeu les plus récentes parviennent à simuler des chocs et des tremblements grâce à des vibrations. Ces simulations, accompagnées d'une construction audiovisuelle de l'espace, créent un troisième type d'immersion théorisé par les mêmes auteurs : l'immersion sensorielle. Celle-ci concerne la concentration du joueur sur le monde du jeu et ses stimuli. Associées, l'immersion sensorielle et l'immersion systémique permettent au joueur de berner son cerveau au point de se déconnecter de la réalité pour plonger dans son corps virtuel. Durant cette période de concentration, le joueur ne se distingue plus de son avatar. On ne peut alors parler de relation puisque les deux ont fusionné en un seul être. Bien que cette fusion ne renforce pas l'immersion fictionnelle par la relation affective avec le personnage joué, elle permet néanmoins de l'accentuer à travers le plongeon dans l'univers diégétique du jeu.

Cette analyse constitue une bonne transition pour aborder la troisième et dernière technique de consolidation de l'immersion fictionnelle, à savoir la présence dans l'univers diégétique. En effet, celle-ci dépend de tout ce qui est mis en place pour créer un semblant de vie organique. Elle peut se manifester par des personnages non jouables

(ou PNJ) qui réagissent aux actions du joueur, commentent les habits de son avatar et vaquent à leurs occupations. Autre cas de figure : l'univers diégétique peut être étoffé par l'élaboration de situations politiques complexes, de mythologies et croyances – surtout dans les univers fictifs –, bref, par une certaine consistance qui donne au joueur l'impression de faire partie d'un monde régi par ses propres lois et qui tourne de manière autonome, tout à fait indépendamment du joueur. Ainsi, lorsque ce dernier, au sein du jeu, salue une autre personne dans la rue et se dirige vers la taverne pour y passer la soirée, il peut se sentir présent dans l'univers diégétique grâce à son avatar. Le lien entre le joueur et ce dernier est alors accentué car la consistance de l'univers diégétique pousse le joueur à considérer l'aspect fictionnalisant du jeu vidéo, ce qui peut l'inciter à développer une relation avec son avatar. Ce sentiment de présence est notamment accru par des graphismes et des sons réalistes et par une physique de jeu poussée. En effet, selon Schaeffer, « le modèle fictionnel ne peut être (ré)activé qu'à travers une immersion mimétique » (1999, p. 197). Par conséquent, le joueur sera plus susceptible de s'immerger dans un monde représenté avec un certain réalisme. Pour finir, plus l'univers diégétique est étoffé, plus celui-ci renforce le lien avec l'avatar, et plus le tout renforce l'immersion fictionnelle. La construction d'un univers diégétique cohérent et mobilisateur est donc un puissant outil pour les développeurs de jeu, d'autant qu'il s'agit également d'une possibilité narrative qui est propre au médium vidéoludique.

1.3 Conclusion

Pour conclure ce chapitre, nous soulignerons que la pratique narrative du film interactif relève d'un modèle narratif s'inspirant des médias traditionnels, tout en s'en démarquant par son aspect ludique et par la capacité d'immersion du jeu vidéo. En effet, la narration dirigée – ou *push narrative* – permet de raconter des histoires prenantes de façon explicite et linéaire par des dialogues et des cinématiques, autorisant alors le jeu vidéo à expérimenter son interactivité sur des narrations bien ficelées, et popularisant en même temps la multilinéarité et le récit ouvert. Malgré la priorité ludique relative à la plupart des jeux vidéo, ceux-ci ont répondu au besoin d'histoire que tout humain peut éprouver, développant ainsi de toute pièce des fictions fantastiques dans lesquelles

s'immerger. Que ce soit à travers la force de l'intrigue ou à travers son avatar, le joueur peut s'immerger complètement dans la fiction au point de faire partie du « monde diégétique du jeu ». Cet univers diégétique est d'ailleurs une des forces majeures du jeu vidéo parce qu'il parvient à créer une narration s'appuyant sur des médias différents, tout en laissant au joueur la liberté d'agir comme bon lui semble. Il s'agit d'une narration basée sur l'enquête, durant laquelle le joueur est impliqué activement dans la formulation d'un récit linéaire à partir d'éléments fragmentaires. Cela nous conduit à la deuxième pratique narrative, celle du jeu vidéo considéré comme un univers fictionnel.

2 Chapitre 2 : le jeu vidéo comme univers fictionnel

La deuxième pratique narrative relative aux jeux vidéo qui sera analysée s'éloigne tout à fait du modèle traditionnel linéaire et explicite pour rejoindre une narration fragmentaire, déjà mise en œuvre par quelques auteurs de littérature contemporaine expérimentale. En effet, ce type de narration fragmentaire vit un renouveau dans les jeux vidéo car la construction d'un monde diégétique bénéficie de nombreuses possibilités qui s'appuient sur un élément majeur propre au genre vidéoludique : le joueur. Cette deuxième pratique narrative relative aux jeux vidéo ne dépend pas directement d'un récit enchâssé, linéaire et explicite, mais consiste en la construction d'un univers diégétique qui encadre l'action du joueur et le plonge dans la fiction. Effectivement, selon Fanny Barnabé,

[...] la narration vidéoludique ne se limite pas à être un récit linéaire mais se déploie en un univers pluridimensionnel. Le déroulement d'un récit enchâssé n'est, en d'autres termes, qu'une façon parmi d'autres d'explorer la narrativité d'un jeu vidéo, qui est d'ailleurs bien souvent dépassée par le besoin de déplier l'univers dans toutes ses dimensions et toutes ses potentialités. (Barnabé, 2018, chapitre 3, paragraphe 110)

L'univers diégétique peut ainsi être « déplié » de diverses manières, notamment à travers l'espace, ce qui laisse au joueur la tâche, capitale, de former un récit à partir d'éléments narratifs fragmentaires glanés au fil du jeu.

2.1 Une narration fragmentée (*pull narrative*)

Par contraste avec la méthode du « *push narrative* » théorisée par Levine (2008) et évoquée dans l'article de Trépanier-Jobin et Couturier (2018), la seconde manière de raconter une histoire préconstruite et intégrée dans le programme d'un jeu (*scripted narrative*) est appelée « *pull narrative* ». L'expression manifeste bien la clarté de la métaphore visuelle. En effet, si la méthode du « *push narrative* » implique seulement que le joueur trace sa route en poussant toutes les portes de la narration qui sont placées méticuleusement sur son chemin, la méthode du « *pull narrative* » induit une tout autre

démarche qui nécessite l'investissement du joueur. La méthode du « *pull narrative* » ne peut exister sans la participation active de ce dernier pour former un récit car il s'agit pour lui de s'arrêter sur son chemin, voire de revenir en arrière, pour tirer à lui les éléments narratifs situés sur le bas-côté. Par conséquent, un joueur peut très bien terminer un jeu basé sur cette pratique narrative sans avoir été confronté à l'histoire développée par ce jeu. La plupart des jeux vidéo utilisent cette pratique narrative pour donner de la consistance à un univers et nourrir le besoin d'histoires de certains joueurs sans alourdir la trame narrative principale. Ainsi, « *push* » et « *pull narrative* » se combinent parfaitement pour à la fois développer l'intrigue principale autour du protagoniste et élaborer un environnement fictionnel cohérent, en ce qui concerne les histoires de science-fiction ou de fantasy, ou donner des informations historiques complémentaires, dans le cas d'intrigues se déroulant dans un passé historique bien établi. Cependant, il existe des jeux qui composent une histoire par la méthode du « *pull narrative* » sans utiliser l'autre procédé, ce qui crée alors du mystère et impose au joueur le rôle d'enquêteur. Dans tous les cas, ce type de narration fragmentée se déploie à travers différents procédés basés sur la curiosité du joueur et le principe d'interaction.

2.1.1 L'exploration

Aborder la notion d'espace est incontournable dans toute étude du jeu vidéo. En effet, selon Guillaume Grandjean, « depuis l'époque des premiers travaux en études vidéoludiques, il est admis que l'un des éléments définitoires du jeu vidéo est sa spatialité »⁵. De plus, la construction d'un espace virtuel est une fascinante spécificité de ce médium. Ainsi, la construction d'un espace est une condition *sine qua non* du développement d'un jeu vidéo car la spatialité agit comme une règle essentielle encadrant le déplacement de l'avatar ou de la caméra du joueur. Quelle que soit la nature du jeu vidéo – textuelle, en deux ou trois dimensions –, le joueur a la possibilité de s'y déplacer dans un environnement virtuel. Or, l'espace de jeu dans lequel le joueur a le droit d'interagir est forcément régi par ce que les développeurs ont programmé. Par

⁵ Grandjean, G. (2023). Les formes d'espace du jeu vidéo. Dans Genvo, S., & Philippette, T. (dir.). *Introduction aux théories des jeux vidéo*. Presses Universitaires de Liège. (p. 225).

conséquent, l'espace agit comme une règle du jeu limitant les déplacements du joueur à une zone donnée. Cependant, afin de rester centré sur la logique de l'exploration qui nous intéresse ici, nous considérerons l'espace dans les jeux vidéo qui se focalisent sur un personnage que le joueur contrôle. Nous ne prenons donc pas en compte la plupart des jeux de gestion, de stratégie ou de simulation empruntant un point de vue omniscient, puisque l'exploration, dans ce cas, possède un but purement ludique et ne permet donc pas le développement des procédés narratifs les plus courants dans une perspective de « *pull narrative* ». De plus, l'incarnation d'un personnage est la seule manière pour le joueur d'avoir l'illusion de faire partie de l'univers fictionnel. Dans le cas contraire, l'immersion fictionnelle ne peut donc pas se produire.

Il existe plusieurs formats d'agencement de l'espace dans les jeux vidéo centrés sur un avatar. Tout d'abord, l'agencement le plus classique est celui du labyrinthe dans lequel le joueur est contraint d'évoluer dans un système de couloirs et de pièces plus ou moins grandes qui peuvent représenter un environnement intérieur ou extérieur. De manière générale, cet agencement en labyrinthe est découpé en niveaux qui se succèdent. Celui-ci est d'ailleurs le plus propice à une narration dirigée, comme évoqué lors du premier chapitre, car les limites de l'espace restreignent les possibilités d'interaction, ce qui permet d'anticiper les actions du joueur. Néanmoins, l'agencement en labyrinthe permet aussi de créer des endroits cachés ou facultatifs qui peuvent comporter des éléments narratifs. Ainsi, les jeux *The Last of Us*, *Call of Duty* et *Uncharted* sont agencés de manière labyrinthique. Le deuxième agencement de l'espace est appelé couramment « monde ouvert » car il permet au joueur de voyager à son gré au sein d'une zone de taille variable, généralement une région ou une ville. Il est d'ailleurs récurrent qu'un monde ouvert contienne des lieux agencés de manière labyrinthique qui, sous l'influence du jeu de rôle, sont communément appelés des « donjons ». Par exemple, les très célèbres *The Elder Scrolls V : Skyrim*, *The Witcher 3 : Wild Hunt* et *The Legend of Zelda : Tears of the Kingdom* sont des jeux à monde ouvert. Le troisième format se démarque des deux autres car le travail détaillé du développeur est remplacé par la génération aléatoire par un algorithme. Il s'agit donc de mondes qui sont générés de manière procédurale, ou plus simplement de mondes procéduraux, qui peuvent donner naissance à un espace quasi infini selon des données préétablies par les développeurs.

Un exemple de jeu utilisant ce format est le fameux *Minecraft*, dont l'algorithme peut engendrer une quantité infinie de mondes gigantesques ayant une génération à chaque fois différente. Ordinairement, les jeux vidéo établissant l'espace du jeu par le biais d'une génération procédurale ne permettent aucunement une narration explicite préconstruite et sont de type « bac à sable », c'est-à-dire que les possibilités d'interaction y sont poussées afin que le joueur puisse agir comme bon lui semble.

Néanmoins, ces trois types d'agencement de l'espace ont comme point commun la création d'un monde virtuel, régi par ses propres règles, et la représentation d'un monde fictif. Le plongeon du joueur dans un monde fictif construit spatialement est d'ailleurs une spécificité non négligeable du jeu vidéo car l'exploration de cet espace fictionnel permet un type de narration tout à fait inédit. Effectivement, selon Carson, « these are staged areas that lead the game player to come to their own conclusions about a previous event or to suggest a potential danger just up ahead » (Carson, 2000). Ainsi, durant son exploration de l'espace, le joueur peut observer certains éléments du décor afin d'en tirer ses propres déductions. Celles-ci peuvent être d'ordre ludique : par exemple, la présence d'ossements à l'entrée d'une grotte dans le jeu *The Elder Scrolls V: Skyrim* indique la présence d'un animal sauvage à l'intérieur et donc d'un danger. Cependant, ces déductions peuvent aussi être d'ordre narratif. Par exemple, la présence d'un gigantesque dragon pétrifié au sein de la ville de Leyndell (voir figure 12) dans le jeu *Elden Ring* témoigne d'un affrontement passé entre la bête et les habitants de la ville. Les éléments de décor qui parsèment et construisent le monde fictionnel participent donc en tant qu'indices à une narration implicite, qui elle-même dépend de l'observation et de la faculté de déduction et d'interprétation du joueur.

En outre, l'exploration du joueur peut l'amener à rencontrer certains personnages qui possèdent des lignes de dialogue prédéfinies. Lors d'une interaction avec ces personnages, le joueur a la possibilité d'en apprendre davantage sur l'univers dans lequel il est plongé. Les informations glanées par l'intermédiaire de ces personnages sont précieuses par leur caractère explicite. Bien que fragmentaires, elles suffisent à susciter la curiosité du joueur et à lui donner envie de s'investir dans la fiction.



Figure 12 – Elden Ring (2022)

Panorama de la ville de Leyndell où trône un gigantesque dragon pétrifié, témoignage d'un évènement passé.

2.1.2 La lecture

Même si les jeux numériques textuels ont évolué vers des jeux qui emploient des images mouvantes et des sons, la lecture garde une place importante dans tout jeu vidéo. En effet, la communication par écrit est un moyen efficace et peu coûteux de transmettre des informations. C'est pourquoi les développeurs de jeux vidéo utilisent volontiers le langage écrit pour communiquer une pléthore d'informations diverses. Dans cette multitude d'éléments à lire, la plupart constituent des indications purement pragmatiques sur le jeu ou bien des conseils sur la manière de jouer. Ainsi, au début de certains jeux, des fenêtres de conseils sous la forme de textes expliquent au joueur comment jouer et quelles sont les possibilités d'interaction. Autrement dit, il s'agit des règles du jeu, qui sont généralement expliquées au fur et à mesure, ou bien lors d'une phase très spécifique appelée « tutoriel ». Parmi les éléments textuels à dimension pratique figurent également les indications contextuelles qui signalent les possibilités d'interaction avec les objets visés par le curseur. Par exemple, dans le jeu *The Elder Scrolls V: Skyrim*, le nom de l'objet s'affiche lorsque le joueur le regarde, ainsi que la touche correspondante pour indiquer la possibilité de le prendre. La représentation graphique d'un objet est donc doublée par sa définition écrite afin d'assurer la compréhension du joueur. En somme, dans les jeux vidéo, le langage écrit est le plus

souvent utilisé de manière pragmatique, soit pour renforcer l'identification d'un objet, soit pour indiquer ce qu'il est possible de faire.

En revanche, il est intéressant de signaler dans le cadre de ce point sur la narration fragmentée que certains jeux utilisent aussi le langage écrit de manière narrative et totalement facultative. En effet, la méthode du « *pull narrative* » se construit également par des textes qui se débloquent en cours de jeu ou qui sont associés à des objets trouvés. Ces textes ont généralement un rôle de narration complémentaire dans les jeux qui développent une narration principale explicite afin d'étoffer l'univers diégétique dans lequel le joueur est plongé. Par exemple, dans la trilogie des jeux *Mass Effect* qui prennent place dans un univers de science-fiction futuriste durant lequel l'humanité a conquis l'espace et rencontré d'autres races aliens, le joueur peut débloquent des pages de « codex » durant sa progression. Il lui suffit d'interagir avec un élément de décor ou de discuter avec certains personnages pour déverrouiller les pages de codex traitant d'un sujet en relation avec le contexte de l'avatar. Par l'intermédiaire du menu du jeu, le joueur a ensuite la possibilité d'accéder à ce codex qui répertorie des entrées de texte totalement facultatives et sans aucun but ludique afin de lire les pages qu'il a déjà débloquentées. De cette manière, un joueur qui possède une attitude performative et veut simplement profiter du *gameplay* pourra terminer le jeu sans lire une seule page du codex. À l'inverse, un joueur investi dans le monde diégétique sera ravi de lire les différents textes afin d'apprendre, entre autres, le fonctionnement d'un moteur supraluminique ou bien les événements qui ont suivi la rencontre entre l'humanité et la race alien des « Turiens », ce qui a mené à la « Guerre du premier contact ». En somme, le codex regroupe un grand nombre de textes informatifs qui, ensemble, forment un récit fragmentaire et incomplet de l'univers fictionnel développé par le jeu.

De manière similaire, le jeu vidéo *The Witcher 3 : Wild Hunt* possède aussi des éléments de narration facultative. Il s'agit d'une sorte d'encyclopédie qui, à l'instar du codex de *Mass Effect*, regroupe une pléthore de textes informatifs sur des lieux, personnages, factions ou monstres de l'univers. En réalité, ceux-ci sont détaillés dans les œuvres écrites d'Andrzej Sapkowski dont le jeu est une adaptation. Cependant, tous les joueurs n'ont pas forcément lu les œuvres sources avant de se lancer dans l'adaptation vidéoludique. C'est pourquoi les développeurs ont construit une

encyclopédie accessible via les menus du jeu qui contient un portrait détaillé de chaque personnage et divers textes traitant d'autres éléments de l'histoire pour le joueur curieux qui voudrait en savoir plus. Cette curiosité peut d'ailleurs mener le joueur à s'approprier les œuvres originales, ce qui fait du jeu vidéo une possible porte d'entrée vers la littérature.

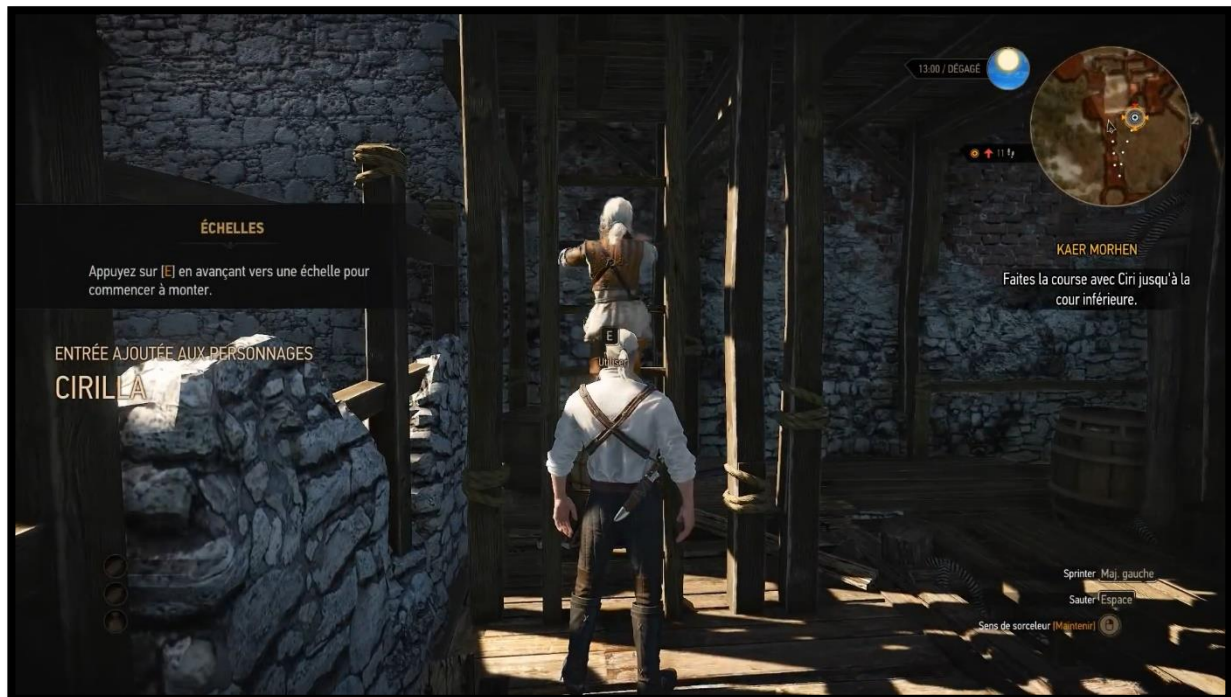


Figure 13 – The Witcher 3 : Wild Hunt (2015)

Plusieurs informations sont écrites à l'écran. En haut à droite, la météo est indiquée. En dessous de la mini-carte se trouve le nom de la quête suivie et l'objectif en cours. À gauche sur fond noir se trouve un des conseils du tutoriel concernant l'interaction avec les échelles. Juste en dessous, il est indiqué qu'une nouvelle entrée est ajoutée à l'encyclopédie du jeu concernant le personnage de Cirilla. Au centre de l'image est affichée la touche « E » accompagnée par le mot « Utiliser » qui indique qu'une interaction est possible avec l'objet visé, en l'occurrence, une échelle.

De plus, comme indiqué précédemment, certains jeux vidéo élaborent des textes qui sont associés à des objets trouvables dans le monde du jeu. En premier lieu, il peut s'agir de notices d'objets, qui peuvent avoir un but à la fois ludique et narratif. Ainsi, tout comme les objets exposés dans les musées, les objets ramassés dans un jeu vidéo peuvent être accompagnés d'un texte qui les décrit et explique leur contexte d'utilisation, voire l'histoire de leur fabrication. D'un point de vue ludique, ces notices peuvent lister les statistiques de l'objet. Par exemple, elles indiquent qu'une épée inflige autant de points de dégâts à une telle vitesse par coup et peut se vendre à tel prix. Sur le

plan narratif, les notices peuvent apporter un fragment de narration supplémentaire afin de nourrir l'univers diégétique du jeu. Ainsi, dans l'énigmatique univers du jeu *Bloodborne*, certains fragments de l'histoire de la ville dans laquelle évolue l'avatar sont inscrits sur les notices d'objets (voir figure 14). Le joueur peut alors tenter de reconstituer l'histoire de la ville, et donc le contexte du jeu, qui n'est jamais racontée de manière explicite.



Figure 14 – *Bloodborne* (2015)

Notice qui accompagne un objet du jeu et qui indique d'abord son utilisation. La deuxième phrase inscrit l'objet dans une temporalité, bien que floue (il est utilisé depuis longtemps). La notice donne ensuite des éléments de l'histoire de la ville de Yharnam dans laquelle évolue l'avatar du joueur avant de conclure par une indication pragmatique sur l'utilité de l'objet dans le jeu (certains types de monstres craignent le feu).

En second lieu, les textes qui accompagnent des objets trouvables dans les jeux vidéo peuvent prendre la forme de livres. Dès lors, les textes ne sont plus des notices visibles dans les menus du jeu mais bien des récits inscrits sur les objets du jeu. Par conséquent, ces livres présentés dans et par le jeu correspondent absolument à l'univers diégétique puisqu'ils en font partie. Ainsi, le jeu vidéo *The Elder Scrolls V: Skyrim* comporte une grande quantité de livres, qui peuvent être des biographies de personnages illustres, des traités historiques relatant les grands événements du passé, des guides touristiques du continent dans lequel est plongé le joueur, des mythes et des légendes mêlant dieux et bestiaire local, ou même des fictions (voir figure 15). Ces livres prennent alors place dans l'univers du jeu et, à l'instar des livres dans la réalité, ils servent à divertir ou à instruire leur lecteur. Le joueur investi peut ainsi en apprendre davantage sur la mythologie, la topographie et le passé historique relatifs aux contrées qu'il explore, ce qui permet d'enrichir l'univers diégétique et de donner une consistance

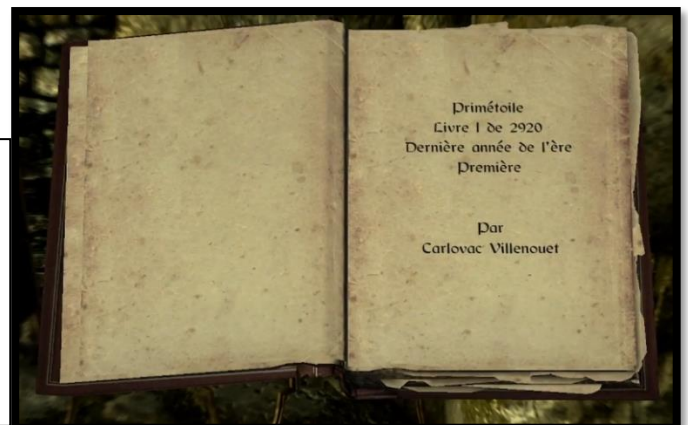
organique au monde virtuel (qui a existé avant l'arrivée du joueur et continuera d'exister sans lui). De façon similaire, les fictions textuelles trouvables dans le jeu enrichissent l'univers diégétique. Selon Fanny Barnabé, qui traite de ces mêmes textes dans le jeu *The Elder Scrolls V : Skyrim*,

les récits contés dans ces textes constituent d'autres orientations possibles pour la diégèse : le cosmos y est présenté selon une organisation différente, en suivant un autre personnage, un autre conflit, etc. Mentionner leur existence a pour effet de présenter l'aventure du joueur comme un possible parmi d'autres. L'unicité du récit qu'il déroule est relativisée par rapport aux nombreuses potentialités que recèle l'univers. (Barnabé, 2018, chapitre 2, paragraphe 45)

La lecture de fictions prenant place dans le même univers permet donc au joueur de prendre du recul par rapport à sa propre aventure pour considérer l'univers fictionnel dans toute sa complexité.

Figure 15 – *The Elder Scrolls V : Skyrim* (2011)

Première page d'un livre trouvable dans le jeu qui élabore une fiction textuelle en plusieurs volumes. Le texte faisant partie de l'univers diégétique, il est signé par un auteur lui aussi fictif.



2.1.3 Cas particulier : les quêtes secondaires, entre « *push* » et « *pull narrative* »

Un autre procédé qui déploie une narration fragmentaire suivant la méthode du « *pull narrative* » dans le jeu vidéo est la construction de plusieurs récits secondaires qui interviennent lors des aventures du joueur. Ces récits secondaires, qui prennent généralement la forme de quêtes, peuvent être réalisés ou non en fonction de la curiosité du joueur. En effet, ces quêtes se lancent uniquement selon certaines conditions qui dépendent de l'interaction du joueur. Ainsi, une simple option de dialogue peut lancer une nouvelle quête, tout comme le peut l'interaction avec un objet spécifique. Mais une fois que le joueur a trouvé ces nouvelles quêtes en mobilisant son sens de l'exploration et sa curiosité, il peut encore décider de les mener à bien ou de les laisser de côté, ce qui

fait de ces récits secondaires des éléments narratifs facultatifs. Les conditions de réalisation de ces quêtes relèvent donc de la méthode du « *pull narrative* » puisqu'elles ne sont pas obligatoires pour finir le jeu et doivent être trouvées par le joueur. Cependant, le déroulement de ces quêtes secondaires suit une logique narrative explicite. Ainsi, le joueur est emmené dans ces récits via des dialogues et de possibles cinématiques, ce qui relève de la méthode du « *push narrative* ». Les quêtes secondaires possèdent donc les avantages d'une intrigue explicite tout en matérialisant un fragment de l'univers diégétique, ce qui vient enrichir ce dernier. Par exemple, dans le jeu *Kingdom Come : Deliverance*, qui se déroule au sein du royaume de Bohême au début du XV^e siècle, le joueur peut demander au forgeron du village de Ledetchko ce qui le tracasse. Ce à quoi le forgeron répond que, selon une rumeur, son confrère du village de Sasau ferait des incantations magiques lors de la trempe de ses lames pour les rendre incassables. Une nouvelle quête se lance alors et mène le joueur au forgeron de Sasau qui chante joyeusement pendant son labeur. Il est ensuite possible de discuter avec lui et d'apprendre qu'il réalise la trempe deux fois pour solidifier l'acier. Grâce à cette quête apparemment futile, le joueur peut donc en apprendre davantage sur le procédé de forgeage au moyen âge ainsi que sur la tendance des gens à qualifier de sorcellerie ce qu'ils ne comprennent pas. Le tout permet d'approfondir l'univers du jeu, qui correspond en l'occurrence à une représentation historique.

En outre, les quêtes secondaires peuvent également enrichir le récit principal. Par exemple, dans le premier jeu *Mass Effect*, le joueur a la possibilité de réaliser une quête spéciale pour chacun des membres de son commando. En plus d'octroyer au joueur de l'équipement, de l'expérience et la loyauté de son membre d'équipage, qui sont des éléments qui influencent le *gameplay* – et qui sont d'ailleurs la raison principale de l'existence des quêtes secondaires dans les jeux vidéo de manière générale –, la quête permet d'en apprendre davantage sur le caractère et le passé du personnage qui accompagne l'avatar du joueur. L'accomplissement de l'ensemble de ces quêtes secondaires permet alors de donner plus de profondeur aux personnages et par conséquent à l'histoire principale du jeu.

2.2 L'immersion fictionnelle dans la narration fragmentée

Après avoir explicité les procédés majeurs qui constituent la méthode du « *pull narrative* », il convient d'aborder la manière dont l'immersion fictionnelle peut prendre forme par le biais d'une narration fragmentée. Pour rappel, l'immersion fictionnelle dans le cadre du jeu vidéo est décrite par Arsenault et Picard comme « le phénomène où le joueur devient absorbé par l'histoire ou le monde diégétique du jeu, ou lorsqu'il s'identifie ou devient émotionnellement attaché à un personnage » (Arsenault et Picard, 2007, p. 3). Nous avons déjà traité de la question de l'absorption par l'histoire et de l'attachement du joueur pour son avatar dans le chapitre précédent. Il nous faut maintenant aborder la question du monde diégétique du jeu qui, à l'instar de l'histoire, peut effectivement absorber le joueur dans la fiction. Ce phénomène peut se produire de plusieurs façons. Dans certains cas, le joueur peut être absorbé par le monde diégétique du jeu en considérant celui-ci comme une simulation d'univers vivant et cohérent qui serait vecteur d'histoires de toute sorte. Dans d'autres cas, le mystère peut pousser le joueur à endosser le rôle d'enquêteur afin de reconstituer un récit à partir d'éléments laconiques. La volonté de comprendre amène alors le joueur à s'immerger pour trouver des indices.

2.2.1 L'immersion dans un univers vivant et cohérent

Pour renforcer la probabilité de l'immersion, les développeurs de jeu vidéo s'efforcent de simuler la vie pour rendre leur univers virtuel cohérent et vraisemblable. Le joueur est alors plongé dans un monde organique, avec un cycle météorologique, des personnages qui feignent des tâches quotidiennes, une faune et une flore élaborée, des réactions possibles aux actes de l'avatar, mais aussi et surtout des histoires. Le but de ces jeux vidéo qui développent des univers organiques n'est pas seulement de suivre le récit du protagoniste, mais bien d'entrer dans un monde imaginaire dans lequel peuvent naître une myriade d'histoires. Avec les procédés explicités précédemment qui permettent de raconter des histoires selon la méthode du « *pull narrative* », il est possible d'appréhender un univers dans toute sa complexité. Ce travail de construction d'un univers par les concepteurs de jeux et de compréhension de celui-ci par les joueurs se

marque davantage dans le cas d'un univers de fiction. En effet, les récits prenant place à notre époque et sans changement majeur par rapport à la réalité n'ont pas besoin d'être contextualisés car tout le monde est déjà au courant du fonctionnement de ce genre d'environnement. Il en va presque de même pour les fictions historiques qui se déroulent à une époque de l'histoire, bien que celles-ci permettent au joueur d'en apprendre davantage sur les faits et usages liés à la période concernée. Le travail le plus important est la création d'un univers de fiction, avec ses propres règles et ses événements passés, car le tout doit être à la fois original et vraisemblable. Si tout est à inventer pour les concepteurs, tout est à découvrir pour les joueurs. C'est pourquoi les univers de fictions qui sont représentés dans les jeux vidéo offrent la possibilité aux joueurs de comprendre l'univers dans lequel ils sont plongés, que ce soit par la lecture, par l'exploration ou par le suivi d'autres histoires qui peuplent le monde. Or, lorsque le joueur observe l'environnement et expérimente la diversité des histoires qui sont véhiculées par le monde virtuel qui s'offre à lui, il peut cesser de considérer ce dernier comme un simple espace de jeu et l'envisager comme un univers fictionnel. Une fois le joueur piqué par la curiosité, il peut s'élancer dans une nouvelle perspective de jeu qui consiste à rassembler et à recomposer les fragments d'histoires pour tenter de comprendre l'univers dans son ensemble.

Parmi ces histoires, il existe des mythes et des légendes voire des événements passés qui sont contés dans des livres ou par des personnages et qui font souvent référence à des lieux que le joueur peut visiter ou à des conséquences directes sur le présent de la diégèse. Par exemple, dans l'univers du jeu *The Elder Scrolls V : Skyrim*, le joueur a l'occasion d'entendre parler de l'interdiction du culte de Talos, de l'infiltration du Thalmor en Bordeciel ou de la rébellion qui oppose les « Sombrages » aux « Impériaux », autant d'éléments qui viennent approfondir l'univers fictionnel. Avec un peu de curiosité, un joueur impliqué peut alors découvrir que le dieu Talos était auparavant un humain à la tête de l'Empire, connu sous le nom de Tiber Septim, que le Thalmor est une organisation de hauts elfes visant à rétablir la domination de cette race sur le continent, que les rebelles Sombrages réclament à l'Empire le droit du culte de Talos qui leur a été enlevé, etc. En bref, l'univers est construit comme un tableau

dépeignant de nombreux nœuds et conflits qui dépassent le récit du protagoniste mais placent le joueur dans un contexte intrigant et cohérent.

De plus, comme l'indique Fanny Barnabé,

un passé de l'univers est esquissé, qui n'existe que sous forme de potentialité mais génère une profondeur qui conduit les joueurs à produire du récit : les polémiques, interprétations, voire fictions créées à partir de ce matériel sont très nombreuses sur internet. Les espaces laissés vides au sein de l'univers sont donc, en quelque sorte, des invitations à le prolonger. (Barnabé, 2018, chapitre 3, paragraphe 82)

Les éléments qui retracent le passé de l'univers sont généralement fragmentaires ou imposent au joueur de lire de nombreux textes présents dans le jeu. C'est pourquoi il existe sur internet de nombreuses productions de joueurs qui résument ces événements, en interprètent les éléments, voire appellent à la discussion. En effet, lorsque le joueur se passionne pour un univers de fiction, il a tendance à se référer à une communauté de joueurs pour en apprendre davantage sur l'univers en question ou, à l'inverse, partager ses connaissances. Il est donc plutôt fréquent de trouver sur internet des « wikis », sortes d'encyclopédies qui répertorient les connaissances d'une communauté à propos d'un univers de fiction, ou des vidéos explicatives qui mêlent interprétation et prise de position à propos d'un sujet particulier (voir figure 16).

Par conséquent, il est intéressant de noter que le joueur peut occuper le rôle de narrateur au sein d'une communauté. En accaparant d'abord les éléments narratifs fragmentaires au sein d'un jeu vidéo, le joueur peut ensuite fusionner le tout pour former un récit linéaire explicite qu'il pourra partager ensuite. Dans ces univers de fiction qui comportent de multiples récits fragmentaires ou implicites, le joueur peut donc s'investir dans un procédé d'interprétation et de réécriture.



Figure 16 – Miniature d’une vidéo publiée en 2024 sur la plateforme YouTube

Voici un exemple de production audiovisuelle qui traite d’un élément de l’univers fictionnel du jeu *The Elder Scrolls V : Skyrim*. Le sujet de la vidéo est la guerre civile entre les Impériaux et les Sombages. L’auteur commence par raconter l’origine du conflit puis explique les revendications des factions concernées en s’appuyant sur des éléments narratifs trouvés dans le jeu avant de donner sa préférence pour un camp plutôt que l’autre. Lien vers la vidéo : [Skyrim : Le choix le plus difficile | POLUDIQUE \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

2.2.2 Le joueur-enquêteur

L’originalité de la possible immersion fictionnelle basée sur l’enquête est qu’elle va de pair avec l’implication du joueur dans le processus de narration. À l’inverse du procédé précédent qui consiste à immerger le récit du protagoniste dans un monde diégétique organique, l’immersion à travers l’enquête plonge le joueur au sein d’un univers sans lui donner d’indication. Le récit est donc constitué seulement par la méthode du « *pull narrative* », sans jamais – ou alors de manière énigmatique – user de narration explicite au cours de la partie. Toute la narration des jeux vidéo qui utilisent ce procédé d’immersion dépend donc entièrement de l’interaction du joueur avec son environnement. Ce phénomène invite à reconsidérer la notion d’interactivité liée à la narration car

la transposition d’un récit vidéoludique en un texte oral reviendrait à aplanir sa densité sémantique et n’en constituerait qu’une version tronquée. Récit et jeu ne sont donc véritablement distinguables qu’en théorie. La réfutation de ce premier argument permet de ne plus nécessairement envisager l’interactivité comme la négation de la narrativité, mais plutôt comme une forme capable de véhiculer du récit et qui génère des possibilités artistiques inédites. (Barnabé, 2018, chapitre 1, paragraphe 9)

L’union entre l’interaction et la narration permet en effet de véhiculer du récit d’une nouvelle manière, totalement spécifique au jeu vidéo. En revanche, le bon

fonctionnement de ce processus narratif requiert absolument l'implication du joueur dans la fiction. Or, cet engagement peut être sollicité par le biais de l'énigme et du mystère qui réveillent la curiosité du joueur.

2.2.2.1 Le concept de curiosité

La curiosité du récepteur à l'égard de la fiction est un sujet qui a fait couler beaucoup d'encre à propos de la littérature et des récits filmiques. Il convient donc de s'inspirer de ces recherches afin d'étudier la manière dont le concept de curiosité peut s'appliquer à un nouvel objet, qui pourrait bien le transcender. En 1971, Todorov définissait déjà la curiosité comme une forme d'intérêt dont la « marche va de l'effet à la cause : à partir d'un certain effet (un cadavre et certains indices), il faut trouver sa cause (le coupable et ce qui l'a poussé au crime) » (Todorov, 1971, p. 60). Baroni distingue ensuite en 2007 deux manières de diriger la pensée à partir de la curiosité :

L'essentiel, pour définir la dynamique narrative dont dépend fondamentalement la *curiosité*, c'est de déterminer dans quelle direction se portent les hypothèses de l'interprète par rapport à la situation narrative décrite par le texte : son anticipation du texte s'oriente-t-elle vers la compréhension du passé ou du présent de la *fable*, ou au contraire vers son développement futur ? (Baroni, 2007, p. 266)

Selon l'auteur, il s'agit donc de différencier la tentative de compréhension du passé ou du présent de l'histoire – définie comme une activité de diagnostic –, et la tentative d'appréhension de son développement futur – identifiée comme une activité de pronostic. Cette distinction permet de mieux comprendre les procédés à l'œuvre dans un jeu vidéo qui construit son récit exclusivement selon la méthode du « *pull narrative* ». En effet, lorsque le joueur est plongé dans un monde inconnu sans indication, ses interrogations se déclinent en ces deux activités. Le diagnostic permet de comprendre l'univers environnant ainsi que l'origine de la présence de l'avatar dans celui-ci, tandis que le pronostic vise la découverte des objectifs qui mèneront à la fin du jeu.

2.2.2.2 Application concrète, l'enquête dans le monde du jeu *Subnautica*

Pour tenter de comprendre comment fonctionne un récit qui se déroule seulement selon la méthode du « *pull narrative* », ainsi que pour illustrer le fonctionnement du concept de curiosité appliqué au jeu vidéo, nous développerons l'exemple du jeu *Subnautica*. Lorsque le joueur lance la partie pour la première fois, une cinématique⁶ se lance durant laquelle on peut entendre un signal d'alarme qui retentit et une voix artificielle qui enjoint tout le monde à abandonner le vaisseau. Tout de suite après, un essoufflement se fait entendre, puis l'écran noir fait place à des images. La caméra semble placée sur les épaules d'un personnage qui glisse le long d'une échelle et s'harnache dans le siège d'une capsule de sauvetage. Celle-ci s'éjecte, et on peut alors apercevoir par le hublot le vaisseau dont provient le personnage. Ce vaisseau explose ensuite, causant une déflagration qui secoue la capsule et détache un panneau qui se fracasse sur le crâne du personnage et occulte la caméra par la même occasion. Plus tard, le personnage se réveille alors que l'intérieur de la capsule est en feu. Il se lève, puis les commandes sont données au joueur qui doit se saisir de l'extincteur et éteindre les flammes. Après cette introduction spectaculaire, le joueur se retrouve donc dans une capsule flottant au milieu de l'océan avec comme unique point de repère le gigantesque vaisseau qui s'est écrasé non loin. Le joueur prend ensuite connaissance de ce que contient sa capsule dont deux éléments exercent un rôle majeur dans le jeu. Tout d'abord, il y a le fabricant, une machine qui peut fabriquer divers objets et outils à partir de matériaux disponibles sur la planète. Ensuite, il y a une radio cassée que le joueur peut réparer en fabricant d'abord l'outil nécessaire. Celle-ci sera cruciale pour diriger le joueur dans la suite du jeu. Au départ, le joueur collecte plusieurs matériaux et fabrique des outils qui seront utiles à son exploration. Il découvre alors plusieurs biomes⁷ qui recèlent une faune et une flore différente ainsi que diverses richesses matérielles.

⁶ Voici une vidéo qui dévoile le lancement du jeu et les premières interactions du joueur : [Subnautica Opening Cinematic \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=Ug8v3U8p8j0)

⁷ Il s'agit d'un terme courant dans les jeux vidéo de survie. Un biome définit un écosystème qui possède ses propres ressources, ainsi que sa faune et sa flore. De manière générale, l'espace ouvert d'un jeu de survie est constitué de plusieurs biomes différents qui possèdent chacun un certain degré de difficulté. Ainsi, les biomes qui recèlent le plus de ressources sont aussi peuplés par une faune agressive ou par des ennemis puissants.

Cependant, une fois le *gameplay* pris en main et les bases de la survie acquises, le joueur se heurte bien vite à l'horizon de possibilités que le jeu lui laisse découvrir par lui-même. Ainsi, comme l'indique Fanny Barnabé,

en l'absence de précisions concernant les objectifs du jeu, le joueur avancera principalement dans le but de trouver des réponses : où se trouve-t-il, où va-t-il, et pourquoi ? Ce dispositif [...] a pour effet d'inciter le joueur à adopter un comportement narrativisant et ce, malgré le caractère extrêmement minimaliste du récit enchâssé. (Barnabé, 2018, chapitre 3, paragraphe 10)

Le récit enchâssé du jeu n'ayant rien contextualisé ni rien raconté d'autre que le crash du vaisseau qui a eu lieu lors de la cinématique du début, le joueur peut être piqué de curiosité et se poser des questions telles que : y a-t-il d'autres survivants ? Où sont les autres capsules de survie ? Quelle est cette planète ? Pourquoi le vaisseau s'est-il écrasé ? Ce faisant, le joueur effectue un diagnostic de la situation narrative, c'est-à-dire qu'il réfléchit à ce qu'il s'est passé et à l'état actuel des choses. De plus, l'absence d'objectifs clairs crée des interrogations dans son esprit : dois-je m'échapper de la planète ? Dans ce cas, comment faire ? Dois-je trouver les autres survivants ? En l'occurrence, le joueur effectue un pronostic de la situation par l'anticipation de ce qui mettra fin au jeu.

Pour autant, le joueur n'est pas laissé complètement à lui-même car il est tout de même assisté par certains événements qui arrivent ponctuellement et par une voix artificielle qui se manifeste à des moments spécifiques. Ceux-ci l'aident à faire le point sur la situation et le guident vers une direction. En effet, la voix artificielle se déclare dès les premières secondes de jeu lorsque le joueur presse la touche correspondant à l'ouverture de l'interface de son inventaire – élément crucial du *gameplay* dans les jeux de survie. Cependant, au lieu d'afficher une interface classique, l'avatar place une sorte de tablette digitale dans le champ de vision de la caméra. L'inventaire, qui d'habitude est représenté à l'écran par une indication purement ludique, est dans ce cas un élément diégétique, ce qui, soit dit en passant, renforce grandement l'immersion fictionnelle. De plus, le joueur peut très vite s'équiper d'un scanner qui lui permet, comme son nom l'indique, d'analyser la faune et la flore de la planète. À chaque espèce analysée correspond alors sur la tablette une page informative qui répertorie ses comportements

et caractéristiques au sein d'un codex, lequel s'étoffe à mesure que le joueur en rencontre et en analyse de nouvelles. Cet aspect du jeu permet au joueur d'en apprendre davantage sur l'écosystème varié et cohérent dans lequel il est plongé (c'est le cas de le dire), ce qui rejoint le type d'immersion fictionnelle que nous avons évoqué au point précédent.

En somme, cette tablette, appelée « *PDA* », effectue des diagnostics réguliers de la situation qu'elle transmet sous la forme de sous-titres et d'une voix artificielle. Cela a pour effet d'aiguiller le joueur dans ses réflexions ou de l'inviter à s'interroger sur certains sujets. Ainsi, au début du jeu, le *PDA* effectue un scan de la zone et indique qu'il ne détecte aucune autre forme de vie humaine. Cela répond directement à la question fondamentale relative à l'existence d'autres survivants mais soulève par la même occasion un autre mystère à résoudre : comment sont-ils tous morts ?

Cela nous amène à aborder le deuxième type d'aide qui vient aiguiller le joueur dans l'océan inconnu qui l'entoure dans le jeu *Subnautica*. Cette aide prend la forme d'évènements qui se succèdent, surtout après la réparation de la radio. En effet, celle-ci détecte au fur et à mesure des signaux de détresse qui ont été émis par les survivants du crash quelques heures avant le réveil du protagoniste. Certains de ces signaux sont accompagnés de coordonnées GPS très précises qui indiquent clairement une destination au joueur alors que la plupart des autres indiquent seulement une direction approximative. Le joueur peut alors découvrir que toutes les capsules de survie ont coulé ou ont subi des dégâts majeurs. Cependant, la capsule d'un officier, qui a coulé sur plusieurs centaines de mètres avant de toucher le plancher océanique, contient un *PDA* abandonné qui recèle un enregistrement de voix et indique un point de rendez-vous pour tous les survivants. Le joueur peut ensuite s'y rendre et découvrir une île flottante où se trouve un autre *PDA* abandonné. Celui-ci relate la prise de décision du groupe de survivants de rejoindre l'épave du vaisseau afin de tenter de réparer le système de communication, ce qui permettrait de prendre contact avec les autres survivants et de lancer un signal de détresse dans l'espace. Malgré cette tentative qui s'est visiblement soldée par un échec puisqu'il n'y a plus aucune forme de vie humaine dans les environs lors du réveil du protagoniste, le joueur peut dès lors suivre le même objectif.

En outre, dès le troisième jour de survie dans le jeu, un évènement majeur se produit. Le réacteur principal du vaisseau explose, ce qui crée une brèche importante dans la coque. Le joueur peut donc considérer cette brèche comme une porte d'entrée visible vers l'intérieur de l'épave. Une fois à l'intérieur, le joueur peut récupérer les plans de construction d'une fusée qui permettrait de rejoindre la civilisation. Pour le joueur, le pronostic est alors clair : il s'agit de construire la fusée pour s'échapper. C'est là qu'un dernier évènement guide le joueur vers le nœud principal de l'intrigue. La radio reçoit un message d'un vaisseau marchand nommé « Sunbeam » qui a reçu le message de détresse du vaisseau d'où provient le protagoniste. Le capitaine annonce alors qu'il se posera bientôt sur une île non loin de la zone du crash et envoie les coordonnées de celle-ci pour que tout survivant potentiel puisse le rejoindre. Cet objectif devient donc une priorité évidente. Il n'y a guère besoin de construire une fusée si un vaisseau de secours arrive déjà. Cependant, une fois le joueur arrivé aux coordonnées, il peut observer un énorme bâtiment d'origine inconnue qui, lorsque le « Sunbeam » s'approche, se met à bouger et tire un rayon laser vers le vaisseau, ce qui le réduit en cendres. Cet évènement est un moment critique dans le jeu puisqu'il indique au joueur un ultime problème à résoudre. Si le joueur prend un moment pour réfléchir à la situation, il peut alors comprendre que cet étrange bâtiment est la cause de la catastrophe qui a frappé son vaisseau et qu'il doit absolument le désactiver avant de construire et faire décoller la fusée. En explorant l'intérieur du bâtiment, il peut découvrir qu'il s'agit d'une plateforme armée maintenant la planète en quarantaine et qui ne peut être désactivée que par une personne en bonne santé. Effectivement, en effectuant un auto-scan, il découvre que l'avatar est contaminé par une dangereuse bactérie. De plus, des données contenues sur un terminal alien indiquent qu'il existe d'autres complexes dans les profondeurs de l'océan dont le but est de rechercher un remède. À partir de ces informations, le joueur peut tenter de reconstituer le récit du passé et du présent de la fiction en supposant qu'une espèce alien évoluée aurait été contaminée par la bactérie sans pouvoir développer un remède. Pour éviter de contaminer d'autres planètes, les aliens auraient construit un énorme canon laser qui frappe tous les vaisseaux en orbite, c'est pourquoi le vaisseau du protagoniste se serait écrasé. Le pronostic s'est également précisé : il faut d'abord explorer les profondeurs de l'océan en quête d'un remède afin de pouvoir ensuite s'échapper de la planète.

Dans le jeu vidéo *Subnautica*, la narration n'est donc pas explicite, mais elle pousse sans cesse le joueur à adopter un comportement narrativisant à partir d'éléments narratifs fragmentaires dispersés à travers l'espace. Comme l'indique Fanny Barnabé à propos de ce mode narratif propre au jeu vidéo,

l'organisation de la narration ne passe plus tant par la mise en récit que par la dispersion des informations : c'est le regard du joueur qui, dans un deuxième temps, déroule ces informations qui avaient été éparpillées, « fait redevenir temps ce qui avait été déguisé en espace »⁸. (Barnabé, 2018, chapitre 3, paragraphe 52)

En s'impliquant dans la fiction, le joueur parvient donc à créer un récit linéaire à partir d'informations dispersées. En d'autres termes, sa curiosité l'invite à l'exploration et à la reconstitution d'un récit par l'identification des relations de cause à effet. Il est intéressant de souligner que ce phénomène s'oppose en partie à la conception de la curiosité élaborée par Baroni. En effet, selon ce dernier,

les éléments du réseau conceptuel de l'action auxquels se rattachent les questions qui fondent la *curiosité* n'impliquent pas nécessairement un processus actionnel dynamique : identifier un objet, un lieu ou une personne ne met pas en jeu directement une succession temporelle [...]. C'est la raison pour laquelle la « mise en intrigue par la *curiosité* » [...] n'est cependant pas aussi intrinsèquement liée à la « narrativité » – qui implique nécessairement la représentation d'une succession temporelle – que la « mise en intrigue par le *suspense* ». (Baroni, 2007, p. 267)

Pourtant, dans le cas du jeu vidéo, il s'agit bien de créer de la temporalité à partir d'informations disséminées dans l'espace. La dynamique de curiosité relative à ce médium et à la méthode du « *pull narrative* » ne relève pas seulement de l'identification d'un objet, d'un lieu ou d'une personne, mais des relations de cause à effet qui ont engendré la situation présente. Or, ces relations impliquent nécessairement une considération temporelle. Il est donc intéressant de remarquer que, dans ce cas précis, le concept de curiosité évolue vers un nouvel horizon qui était naguère inatteignable à travers les autres médias puisque, dans cette nouvelle conception, la curiosité ne porte que sur l'exploration d'un espace.

⁸ Citation provenant de Aumont, J. (2007). *L'œil interminable*. Éditions de la Différence. (p. 98).

2.2.2.3 Curiosité et immersion fictionnelle

Face à la tendance générale des théoriciens de la littérature qui opposent le suspense, vecteur d'émotions, et la curiosité, réputée plus intellectuelle, Baroni aborde la question avec davantage de nuance en soulignant que la dynamique de la curiosité peut également être vectrice d'émotions et former une tension narrative. En effet, face à une énigme, le récepteur de la fiction peut ressentir une grande émotion qui se traduit par de l'impatience ou un désir de connaître ce qui est caché. Cette émotion crée alors une tension qui pousse le récepteur à continuer de lire ou de jouer, afin de connaître le fin mot de l'histoire. De plus, l'inconnu et le mystère peuvent générer une certaine forme d'angoisse. Dans un roman, cette angoisse peut naître d'une « perte de maîtrise dans le processus communicationnel » (Baroni, 2007, p. 260). Dans un jeu vidéo, elle peut prendre sa source dans l'inconnu et le danger. Par exemple, dans le jeu *Subnautica*, les transmissions radio des survivants font plusieurs fois mention de prédateurs de type léviathan qui sévissent autour de l'épave du vaisseau. Cette mention d'un danger qui pourrait survenir de toute part crée alors une sorte d'anxiété ou de paranoïa – d'autant que les bandes sons de *Subnautica* jouent beaucoup sur des sonorités qui ressemblent à des hurlements lointains. Ce danger qui rôde ainsi que l'exploration de zones inconnues sans la moindre indication imbibent la progression du joueur d'une couche d'angoisse envers ce qu'il peut advenir. De plus, Baroni indique que lorsque le niveau de connaissance du protagoniste coïncide avec celui du récepteur de la fiction, ce dernier est plus susceptible de s'identifier au personnage. Ainsi, le protagoniste et le récepteur adoptent tous les deux une posture d'enquêteur qui cherche des réponses. Dans le jeu *Subnautica*, cette posture d'enquêteur est davantage poussée par l'approche avatorielle qui définit le protagoniste. En effet, celui-ci ne possède pas de voix et la caméra est posée sur ses épaules, dans une vue à la première personne. Le joueur et l'avatar peuvent alors fusionner et se confondre, ce qui pousse le joueur à raisonner seul sur le mystère qui l'entoure. Enfin, la posture d'enquêteur du joueur le mène forcément à interpréter et à lier les éléments qu'il rencontre, ce qui fait de lui le créateur du récit. Cette implication interprétative amène donc le joueur à s'immerger dans la fiction pour en saisir tous les éléments.

En résumé, l'immersion fictionnelle dans une intrigue vidéoludique s'appuyant uniquement sur la méthode du « *pull narrative* » peut se produire à deux niveaux. Tout d'abord, à l'instar des intrigues jouant sur le suspense, la mise en intrigue fondée sur la curiosité peut engendrer des émotions fortes comme le désir de connaître ce qui est caché et l'angoisse de l'inconnu, qui sont notamment renforcées par l'identification ou la fusion avec l'avatar enquêteur. Ensuite, l'immersion fictionnelle peut se produire par l'implication du joueur dans la fiction. Cette dernière se manifeste par un processus d'interprétation active et continue qui pousse le joueur à former un récit linéaire et cohérent. Par ce mécanisme, le joueur n'est plus seulement le récepteur de l'intrigue, mais il devient également l'interprète du récit. En outre, cette interprétation du récit ne reste pas toujours un processus individuel puisqu'il est assez courant que les joueurs partagent leurs interprétations sur les récits fragmentaires. Par exemple, il existe plusieurs sites internet et encore davantage de vidéos à propos de l'histoire du jeu *Subnautica*. Certaines de ces productions relatent le destin des autres survivants du crash sous forme de récit linéaire appuyé par des éléments retrouvés dans le jeu. D'autres s'inspirent de l'univers de fiction du jeu pour créer de nouvelles histoires ou combler les flous narratifs des histoires existantes. Il est intéressant de noter que les joueurs se regroupent souvent en communauté afin de partager leur expérience ou de chercher des informations qu'ils auraient manquées lors de l'exploration du jeu. Par conséquent, les intrigues vidéoludiques construites comme des énigmes par les concepteurs de jeux sont bien souvent mises en œuvre sous la forme de récits explicites et linéaires par les joueurs qui endossent alors le rôle de narrateur. L'implication dans la fiction dépasse ainsi les frontières du jeu vidéo en tant que tel.

2.3 Conclusion

Comme on a pu le constater, la méthode du « *pull narrative* » permet d'une part d'étoffer un univers fictionnel sans alourdir la trame narrative principale, et d'autre part d'élaborer une toute nouvelle forme d'intrigue basée sur la curiosité et l'interactivité, ce qui amène le joueur à trouver lui-même des indices afin de fusionner ceux-ci en un récit linéaire et explicite. En outre, la faculté des jeux vidéo à impliquer le joueur dans

l'interprétation fictionnelle dépasse parfois les prévisions des concepteurs de jeux. La narration et la formulation d'un récit peuvent alors quitter les limites du monde virtuel pour s'exporter sur la toile et dans les communautés de joueurs. De cette manière, la création d'un univers de fiction immersif peut agir comme un cadre où les joueurs peuvent narrer eux-mêmes leur propre histoire ou jouer le rôle de leur personnage au sein d'une communauté. Ce phénomène nous amène à aborder une troisième pratique narrative, celle où le jeu vidéo se présente comme un espace de jeu de rôle.

3 Chapitre 3 : Le jeu vidéo comme espace de jeu de rôle

La troisième pratique narrative relative aux jeux vidéo qui sera analysée diffère des deux autres pratiques explorées aux chapitres précédents. En effet, les premiers chapitres ont abordé les possibilités narratives majeures du jeu vidéo en lui-même, c'est-à-dire ce que Calleja (2011, pp. 114-115) appelle le « *scripted narrative* », autrement dit le scénario prévu dans le jeu. En revanche, le présent chapitre portera sur ce que l'auteur nomme « l'alterbiographie du joueur », que Trépanier-Jobin et Couturier définissent comme « l'histoire générée par les actions du joueur » (Trépanier-Jobin et Couturier, 2018, p. 6). Cette pratique narrative se focalise donc sur le récit vidéoludique du joueur⁹ dans toutes ses dimensions. Ainsi, elle se développe à des degrés différents en fonction de l'imagination du joueur. Effectivement, ce dernier peut s'inspirer de la fiction du jeu, faisant office de cadre, afin de créer sa propre histoire qu'il partage au sein d'une communauté. De cette manière, le joueur profite du cadre ludique et de l'univers fictionnel pour développer une histoire personnelle relative à son récit vidéoludique et à son avatar, dont il peut d'ailleurs jouer le rôle. Il s'agit donc de la volonté du joueur de donner vie à son avatar en l'interprétant comme un personnage et en lui inventant une histoire, le tout partagé au sein d'une communauté, qui permet de comparer cette pratique narrative vidéoludique au jeu de rôle, dont l'origine et l'évolution seront abordées au cours du prochain point. Cependant, il convient d'abord de préciser les limites du contenu de ce chapitre car la focalisation sur l'imagination du joueur et ses productions narratives soulève un vaste champ de recherches. Ainsi, ce chapitre ne traitera pas des productions textuelles¹⁰ ou cinématographiques¹¹ des joueurs à partir d'un univers fictionnel vidéoludique car ce phénomène se détache de la spécificité du médium et explore plutôt l'appropriation d'une fiction et son adaptation à travers

⁹ « à savoir, la succession des actions du joueur au sein du système vidéoludique » (cf. chapitre 1 : « Variantes du récit complet : le récit ouvert ou fermé », p. 15).

¹⁰ Pour plus d'informations à ce sujet, voir Barnabé, F. (2014). La ludicisation des pratiques d'écriture sur Internet : une étude des fanfictions comme dispositifs jouables. Dans Bonenfant, M., & Genvo, S. (dir.). *Questionner les mises en forme ludiques du web : gamification, ludification et ludicisation*. OpenEdition Journals. <https://doi.org/10.4000/sdj.310>

¹¹ Pour plus d'informations à ce sujet, voir Barnabé, F. (2023). Détourner, transformer, s'approprier : les pratiques créatives des joueurs et joueuses de jeu vidéo. Dans Genvo, S., & Philippette, T. (dir.). *Introduction aux théories des jeux vidéo* (pp. 241-253). Presses Universitaires de Liège.

d'autres médias. Il ne sera pas non plus question des modifications des codes d'un jeu vidéo par une communauté en vue de proposer du contenu différent car cette pratique d'appropriation ou de détournement créatif¹² ne touche qu'au jeu en tant que tel et relève donc d'une étude centrée sur l'objet jeu, autrement dit le *game*. Or, nous voulons proposer un sujet de recherche qui se situe entre les deux, c'est-à-dire entre l'appropriation fictionnelle et l'appropriation du jeu en ciblant les pratiques narratives des joueurs au sein du cadre ludique et fictionnel régi par les jeux vidéo. Par conséquent, le présent chapitre se concentrera sur la pratique de la feintise ludique, de l'interprétation théâtrale d'un personnage, du jeu de rôle, en bref, la pratique du *roleplay*.

3.1 Du jeu de rôle au jeu vidéo

Les « *Pen and paper role playing games* » ou « jeux de rôle papier » en français, plus souvent abrégé sous le sigle « JDR », se sont développés au milieu des années 1970 aux États-Unis où ils deviennent populaires, notamment avec la parution de la très célèbre licence *Donjons & Dragons* (1974) dont l'univers médiéval-fantastique est inspiré des œuvres de Tolkien. Le JDR est à l'origine dérivé des *wargames*, des jeux de stratégie visant à exercer les officiers militaires, mais stimule aussi très vite la possibilité d'incarner un personnage et de le jouer. Les éléments essentiels qui constituent le jeu de rôle sont donc d'une part la feintise ludique d'incarnation d'un personnage de fiction et, d'autre part, le système de règles qui forme un jeu de stratégie basé sur le hasard et sur des statistiques.

3.1.1 La fiction dans les jeux de rôle : *lore* et *background*

Au départ d'une aventure de JDR, chaque joueur est effectivement amené à créer le personnage qu'il incarnera. Pour ce faire, il lui faut remplir une fiche de personnage qui répertorie ses aptitudes et ses caractéristiques, celles-ci ayant une influence sur le déroulement du jeu. De plus, pour donner vie au personnage, il est important de lui

¹² *Idem*.

inventer un *background*, c'est-à-dire son histoire, certains événements de sa vie, sa motivation personnelle, son comportement, etc. En bref, le *background* regroupe tous les éléments desquels le joueur pourra s'inspirer pour interpréter le rôle de son personnage et pour décider de la motivation de ses actions. Cependant, cette création n'est pas totalement libre puisque tous les personnages doivent faire partie d'un univers commun. C'est pourquoi les licences de JDR, en plus d'explicitier les règles du jeu, définissent un univers fictionnel dans lequel les joueurs peuvent inscrire leur personnage. Ces univers sont variés et, bien que les univers d'*heroic fantasy* soient les plus populaires, ils peuvent aussi relever du genre de la science-fiction ou du fantastique. De plus, ces univers sont surtout marqués par leur flexibilité car il est fréquent que les joueurs mélangent certains aspects d'un univers avec un autre pour l'étoffer ou bien qu'ils s'inspirent de plusieurs références culturelles pour créer un nouvel univers hybride. Par conséquent, les univers fictionnels relatifs aux jeux de rôle sont souvent le fruit d'un mélange culturel qui dépend des envies des joueurs. Il est alors nécessaire d'établir des connaissances de base à propos de l'univers fictionnel afin de le rendre cohérent et vivant et pour que chaque joueur puisse y inscrire le *background* de son personnage. Ces connaissances ou stéréotypes communs établissent alors le « *lore* » de l'univers, c'est-à-dire son fonctionnement, son histoire, ses populations et leur politique. À partir du *lore* établi, des interactions spécifiques peuvent naître entre les joueurs afin d'approfondir leur interprétation de personnage. Par exemple, l'un des stéréotypes les plus connus au sein des univers d'*heroic fantasy*, notamment celui de *Donjons & Dragons* (1974), est le mépris qu'éprouvent les races des elfes pour les nains, et inversement¹³. Ce stéréotype permet alors d'épicer les interactions entre les joueurs si au moins deux d'entre eux incarnent un elfe et l'autre un nain.

¹³ Par exemple, ce stéréotype a un usage comique dans la série audio française *Le Donjon de Naheulbeuk* (2001) qui s'inspire de l'univers de *Donjons & Dragons* (1974). Il est aussi évoqué par un joueur de *World of Warcraft* (2004) interviewé par Olivier Servais (2020, p. 83) au sujet de l'incarnation de son personnage.

3.1.2 Du jeu de rôle au RPG

En ce qui concerne son système de règles, la caractéristique principale du jeu de rôle papier est la grande liberté qu'il laisse aux joueurs pour interagir avec le monde fictionnel ainsi que pour l'élaboration de l'intrigue. En effet, les règles du jeu encadrent majoritairement le déroulement des combats mais elles définissent aussi un système de caractéristiques et d'aptitudes qui impactent la probabilité de réussite d'une action. Ainsi, un joueur qui a choisi de créer un personnage très agile obtient un bonus à ajouter à son lancer de dés pour effectuer une action qui lui demande d'être agile. Le résultat du total décide alors de la réussite ou de l'échec de l'action en question. À partir de ce principe de base, les joueurs ont la possibilité de réaliser toutes les actions imaginables. La seule instance de régulation du jeu est incarnée par le maître du jeu qui agit en tant qu'arbitre décidant du degré de difficulté d'une action ainsi qu'en tant que narrateur de l'aventure.

Or, il s'agit précisément de ce rôle qui est remplacé informatiquement dans certains jeux vidéo. En effet, l'engouement pour le JDR a beaucoup marqué l'évolution des jeux numériques car, dès les années 1970, certains étudiants américains développent des jeux textuels sur ordinateur reprenant les règles de *Donjons & Dragons* (1974). Ainsi, la grande spécificité de ces aventures textuelles est qu'un joueur peut y jouer seul, la machine faisant office de maître du jeu. Par la suite, avec l'évolution technique, naissent les « *Multi-User Dungeons* » (*MUD*) qui rassemblent plusieurs joueurs dans l'exploration de donjons¹⁴. Les jeux numériques ont ensuite bénéficié d'éléments graphiques et sonores de plus en plus réalistes, ce qui les conduit dès lors à être nommés jeux vidéo. L'héritage du jeu de rôle se poursuit avec l'évolution de certains jeux vidéo qui reprennent les règles et les principes ludiques du JDR. Ces jeux vidéo sont alors nommés par le sigle « *RPG* » pour « *role playing game* » car ils développent également un système de création de personnage (qui rejoint l'approche avatorielle abordée dans le premier chapitre) et d'évolution de celui-ci par l'accumulation de points d'expérience. L'expérience engrangée par la complétion de quêtes et l'élimination d'ennemis permet alors de monter de niveau afin d'augmenter les caractéristiques du

¹⁴ Di Filippo, L. (2023). Jeux vidéo et jeux de rôle. Dans Genvo, S., & Philippette, T. (dir.). *Introduction aux théories des jeux vidéo*. Presses Universitaires de Liège. (p. 87).

personnage et de débloquent de nouvelles aptitudes. En somme, les jeux vidéo de type *RPG* reprennent le système ludique du jeu de rôle papier tout en immergeant le joueur dans un univers fictionnel représenté virtuellement.

3.1.3 Du *MMORPG* au *roleplay* en ligne

Avec l'installation d'internet dans tous les foyers sont nés les « *MMORPG* » pour « *massively multiplayer online role-playing game* ». Comme son nom l'indique, ces jeux sont aussi des *RPG*, à la différence qu'ils rassemblent une multitude de joueurs évoluant simultanément dans un univers virtuel. Les jeux vidéo, qui, jusque-là, avaient déjà réussi à adapter les règles du JDR de manière informatique et à remplacer la narration orale par une représentation audiovisuelle, sont désormais parvenus à rassembler une communauté de joueurs pouvant interagir entre eux, ce qui engendre des possibilités de feintise ludique jusqu'alors spécifique au jeu de rôle papier. Ainsi, le développement des jeux multijoueurs a permis aux communautés de joueurs de s'adonner à ce que Géraldine Wuyckens (2016, pp. 35-36) appelle le « *roleplay* », c'est-à-dire la pratique d'incarnation et d'interprétation d'un personnage dans une perspective de feintise ludique, et qu'elle oppose au jeu de rôle qui, lui, renvoie au genre de jeu qui reprend les codes du JDR papier. Selon cette distinction, il est alors possible d'étudier la pratique du *roleplay* (ou *RP*) indépendamment des jeux vidéo *RPG*. En effet, il s'avère que cette pratique de feintise ludique s'est largement étendue au sein du genre vidéoludique et à travers les réseaux sociaux.

3.2 Le *roleplay* dans les jeux vidéo multijoueurs

La pratique du *roleplay* dans les jeux en ligne s'est diversifiée au cours du temps pour toucher une panoplie de genres différents et non plus seulement les *MMORPG*. En effet, l'évolution de la technologie, et notamment le développement du « VoIP » qui permet de transmettre sa voix par le biais de réseaux internet, a engendré davantage de possibilités de communication. Ainsi, le *roleplay* dans les jeux vidéo, qui est encore en grande partie pratiqué dans les *MMORPG* au moyen de messages textuels, d'animations

permises dans le jeu et de transcriptions de gestes symbolisés par l'usage d'astérisques (Wuyckens, 2016, p. 12), s'effectue également aujourd'hui par *chat*¹⁵ vocal. Ce système, permettant de communiquer instantanément et qui est parfois intégré dans les jeux, offre aux joueurs la possibilité de discuter de manière dynamique en gardant le contrôle de l'avatar. Ainsi, le *roleplay* a pu s'étendre aux jeux d'action dans lesquels il n'est pas souvent permis de rester immobile. Néanmoins, dans ce genre de jeu, le *roleplay* est plutôt contextuel et renforce alors l'immersion fictionnelle tandis que les jeux qui proposent des univers persistants permettent aux joueurs de créer des histoires au sein d'un monde vivant.

3.2.1 Les univers persistants : espaces de *roleplay*

Les univers persistants sont des mondes virtuels – dont l'espace est généralement organisé en monde ouvert (cf. chapitre 2) – en ligne hébergés sur des serveurs qui ont la particularité de se maintenir malgré l'absence de joueurs. Ainsi, des événements peuvent se produire durant l'absence d'un joueur qui, une fois reconnecté, ferait face aux changements qui ont encourus dans le monde virtuel. Il s'agit donc d'univers en constante évolution et dont les récits n'offrent pas de dénouement final. En effet, selon Marc Marti à propos des *MMORPG*, qui est un genre de jeu prenant place obligatoirement dans un univers persistant,

la jouabilité repose bien plus sur l'avatar et l'augmentation de ses compétences que sur l'intrigue. Théoriquement ces jeux « n'ont pas de fin ». [...] leur finalité est d'enchaîner des épisodes, qui aboutissent à des dénouements. À partir de ces dénouements, d'autres épisodes voient le jour, mais l'ensemble ne poursuit aucun dénouement ultime. (Marti, 2014, p. 9)

Les univers persistants offrent donc une perspective de jeu infinie puisqu'il n'y a pas de fin à atteindre. Les joueurs se fixent alors d'autres objectifs, comme devenir le groupe le plus puissant du serveur ou devenir le joueur le plus riche car les jeux à univers persistants sont très souvent centrés sur la progression de l'avatar. Dans ce genre de jeu, le but est donc davantage de faire évoluer son avatar en accumulant des richesses, des

¹⁵ De l'anglais *to chat* signifiant « discuter », le terme est employé en français pour désigner un système de messagerie instantanée.

objets rares ainsi que des points d'expérience. Or, les jeux focalisés sur cet élément de *gameplay* sont nommés « jeux évolutifs » par Marc Marti. Selon lui, ceux-ci sont caractérisés par un faible récit enchâssé et un univers fictionnel étoffé, ce qui est propice à l'imagination du joueur. En effet,

dans ces jeux évolutifs, autant par les éléments mis en œuvre que par sa position, le joueur est incité, non pas à s'immerger dans une intrigue produite par un autre, mais à s'impliquer dans la création d'une intrigue qu'il va lui-même conduire, tout en se conformant aux limites techniques de l'environnement. Ce sont des jeux qui, à des degrés divers, placent le joueur dans un rôle d'auteur à l'intérieur du jeu : la finalité même du jeu est de produire une histoire et non de jouer une histoire. (Marti, 2014, p. 10)

Pour certains joueurs, les jeux évolutifs, et en particulier les univers persistants, sont un espace idéal de *roleplay* et de création d'histoires puisque rien ne met fin à la partie. Les joueurs ont donc tout le loisir d'agir comme bon leur semblent dans les limites du jeu.

En outre, la force des univers persistants réside dans leur faculté à permettre aux joueurs d'organiser des événements. En effet, l'absence d'un maître du jeu pouvant adapter l'histoire en fonction des actions des joueurs entraîne fatalement une limite à la liberté créative de ces derniers. Les joueurs doivent donc trouver des alternatives pour créer des histoires avec les limites imposées par le jeu. Or, l'une de ces alternatives est l'organisation d'événements. Edwige Lelièvre (2012, p. 106) distingue deux types d'événements *roleplay*. Le premier est d'ordre situationnel et a pour but de rassembler un maximum de joueurs en un lieu du monde virtuel en vue d'effectuer des activités collectives. La chercheuse illustre son propos par un événement qu'elle a eu l'occasion d'organiser sur le jeu *Vanguard : Saga of Heroes* et qui a pris la forme d'une foire où les joueurs ont pu marchander le fruit de leur activité d'artisanat – élément de *gameplay* très développé dans le jeu. La foire a également été animée par une tombola qui s'est déroulée par l'intermédiaire du *chat* textuel du jeu. Cet événement a donc créé un rassemblement de joueurs dont la participation induisait forcément une part de *roleplay* puisque le principe de la foire repose sur un élément de *gameplay* concret, à savoir le commerce. Toute activité de négociation ainsi que la participation à la tombola peuvent donc être considérés comme du *roleplay* lié à une situation fixe et par conséquent non narrative. À l'inverse, le deuxième type d'événement *RP* présenté par Lelièvre prend la

forme de scénarios préparés. Il s'agit d'intrigues organisées par plusieurs joueurs qui prennent le rôle d'acteur ou de conteur en vue de raconter une histoire à un groupe de joueurs. Les conteurs peuvent alors amener le groupe de joueurs à effectuer des actions comme résoudre une énigme ou convaincre un personnage par le biais de messages *roleplay*. En résumé, ce genre d'évènement consiste en l'organisation d'un jeu prenant la forme d'un récit au sein même de l'univers fictionnel d'un jeu vidéo. Il est à noter que la création par les joueurs d'un jeu dans le jeu est un phénomène spécifique au jeu vidéo et aux univers persistants qui, finalement, offrent aux joueurs un espace de jeu et de rassemblement où il est possible de créer et de partager.

En revanche, selon Lelièvre, la pratique du *roleplay* dans les jeux vidéo se heurte à des difficultés qui n'existent pas dans le jeu de rôle papier. Effectivement, l'autrice indique que

la pratique du *roleplay* est collective. Pour pouvoir communiquer et rester immergé dans son rôle, il est important qu'il n'y ait pas de rupture dans l'univers imaginaire partagé. Cet univers partagé nécessite une culture commune et des conventions communes [...]. (Lelièvre, 2012, p. 101).

Or, s'il est relativement aisé d'établir un univers imaginaire commun autour d'une table de jeu de rôle, l'opération est bien plus complexe lorsqu'il s'agit d'accorder des centaines ou des milliers de joueurs qui n'ont pas la même culture ni les mêmes centres d'intérêt. Selon Lelièvre, il existe toutefois des stratégies qui permettent de pallier cette difficulté. La première est l'existence de serveurs dédiés au *roleplay*, dont la norme est de jouer en suivant les conventions de cette pratique. Cependant, comme l'indique l'autrice, « il s'agit juste d'un sous-titre, et cela n'a rien de contraignant » (Lelièvre, 2012, p. 101). Il n'est donc pas garanti que tous les joueurs veuillent s'impliquer dans du *roleplay*, et encore moins qu'ils partagent les mêmes références. La seconde stratégie réside dans le regroupement de joueurs en guildes ou communautés *RP*. Ce faisant, les joueurs sont assurés d'être entourés d'autres personnes ayant les mêmes références et le même style de jeu. Mais cette stratégie requiert de trouver et d'intégrer un groupe, ce qui peut prendre du temps et demande au joueur une certaine forme d'investissement dans la communauté. En somme, la pratique du *roleplay* dans des univers persistants en ligne est loin d'être simple à mettre en place, ce qui complique les échanges spontanés.

Néanmoins, la volonté des joueurs parvient parfois à repousser les limites imposées par les jeux vidéo. En effet, certaines communautés de joueurs s'adonnent au *modding*, qui consiste à modifier les codes d'un jeu pour en changer le fonctionnement, pour ajouter du contenu ou pour améliorer l'esthétique. Dans certains cas, les *mods* proposés par la communauté transforment complètement les principes du jeu. Ainsi, il existe des *mods* dont le but est de créer des serveurs multijoueurs où le *roleplay* est la norme. Les mécanismes de *gameplay* sont alors étendus afin que les joueurs aient un contrôle total sur le monde virtuel. Par exemple, ces *mods* offrent la possibilité de tenir un commerce soi-même, avec un système de *gameplay* adapté pour l'occasion. Par conséquent, la plupart des interactions qui s'effectuent habituellement entre le joueur et la machine sont renversées pour obliger les échanges *roleplay* entre joueurs. Afin d'étayer le fonctionnement de ce genre de reconversion de jeu, il convient d'illustrer ce propos plus largement. Pour ce faire, quoi de mieux que d'employer l'exemple des *mods RP* du jeu vidéo *Arma III*, qui est le jeu le plus connu dans la communauté des *gamers* pour sa variante *roleplay* et qui est d'ailleurs considéré comme l'un des créateurs de l'expérience *RP* dans le jeu vidéo. Tandis que la licence *Arma* désigne originellement un jeu de simulation d'opérations militaires modernes prenant place dans un monde ouvert délimité en une île où règnent des groupes terroristes qui sèment la discorde, les *mods* « *Life*¹⁶ » du jeu *Arma III* proposent une expérience de vie alternative. En effet, les joueurs évoluent au sein d'un univers persistant et réaliste dans une temporalité contemporaine où ils n'incarnent pas des héros mais de simples citoyens. Ainsi, chaque métier doit être occupé par un joueur, du petit producteur de ressources aux forces de l'ordre, ainsi que les politiciens et les journalistes. Par exemple, lorsqu'un crime est commis par un joueur, d'autres joueurs incarnant des policiers sont envoyés pour appréhender le criminel et toute l'affaire est narrée en direct sur un canal textuel réservé aux journalistes. En outre, afin de rendre le monde virtuel plus dynamique, les serveurs *RP* du jeu *Arma III* opposent la faction des forces de l'ordre à la faction des rebelles, ce qui crée parfois des affrontements et des prises d'otage au sein de l'univers. En somme, toute l'organisation sociétale est régie par les joueurs, ce qui permet de nombreux échanges *roleplay*,

¹⁶ Les noms complets de ces *mods* sont souvent associés à la carte choisie parmi celles qui existent déjà dans le jeu original, à savoir « *Altis* », « *Tanoa* » et « *Stratis* » qui représentent des îles limitant l'espace de jeu. Ainsi, on peut trouver les *mods* « *Altis life* », « *Tanoa life* » et « *Stratis life* » dont le nom indique sur quelle carte a lieu le contenu du *mod*.

d'autant que ceux-ci sont supportés par un système de *chat* vocal intégré au jeu. De plus, au contraire des serveurs dédiés au *roleplay* dans les *MMORPG*, les serveurs *RP* bénéficiant de *mods* sont généralement encadrés par des règles strictes qui punissent les joueurs ne respectant pas les conventions du *roleplay*. L'expérience *roleplay* est ainsi assurée pour tous les joueurs. Enfin, la force principale des serveurs *RP* sur *Arma III* réside dans la simplicité du *roleplay* qui est proposé. En effet, l'univers fictionnel représente la vie quotidienne à notre époque, ce qui ne demande pas de connaissance particulière sur le *lore* de la fiction. Tout le monde est donc capable de tenir un rôle qui respecte la fiction puisqu'elle n'est que le miroir de la réalité. Cette simplicité permet donc à chaque joueur de s'investir à sa manière dans le *roleplay*, que ce soit de façon poussée ou bien de manière ponctuelle et modérée. Finalement, à travers la modification du code des jeux, les joueurs parviennent à repousser les limites qui leur sont imposées en vue de créer des espaces spécifiquement prévus pour le *roleplay* où tout le monde respecte les mêmes conventions et où il est donc possible de jouer un rôle spontanément et sans rupture avec la fiction.

3.2.2 L'immersion fictionnelle par le *roleplay*

Ainsi qu'il a été mentionné dans le deuxième chapitre, l'immersion fictionnelle survient également lorsque le récepteur de la fiction est investi directement dans le processus de formulation du récit. La participation dans la fiction est donc un moyen de s'immerger dans celle-ci. Or, la pratique du *roleplay* engendre aussi une forme d'implication dans la fiction puisqu'il s'agit de jouer le rôle d'un personnage au sein de celle-ci. Cependant, l'immersion fictionnelle qui en résulte peut prendre différentes formes. En effet, à travers la pratique du *roleplay*, un joueur peut être immergé fictionnellement dans une intrigue, dans un univers, ou dans une situation stimulant l'imaginaire.

Dans le premier cas, les joueurs sont amenés à discuter et à réfléchir pour la résolution d'une intrigue. Ils sont donc encadrés par un maître du jeu qui aurait inventé une histoire au cours d'un événement. Les interventions *RP* sont alors dirigées vers l'intrigue qui est en cours. Par conséquent, la participation active des joueurs autour du

récit les immerge dans la fiction de l'intrigue. Par exemple, les évènements narratifs organisés dans les *MMORPG* engendrent cet aspect immersif.

En ce qui concerne le deuxième cas, les joueurs sont immergés dans l'univers fictionnel dans lequel évolue leur avatar. Ainsi, les échanges *RP* spontanés entre les joueurs sur un serveur *roleplay* d'*Arma III* permettent de rendre l'univers vivant, à l'instar des simulacres de vie qui sont mis en scène dans les jeux vidéo *RPG*. Par la pratique du *roleplay*, le joueur s'inscrit donc en tant que personnage dans un univers vivant et cohérent.

Le troisième cas est plus spécifique car il peut survenir ponctuellement dans des phases de jeu d'action, contrairement aux deux autres qui nécessitent une importante focalisation sur le *roleplay*. En effet, certains joueurs, dans une partie en ligne, utilisent la communication par *chat* vocal de façon *roleplay* afin de renforcer le contexte fictionnel. Pourtant, les jeux en ligne au sein desquels ont lieu ce phénomène ne sont pas considérés comme des espaces de *roleplay* et proposent un *gameplay* plutôt centré sur la performance et la compétition. Par exemple, le jeu vidéo *Holdfast : Nations At War* est un jeu multijoueur de combat et de tir qui propulse les joueurs à l'époque napoléonienne pour prendre part à des batailles. Le jeu est divisé en parties en ligne dont le but varie entre la conquête de points stratégiques et l'élimination de tous les adversaires. Il s'agit donc d'un enchaînement de parties ayant un objectif dont l'accomplissement met fin au jeu et décide du gagnant, ce qui est tout à fait contraire aux univers persistants. Dans ce genre de jeu compétitif, il n'y a ni le temps ni l'espace au cours des parties pour organiser des évènements *roleplay* ou pour instaurer les conventions liées à cette pratique. Cependant, il advient parfois que certains joueurs, au cœur d'une partie – et donc d'une bataille –, se mettent à crier « vive la France » s'ils sont dans le camp des français ou le fameux cri « huzzah » s'ils sont dans le camp des anglais par l'intermédiaire du *chat* vocal du jeu, ce qui constitue des interventions *roleplay* puisqu'elles se prêtent bien au contexte fictionnel. De manière plus poussée, certains joueurs se regroupent parfois sous les ordres d'un chef charismatique qui tente de coordonner une part des membres de son équipe par des injonctions dans le but de reproduire des tactiques militaires de l'époque napoléonienne. Ainsi, il arrive que plusieurs joueurs se rassemblent pour former une ligne de tir et faire feu par salve. Pourtant, ce genre de comportement n'est

pas le plus performant dans ce type de jeu, il n'est donc pas lié à la volonté de gagner la partie. En revanche, ces formations et ces interventions simulent une forme de réalisme historique qui immerge les joueurs dans le contexte de la situation, en l'occurrence une bataille. C'est pourquoi ce type de *roleplay*, aussi ponctuel et éphémère qu'il soit, permet d'immerger le joueur qui y participe dans le contexte fictionnel du jeu. Il est néanmoins à noter qu'une telle spontanéité dans le *roleplay* nécessite un imaginaire commun de la part des joueurs. Par conséquent, le *roleplay* n'est possible que dans les jeux qui représentent une fiction autour de laquelle gravite une myriade de stéréotypes constituant un imaginaire commun pour les joueurs. Ainsi, ce type de *roleplay* qui engendre une forme d'immersion fictionnelle liée au contexte ne se développe que dans les cadres fictionnels qui représentent une époque de l'histoire ou un univers très populaire comme celui de Tolkien.

3.3 Le *roleplay* partagé sur les réseaux

Avec la popularisation des réseaux sociaux et des plateformes de *streaming*, les jeux vidéo ont été fortement médiatisés et partagés par les communautés de *gamers*. Il existe ainsi des joueurs qui enregistrent leurs parties de jeu pour les diffuser en direct ou en différé sur les réseaux. De cette manière, les joueurs parviennent à partager leur propre récit vidéoludique avec d'autres personnes. Ce format de divertissement s'est diversifié au fil du temps pour proposer des contenus différents autour du jeu vidéo. C'est pourquoi, aujourd'hui, certains joueurs sont parvenus à pratiquer du *roleplay* au sein de jeux non multijoueurs par l'intermédiaire d'un format vidéo, ce qui place le joueur dans une position de narrateur. De plus, un engouement récent pour la fiction du jeu *Helldivers 2* a créé une vague de réactions *roleplay* sur les réseaux sociaux, ce qui témoigne d'une nouvelle pratique particulière.

3.3.1 Le joueur narrateur

Le *roleplay*, qui dans les points précédents désignait une pratique d'improvisation collective, peut aussi se réaliser de façon réfléchie et scriptée à travers la création d'un

contenu audiovisuel. En effet, certains vidéastes se filment en train d'interpréter leur avatar de jeu vidéo dans une perspective narrative. En réalité, ce phénomène résulte de la création d'une nouvelle forme de divertissement : le « *let's play* ». Ce dernier consiste en une série de vidéos le plus souvent diffusées sur la plateforme *YouTube* et mettant en scène une personne qui joue à un jeu vidéo en partageant ses commentaires et ses réactions spontanées. L'idée derrière ce format de vidéo est de partager une expérience de jeu subjective qui se matérialise à travers le récit vidéoludique du joueur ainsi que ses réflexions et ses réactions émotionnelles. Or, ce format, qui met en avant l'expérience subjective, inspire plus tard un duo de vidéastes francophones nommés Frédéric Molas et Sébastien Rassiat qui créent alors un nouveau concept. Une vidéo¹⁷ est donc publiée le 18 juin 2015 comme un essai de format original appelé « Let's play narratif ». Dans celle-ci, on peut suivre la progression d'un joueur (que l'on imagine être l'auteur de la vidéo) dans le jeu vidéo *This War of Mine*. Cette progression, qui sur le plan narratif peut être considérée comme le récit vidéoludique, est modifiée par un montage dynamique qui découpe l'action par de multiples ellipses et dirige parfois le regard du spectateur par quelque zoom. La particularité de ce nouveau concept réside dans l'accompagnement vocal car il est constitué de commentaires descriptifs, de réflexions et de réactions émotionnelles qui ne proviennent pas du joueur à propos du jeu, comme cela est le cas dans un *let's play* traditionnel, mais bien des personnages à propos de la fiction.



Figure 17 – This War of Mine (2014) : capture d'écran tirée de la vidéo du *Bazar du Grenier*. Il s'agit d'une image du jeu pendant une phase de *gameplay*. Le joueur a envoyé son personnage déblayer un tas de gravats pour accéder à l'armoire en métal qui se situe juste derrière. Le vidéaste narre cette action en incarnant le personnage. Il dit : « J'étais à la bourre, le temps passait, l'horloge tournait, mes doigts étaient en sang mais j'continuais à creuser juste pour atteindre l'ultime récompense ».

¹⁷ Bazar du Grenier. (2015, 18 juin). (Essai) Let's PLAY Narratif - This war of Mine [Vidéo]. YouTube. ([Essai](#)) [Let's PLAY Narratif - This war of Mine \(youtube.com\)](#)

Le *let's play* narratif se caractérise donc par la mise en scène du protagoniste, ou des protagonistes dans le cas de *This War of Mine* – et même d'autres personnages dans certains cas –, dont la pensée, le comportement et les réactions sont interprétées de manière *roleplay* par la voix qui accompagne les images du jeu. Le créateur de la vidéo, qui peut être assimilé au joueur, prend ainsi le rôle de narrateur interne de la fiction vidéoludique, et plus particulièrement du récit vidéoludique formé par le joueur. En effet, dans le cas d'un *let's play* narratif, le récit vidéoludique, qui dépend de l'expérience individuelle du joueur, est raconté par le personnage fictif qui est contrôlé. Par conséquent, le récit vidéoludique, qui retrace la succession des actes ludiques du joueur, est donc justifié dans un régime narratif par le *roleplay* du joueur qui s'inscrit dans une démarche de narration interne. Ce type de création narrative originale rejoint d'ailleurs l'ouverture finale du mémoire d'Arsenault indiquant que

l'utopie de la fiction interactive [...] serait plutôt tributaire d'un interacteur homérique, un joueur fictionnalisant qui ne raterait pas une occasion d'inscrire sa performance ludique dans un régime narratif. (Arsenault, 2006, p. 100)

Ainsi, le joueur fictionnalisant, à travers le format du *let's play* narratif, parvient effectivement à inscrire sa performance ludique dans un régime narratif. Finalement, la popularisation de ce nouveau format vidéo a amené ses inventeurs à le faire évoluer. Désormais, la pratique du *roleplay* s'étend également à l'interprétation corporelle du personnage par des séquences vidéo tournées sous la forme d'interviews. Après le succès des *let's play* narratifs de la chaîne du *Bazar du Grenier*, un certain engouement s'est créé pour ce genre qui est dorénavant repris par de nombreux créateurs de contenus.

Figure 18 – Séquence sous forme d'interview du protagoniste vidéoludique : capture d'écran de la première vidéo du *let's play* narratif du *Bazar du Grenier* sur le jeu *Mount and Blade II : Bannerlord*.

Il s'agit de la représentation *roleplay* du protagoniste d'un *let's play* narratif. Les images du jeu laissent parfois place à ce type de séquence vidéo sous la forme d'une interview du personnage. Celui-ci est alors interprété physiquement, en plus de la voix.

Bazar du Grenier. (2020, 18 avril). (*Let's Play Narratif*) - *Mount and Blade II : Bannerlord* - Episode 1 [Vidéo]. YouTube. ([Let's Play Narratif](https://www.youtube.com/watch?v=...)) - *Mount and Blade II : Bannerlord* - Episode 1 ([youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=...))



3.3.2 Cas particulier : l'engouement fictionnel communautaire autour du jeu *Helldivers 2*

Helldivers 2 est un jeu de tir en solo ou en multijoueurs qui place le joueur dans la peau d'un « *helldiver* », une troupe spatiale d'élite dont le but est de pacifier la galaxie de toute menace potentielle. Le jeu est organisé en parties ayant un objectif spécifique et variable. Celles-ci regroupent un à quatre joueurs qui doivent combattre ensemble contre des hordes d'ennemis. Dès sa sortie au début de l'année 2024, *Helldivers 2* rassemble la communauté des *gamers*. En effet, les joueurs sont tellement galvanisés par le cadre fictionnel du jeu qu'ils réagissent spontanément de manière *roleplay* sur les réseaux sociaux. Ce phénomène particulier peut être exploré à travers trois causes potentielles qui relèvent respectivement de l'univers fictionnel, du suivi narratif du jeu et de l'adéquation entre le marketing et la fiction.

En premier lieu, l'univers fictionnel du jeu *Helldivers 2* est tout particulièrement exaltant. En effet, la fiction est construite comme une parodie futuriste de la société humaine qui utilise les grandes valeurs que sont la liberté, l'égalité et la démocratie (la démocratie est bel et bien considérée comme une valeur sociétale dans la fiction du jeu, si bien que les citoyens n'ont plus la moindre idée du véritable fonctionnement démocratique) afin d'établir un empire totalitaire colonialiste et militariste à travers la galaxie. Dans cette fiction, la société humaine est unifiée sous l'étendard de la « Super Terre » qui, pour éteindre les conflits internes entre humains, force le ralliement dans la guerre perpétuelle contre un ennemi venu d'ailleurs. Afin d'éteindre le paradoxe qui oppose chaque humain entre sa volonté insatiable de violence et la morale qui l'interdit, la société de la « Super Terre » endoctrine ses citoyens par des idéaux vagues et des valeurs abstraites pour justifier la violence rendue sur les extraterrestres. Ainsi, les joueurs, qui incarnent des soldats envoyés en mission sur des planètes pour y éradiquer toute forme d'opposition, se trouvent en adéquation totale avec leur avatar. En effet, les envies du joueur rejoignent les aspirations de l'avatar puisque le premier veut simplement s'amuser à détruire et combattre des aliens alors que le second effectue toutes ces actions sans ressentir la moindre grièveté parce qu'il est persuadé de tuer pour la bonne cause. De plus, la notion de mort n'a plus aucune gravité ni pour le joueur ni pour le personnage qu'il contrôle. Effectivement, tout comme le joueur ne craint pas

d'être vaincu car il a la possibilité de réapparaître dans le jeu avec un autre avatar, l'endoctrinement profond de ce dernier l'empêche également de ressentir toute peur. Cette adéquation en tout point entre les aspirations du joueur et celles de son avatar engendre alors un phénomène d'identification qui peut inviter le joueur à feindre l'endoctrinement militaire de son personnage. En outre, la fiction parodique met en scène la propagande et les campagnes de désinformation de l'état de manière totalement absurde, ce qui rend le contexte du jeu absolument risible. La cinématique d'introduction du jeu¹⁸ illustre parfaitement ce propos car elle simule une campagne de propagande visant le recrutement de nouveaux *helldivers*. Dans celle-ci, on peut, entre autres, percevoir la violence infligée aux extraterrestres. Dans ce contexte, celle-ci est considérée comme un acte totalement dérisoire permettant de « répandre la démocratie ». Or, l'aspect comique accolé à l'absurdité de ce raisonnement réside aussi dans la correspondance avec les stéréotypes liés aux interventions militaires américaines qui ont eu lieu dans les pays en guerre civile. En effet, l'imaginaire collectif contemporain est encore imprégné de l'idéal guerrier américain qui se bat pour défendre la liberté et la démocratie dans les pays étrangers. C'est pourquoi la dimension parodique du jeu *Helldivers 2* est aussi parlante pour la plupart des joueurs occidentaux. En somme, une grande communauté de joueurs réagit de manière *roleplay* en discutant du jeu sur les réseaux sociaux car les stéréotypes diffusés par la dimension parodique de la fiction du jeu sont communs à une majorité de joueurs qui s'amuse dans l'exagération de ceux-ci, notamment en incarnant un équivalent de l'idéal guerrier américain popularisé par des films d'action comme *Rambo* (1982).

En second lieu, la supervision narrative est telle que l'intrigue du jeu évolue avec les actes des joueurs. En effet, avant de lancer une partie, le joueur doit ouvrir la carte de la galaxie et cliquer sur une planète à défendre ou à pacifier pour y être déployé. En réalité, cette carte est le véritable théâtre d'opération des joueurs du monde entier. Ainsi, elle indique les planètes à conquérir et celles qui se font attaquer. Or, pour libérer une planète, tous les joueurs doivent mener à bien des missions au sein de celle-ci. Chaque mission libère alors un pourcentage d'une planète, qui n'est seulement pacifiée une fois

¹⁸ Voici un lien vers une diffusion de la cinématique d'introduction du jeu *Helldivers 2* : [HELLDIVERS 2 - Intro FR \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=HELLDIVERS2-Intro)

que de nombreux joueurs du monde entier se sont attelés à cette tâche. Sur cette carte, il est également possible de voir en temps réel le nombre de joueurs en mission sur chaque planète ainsi que le nombre de soldats qui y sont tombés au total, ce qui offre la possibilité d'observer l'univers évoluer en fonction de la progression des joueurs. Or, le concept de progression globale de tous les joueurs sur une carte commune, en plus de donner un but général aux missions effectuées, offre la possibilité à la communauté de se coordonner pour libérer certaines planètes en priorité, ce qui donne une raison de communiquer à ce propos sur les réseaux sociaux. En outre, les développeurs établissent un suivi de la progression des joueurs et se chargent d'organiser certains événements. Ainsi, les joueurs reçoivent de temps à autres des ordres majeurs venant du haut commandement militaire qui leur indique des planètes cibles à libérer dans un temps imparti. Si l'ordre est accompli, tous les joueurs ayant participé reçoivent une récompense. De surcroît, ces ordres sont relayés sur les réseaux sociaux afin que tous les joueurs soient au courant de l'évènement. Or, ces publications officielles sont souvent rédigées de façon *roleplay*, ce qui invite les joueurs à y répondre en conséquence (voir figure 19). Enfin, la succession des événements crée un récit de la guerre menée par les joueurs. Par exemple, lors des débuts du jeu, une planète appelée « *Malevelon Creek* » était réputée pour sa difficulté. En essayant de la conquérir, les joueurs se sont très souvent fait décimer. Cette planète dénombrait alors le plus de victimes sur toute la carte de la galaxie. Le haut commandement a alors publié un ordre majeur enjoignant tous les *helldivers* à se battre pour prendre la planète. Les joueurs se sont donc mobilisés afin de capturer la planète une bonne fois pour toute. Une fois conquise, les développeurs ont offert une cape personnalisée à tous les joueurs pour leur effort. Celle-ci commémore de manière *roleplay* les nombreuses victimes de *Malevelon Creek*. Ainsi, pour les joueurs, avoir participé à la conquête de cette planète est un acte remarquable et marquant qui, d'ailleurs, n'a pas tardé à être comparé à la guerre du Vietnam (voir figure 20). En résumé, le jeu *Helldivers 2* est organisé d'une telle manière qu'il permet de formuler un récit évolutif qui dépend de la progression des joueurs du monde entier. De plus, les publications *roleplay* des développeurs ainsi que la possibilité pour les joueurs de se coordonner sur un objectif commun engendrent des perspectives d'échanges *roleplay* appuyés par une histoire commune qui s'écrit au fil des rebondissements et des difficultés.

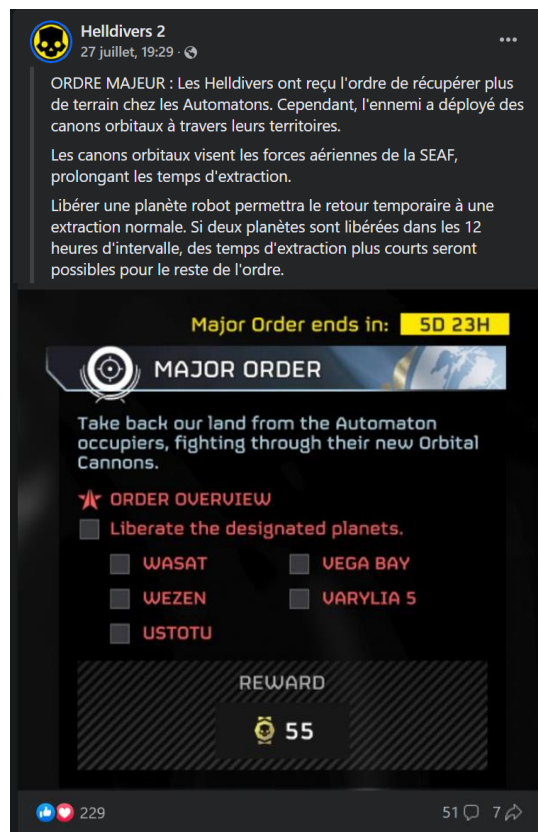


Figure 19 – Publication sur Facebook d'un ordre majeur concernant le jeu Helldivers 2 (2024)

Voici une capture d'écran d'une publication d'un ordre majeur et les premiers commentaires qui la suivent. Le contenu de la publication ainsi que ces commentaires sont rédigés de façon *roleplay*.

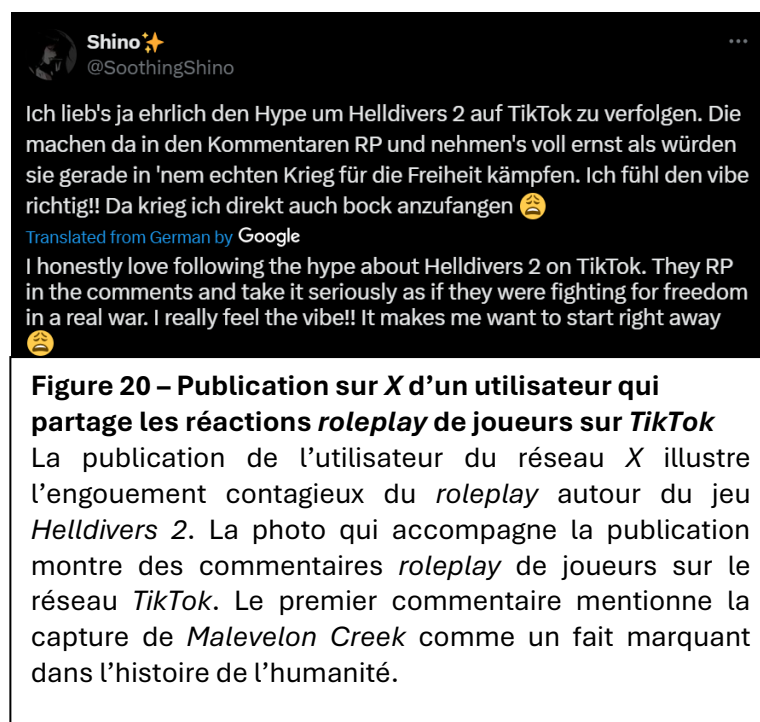
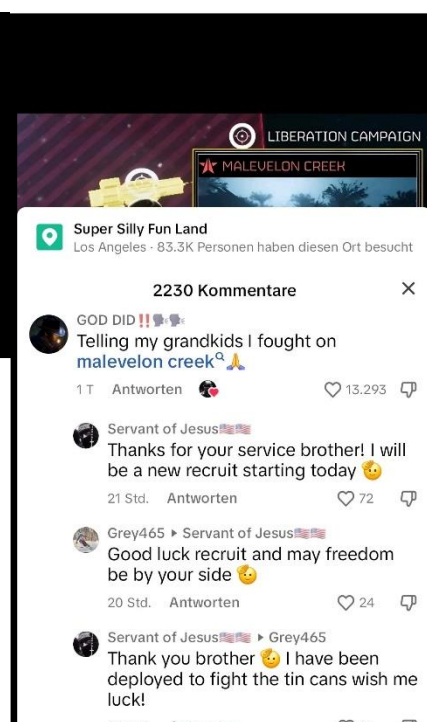


Figure 20 – Publication sur X d'un utilisateur qui partage les réactions *roleplay* de joueurs sur TikTok

La publication de l'utilisateur du réseau X illustre l'engouement contagieux du *roleplay* autour du jeu Helldivers 2. La photo qui accompagne la publication montre des commentaires *roleplay* de joueurs sur le réseau TikTok. Le premier commentaire mentionne la capture de Malevelon Creek comme un fait marquant dans l'histoire de l'humanité.



En dernier lieu, le service marketing et le support technique renforcent l'immersion fictionnelle. En effet, le service marketing, très présent sur les réseaux sociaux, publie les nouveautés relatives au jeu comme les mises à jour et l'arrivée de nouveaux contenus ou de nouveaux cosmétiques. Or, ces publications sont en accord

avec la fiction du jeu. Celles-ci interpellent les joueurs en les appelant directement « *helldivers* » et en formulant leur contenu comme une campagne de propagande qui les incite à se munir de nouvelles armes et de nouvelles armures (voir figure 21). De plus, le support technique répond également aux joueurs de façon *roleplay*, comme s'il s'agissait de répondre à un citoyen de la « Super Terre » (voir figure 22). Ensemble, ces communications officielles qui gravitent autour du jeu élargissent l'espace fictionnel aux réseaux sociaux. Les joueurs ne sont donc pas obligés de jouer au jeu pour être plongé dans l'univers fictionnel exaltant d'*Helldivers 2*.



Figure 21 – Publication sur X annonçant l'ajout prochain de nouvelles armes et armures dans le jeu *Helldivers 2* (2024)

La publication est écrite de façon *roleplay* en s'adressant directement aux joueurs par l'interpellation « *helldivers* ». La publication est accompagnée par une vidéo de présentation des nouveautés qui ressemble à une campagne de propagande mettant en avant les nouveaux équipements militaires.

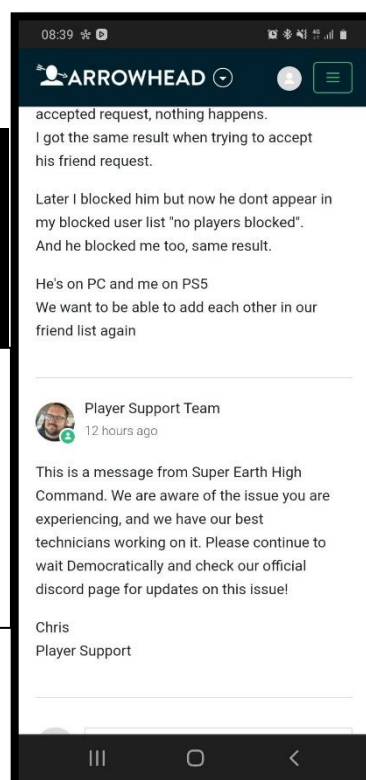
Lien vers la vidéo :

<https://x.com/i/status/1818275021040554315>



Figure 22 – Publication sur X d'un utilisateur concernant le support technique du jeu *Helldivers 2* (2024)

La publication partage une capture d'écran montrant la réponse du support technique du jeu. Celle-ci est écrite de façon *roleplay*, comme si le message provenait du haut commandement de la « Super Terre ».



Pour conclure à propos de ce cas particulier, le jeu *Helldivers 2* parvient à plonger les joueurs dans la fiction de façon large, dont les frontières dépassent celles du jeu en lui-même. Ainsi, par sa fiction drôle et allusive, par son récit évolutif et rassembleur, le jeu *Helldivers 2* est en mesure de galvaniser les joueurs au-delà de ses limites, ce qui crée un mouvement de *roleplay* tendance sur les réseaux sociaux.

3.4 Conclusion

En somme, le *roleplay* dans les jeux vidéo a majoritairement hérité des principes du jeu de rôle papier qui ont été adaptés petit à petit au format vidéoludique. Avec cet héritage accolé aux *MMORPG* et l'arrivée des premiers univers persistants, les joueurs se sont organisés en communautés qui se servent des jeux vidéo comme des espaces publics virtuels afin de créer des nouveaux jeux et des histoires. À travers ces espaces, les joueurs ont pu se lancer dans une sorte de jeu théâtral qui met en scène les avatars naguère sans voix dans une perspective ludique de *roleplay* et d'immersion fictionnelle. Ainsi, les jeux vidéo sont devenus un espace hybride entre scène de théâtre et table *roleplay* entre amis où il est possible de partager sa propre histoire, de participer à l'évolution d'une histoire commune et de construire un tableau fictionnel immersif. De plus, l'influence vidéoludique est telle qu'elle parvient à faire rayonner les fictions au-delà des frontières des jeux. Par la même occasion, les joueurs peuvent s'inscrire dans une démarche de création narrative à partir de leur propre expérience de jeu. Finalement, le jeu vidéo, en plus de proposer des histoires et des univers fictionnels, agit comme une source d'inspiration pour les joueurs qui parviennent à créer, à interpréter, à raconter, bref, à faire vivre la fiction.

Conclusion

En guise de conclusion, l'objectif de ce mémoire a été d'approfondir la manière dont les jeux vidéo peuvent raconter des histoires à travers l'analyse de trois pratiques narratives dominantes. Ainsi, au cours des trois chapitres, nous avons tenté de démontrer comment le jeu vidéo peut être un vecteur d'histoires à la fois en tant qu'œuvre de fiction interactive et en tant qu'espace de jeu fictionnel (à entendre comme un jeu dont le but est de nourrir la fiction). Tout d'abord, nous avons abordé la pratique de la narration dirigée qui guide le joueur au sein d'une intrigue bien ficelée mais peu flexible dont l'intérêt majeur est soit d'inclure le *gameplay* dans une suite d'évènements logiques, soit de jouer sur l'interactivité pour proposer des choix qui influencent le récit, soit, simplement, de raconter une histoire de manière dynamique et émotionnellement stimulante. Ensuite, nous nous sommes penché sur la construction d'univers fictionnels et leur potentiel narratif. En effet, nous avons montré que les jeux vidéo ont la capacité de disséminer des éléments narratifs à travers l'espace virtuel, ce qui permet d'une part le développement d'autres récits pour les joueurs qui souhaitent étoffer leur expérience fictionnelle et, d'autre part, l'élaboration d'une intrigue fragmentaire centrée sur la curiosité du joueur. En dernier lieu, nous avons examiné la pratique du *roleplay* appliquée aux fictions vidéoludiques qui place le joueur dans une position d'auteur ou de narrateur de récit, ce qui enrichit l'univers fictionnel élaboré par le jeu en plus d'engendrer une nouvelle perspective d'immersion fictionnelle. En somme, l'intérêt d'avoir exploré ces trois pratiques n'était pas d'offrir une catégorisation des jeux vidéo en fonction de leur développement narratif, mais plutôt de rendre compte de pratiques narratives existantes qui peuvent s'entremêler au sein d'un même jeu. Ainsi, la narration dirigée, fragmentaire et le *roleplay* ne sont pas des pratiques opposées mais complémentaires qui, ensemble, tendent à offrir la meilleure expérience fictionnelle qu'il soit.

Par ailleurs, la proposition d'analyse des trois pratiques narratives ne se veut pas exhaustive, toutes les possibilités narratives relatives au genre vidéoludique ne sont donc probablement pas abordées. L'objectif de ce mémoire était d'approfondir trois pratiques narratives qui semblent dominantes dans le secteur vidéoludique afin de mieux comprendre comment la majorité des jeux vidéo parviennent à véhiculer des

histoires. Le genre vidéoludique regorge donc d'autres manières d'envisager la narration, notamment à travers l'usage de métalepses narratives. En effet, certains jeux vidéo avant-gardistes forment des cas tout particuliers par l'emploi de procédés de mise en abîme afin de s'adresser directement au joueur sans passer par l'intermédiaire d'un avatar. Par la mise en évidence des coulisses du jeu vidéo, le joueur est alors sorti de force de la fiction afin de l'envisager de manière plus large. Ainsi, ces jeux particuliers parviennent à étendre leur influence dans la réalité par l'absorption du joueur dans la fiction ainsi que de la machine qui fait office d'intermédiaire entre les deux mondes. De manière similaire, de nombreux jeux intègrent au sein de leur monde des secrets bien cachés appelés « *easter eggs* » que les joueurs s'amuse à chercher en exploitant des *glitches* et autres *bugs* ou par le biais de logiciels de tricherie qui brisent les règles du jeu. Or, ces *easter eggs* peuvent représenter bien des choses, de la simple blague à une référence à la réalité ou bien à un autre univers de fiction. Cependant, il advient que certains *easter eggs* modifient la fiction du jeu par l'ajout de phénomènes étranges et paranormaux. C'est notamment le cas dans le jeu *Red Dead Redemption II* où il est possible d'apercevoir, par un moyen de tricherie, un sigle diabolique caché sous la texture du sol d'un village. En réalité, ce village est le théâtre d'une quête durant laquelle le joueur doit résoudre le malheur qui frappe le village et que les locaux considèrent comme une malédiction. À l'issue de l'enquête, il s'avère que le village n'est pas maudit mais empoisonné par un gisement de mercure venant d'une mine abandonnée non loin. Or, si le récit de cette quête se conclut dans le jeu par un dénouement rationnel, le sigle caché indique en fait le contraire et donne raison aux villageois. Ainsi, la perception de la fiction est chamboulée par l'exploration d'éléments placés en dehors des limites du jeu. En clair, il existe encore de nombreux phénomènes à étudier autour du jeu vidéo, qui n'est pas encore prêt de livrer tous ses secrets.

Quoi qu'il en soit, nous espérons avoir convaincu plus d'un lecteur que le jeu vidéo peut être considéré comme une œuvre de fiction d'une ère nouvelle qui véhicule la culture et stimule la réflexion autant que les autres médias reconnus légitimement comme des arts, à la différence que le jeu vidéo est et doit toujours être considéré comme un jeu. Néanmoins, cette différence permet aussi d'envisager la narration d'un autre point de vue en donnant davantage de crédit et de pouvoir au récepteur qui,

d'ailleurs, ne fait pas que recevoir, mais donne aussi de sa personne pour formuler et enrichir la fiction. Cette perspective engendre également une réflexion particulière concernant la notion d'auteur. En effet, si la personne en charge de la création et de l'imagination d'un récit et d'une fiction est facilement désignable pour les œuvres de littérature ou de cinéma, il n'en est rien pour le jeu vidéo. Ce médium est effectivement tellement complexe que sa conception demande le travail de plusieurs personnes. De plus, la part d'investissement du joueur dans la fiction l'amène parfois à être lui-même l'auteur de récits au sein des œuvres vidéoludiques. De la même manière, la sortie de jeux en accès anticipé, c'est-à-dire dans une forme temporaire qui doit encore être travaillée, est un moyen pour de nombreux développeurs d'avoir des retours de joueurs qui proposent des idées à ajouter ou des éléments à modifier dans le jeu. Par conséquent, cette multiplicité de créateurs engendre une certaine complexité dans l'attribution de la conception d'une œuvre. La société qui, jusqu'alors, était parvenue à désigner des génies créateurs en tant que porteurs d'un patrimoine culturel doit désormais faire face à une imagination collective qui, par le biais d'internet, crée, modifie, étend et ajoute des éléments à des œuvres virtuelles qui ne cessent d'évoluer. Ainsi, il semble qu'il est possible que la société d'aujourd'hui puisse être bousculée par une évolution de paradigme qui cesse de promouvoir le caractère intouchable d'une propriété intellectuelle au profit d'une liberté créative collective.

Glossaire

- Background** Selon Lelièvre (2012), le « *background* » désigne « l’histoire du personnage avant le début du jeu. Cela concerne la famille, les ennemis et amis, les motivations et les connaissances du personnage ».
- Blocking** Pour paraphraser TheGreatReview (2023), le terme « *blocking* » désigne un procédé de mise en scène cinématographique qui réside dans la manière de bouger les acteurs afin de signifier quelque chose.
- Boss** Selon Barnabé (2018), un « *boss* » désigne un « monstre ou adversaire d’une puissance supérieure aux autres et se situant généralement à la fin d’un niveau. Le boss de fin, quant à lui, est encore d’un niveau supérieur et doit être vaincu pour accéder au dénouement du jeu ».
- Bugs** Les « *bugs* » sont des erreurs dans le code d'un logiciel qui provoquent des effets inattendus ou indésirables. Cela peut aller d'un simple dysfonctionnement graphique à des problèmes majeurs.
- Game over** L'expression « *game over* » désigne la fin de la partie et correspond, selon Barnabé (2018), à un « arrêt du jeu causé par l’échec du joueur ».
- Gameplay** Selon Barnabé (2018), le terme « *gameplay* » est souvent traduit par « jouabilité » en français et désigne « ce qui fait le "concept" d’un jeu. Il articule différents niveaux tels que les possibilités d’action, les règles et les objectifs, le type d’obstacles rencontrés et les modalités de leur résolution... Ce terme est souvent utilisé instinctivement pour désigner ce qui est le propre du jeu vidéo par opposition aux autres médias ».
- Gamers** Le terme « *gamers* » désigne une communauté de personnes jouant régulièrement aux jeux vidéo et qui s’investissent généralement dans des activités qui gravitent autour de ce médium comme la création d’un wiki consacré à un jeu, le partage de soluces pour résoudre des niveaux et des quêtes, le codage de *mods* ou le partage de certains moments de jeu sur les réseaux.
- Geek** Le terme « *geek* » désigne aussi bien une culture populaire spécifique qu’une personne passionnée par celle-ci. Cette culture touche des domaines variés comme la technologie, les jeux vidéo, les bandes-dessinées et *comics*, les univers de science-fiction et de *fantasy*.

- Glitches** Les « *glitches* » sont des anomalies qui ocurrent dans un jeu vidéo et qui diffèrent des *bugs* par leur caractère souvent bénéfique pour les joueurs. Ainsi, contrairement à ces derniers, les *glitches* sont fréquemment recherchés par les joueurs afin de tricher, et ce pour traverser des murs, pour dupliquer des objets ou pour bien d'autres effets.
- Lore** Le « *lore* », selon Wuyckens (2016), désigne « l'histoire globale d'un monde fictif, comprenant les écrits et conceptions de la licence en question ». Cela représente donc l'ensemble de l'histoire, du contexte, et des mythologies d'un univers fictionnel.
- Modding** Il s'agit de l'acte de création de *mods*.
- Mods** Selon Barnabé (2018), il s'agit de « [l']abréviation de "modification". Ce terme désigne la reprogrammation, souvent effectuée par les amateurs, d'une partie du *gameplay* d'un jeu. La création de *mods* par les utilisateurs peut être informelle, mais peut aussi être intégrée délibérément à certaines œuvres par les concepteurs (comme dans le jeu de stratégie en temps réel *StarCraft 2 : Wings of Liberty*, par exemple) ».
- Streaming** Le « *streaming* » désigne la diffusion de productions audiovisuelles par un flux internet sans téléchargement. Ainsi, *YouTube*, *Twitch* et *Netflix* sont des exemples de plateformes de *streaming*.

Bibliographie

- Arsenault, D. (2006a). *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo* [Mémoire de maîtrise, Université de Montréal].
https://www.academia.edu/2999429/Jeux_et_enjeux_du_r%C3%A9cit_vid%C3%A9oludique_la_narration_dans_le_jeu_vid%C3%A9o
- Arsenault, D. (2013). Qui est “je” ? Autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l’actantialité ludonarrative du joueur et son immersion fictionnelle. Dans Bourassa, R., & Poissant, L. (dir.). *Avatars, personnages et acteurs virtuels* (pp. 249-272). PUQ.
- Banks, J. (2015). Object, me, symbiote, other : a social typology of players-avatar relationships. *First Monday*, 20(2). <http://dx.doi.org/10.5210/fm.v20i2.5433>
- Barnabé, F. (2018). *Narration et jeu vidéo*. Presses Universitaires de Liège.
<https://doi.org/10.4000/books.pulg.2613>
- Baroni, R. (2007). *La tension narrative : Suspense, curiosité et surprise*. Seuil.
- Bonvoisin, D., & Culot, M. (2015, septembre). *Éducation aux médias & jeux vidéo : des ressorts ludiques à l’approche critique*. Média Animation. <https://media-animation.be/Education-aux-medias-jeux-video-912.html>
- Calleja, G. (2011). *In-Game : From immersion to incorporation*. The MIT Press.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/8429.001.0001>
- Carson, D. (2023, 27 décembre). *Environmental Storytelling : Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry*.
<https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry>
- Compagnon, A. (2001). *Le démon de la théorie*. Seuil. pp. 163-194.
- Genvo, S. (2018). Présentation. Dans Genvo, S. (dir.). *Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo* [OpenEdition Journals]. *Sciences du Jeu*, 9.
<https://doi.org/10.4000/sdj.896>

- Genvo, S., & Philippette, T. (2023). *Introduction aux théories des jeux vidéo*. Presses Universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.26119>
- Gilson, G. (2021). *Littérature vidéoludique : éduquer aux jeux vidéo en contexte scolaire* [Thèse de doctorat, Université catholique de Louvain]. <https://dial.uclouvain.be/pr/boreal/object/boreal:249630>
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. In Wardrip Fruin, N., & Harrigan, P. (Eds.). *First person : New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 118-130). MIT Press.
- Lelièvre, E. (2012). *Des jeux de rôle en ligne tridimensionnels aux jeux à réalité alternée : expérience esthétique, création et expérimentation* [Thèse de doctorat, Université Paris 8]. <https://octaviana.fr/document/181885379#?c=&m=&s=&cv=>
- Levine, K. (2008). *Making them care about your stupid story*. Game Developers Conference, Los Angeles.
- Marti, M. (2014). La narrativité vidéoludique : une question narratologique. *Cahiers de Narratologie*, 27. <https://doi.org/10.4000/narratologie.7009>
- Narme, P., Mouras, H., Loas, G., Krystkowiak, P., Roussel, M., Boucart, M., & Godefroy, O. (2012). Vers une approche neuropsychologique de l'empathie. *Revue de Neuropsychologie*, 2, pp. 292-298. <https://doi.org/10.1684/nrp.2010.0098>
- Picard, M., & Arsenault, D. (2007). Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique. *Homo Ludens : Le Jeu Vidéo : Un Phénomène Social Massivement Pratiqué*. https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault,-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif_0.pdf
- Schaeffer, J. (1999). *Pourquoi la fiction ?* Seuil.
- Servais, O. (2020). *Dans la peau des gamers : Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft*. KARTHALA Editions.
- Szolin, K., Kuss, D. J., Nuyens, F. M., & Griffiths, M. D. (2023). "I am the character, the character is me" : A thematic analysis of the user-avatar relationship in videogames. *Computers In Human Behavior*, 143, 107694. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107694>

TheGreatReview. (2023, 22 janvier). *Qu'est-ce que le cinéma a appris au jeu vidéo ?* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ucX_WCNSbpo

Therrien, C. (2013). La présence vidéoludique : de l'illusion à la projection dans l'écosystème affectif de la fiction. Dans Bourassa, R., & Poissant, L. (dir.). *Avatars, personnages et acteurs virtuels* (pp. 224-247). PUQ.

Trépanier-Jobin, G. & Couturier, A. (2018). L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité. Dans Genvo, S. (dir.). *Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo* [OpenEdition Journals]. *Sciences du Jeu*, 9. <https://doi.org/10.4000/sdj.950>

Todorov, T. (1971). Typologie du roman policier. Dans *Poétique de la prose*. Seuil. p.60.

Very Own Sun. (2023, 28 octobre). *L'étrange relation entre le JOUEUR et son AVATAR* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zovCQSY3-4A>

Wuyckens, G. (2016). *L'univers narratif étendu des MMORPGs : Du Lore au roleplay : pour une étude de la narrativité du MMORPG* [Mémoire de maîtrise, Université catholique de Louvain]. <https://dial.uclouvain.be/memoire/ucl/object/thesis:14999>

Ludographie

- Arma III** Développé et édité par *Bohemia Interactive* et sorti en 2013, il s'agit d'un jeu vidéo de tir tactique faisant suite à ses deux prédécesseurs et dans lequel le joueur incarne un soldat de l'ère moderne en mission sur deux îles méditerranéennes où sévissent des groupes terroristes.
- Baldur's Gate III** Troisième opus de la série éponyme développée par *Larian Studios* et sorti en 2023, il s'agit d'un jeu vidéo de rôle qui se déroule dans l'univers de fiction médiéval-fantastique des Royaumes oubliés, qui est un décor de campagne du jeu de rôle *Donjons et Dragons*.
- Bloodborne** Développé par *From Software* en collaboration avec *Japan Studio* et édité par *Sony Computer Entertainment*, il s'agit d'un jeu vidéo de type action-RPG paru en 2015 qui place le joueur dans un univers de *dark fantasy* énigmatique imaginé par Hidetaka Miyazaki où il doit chasser des ennemis de plus en plus coriaces lors d'une nuit de pleine lune.
- Call of Duty** Il s'agit d'une série de jeux vidéo de type tir à la première personne (FPS) éditée par *Activision* dont le premier opus est paru en 2003 et qui met en scène différents conflits historiques ou fictifs à travers l'histoire de quelques personnages.
- Detroit : Become Human** Développé par *Quantic Dream* et édité par *Sony Interactive Entertainment*, il s'agit d'un jeu vidéo narratif paru en 2018 qui raconte de manière cinématographique le périple de trois androïdes au sein d'une société sur le point de basculer.
- Elden Ring** Développé par *From Software* et édité par *Bandai Namco Entertainment*, il s'agit d'un jeu vidéo d'action-RPG sorti en 2022 qui place le joueur dans le monde ouvert du royaume de l'Entre-terre où il doit vaincre des ennemis de plus en plus coriaces afin de devenir le nouveau seigneur d'Elden.
- God of War Ragnarök** Développé par *SIE Santa Monica Studio* et édité par *Sony Interactive Entertainment*, il s'agit d'un jeu vidéo d'action-aventure sorti en 2022 mettant en scène un dieu de l'Olympe déchu et exilé avec son fils dans une contrée gouvernée par les dieux de la mythologie nordique.
- Halo : Reach** Il s'agit d'un jeu vidéo de tir à la première personne (FPS) développé par *Bungie*, édité par *Microsoft* et sorti en 2010 qui se déroule dans un monde de science-fiction futuriste mettant en scène des soldats spatiaux d'élite en mission.

<i>Helldivers 2</i>	Développé par <i>Arrowhead Game Studios</i> et édité par <i>Sony Interactive Entertainment</i> , il s'agit d'un jeu vidéo de tir à la troisième personne (TPS) sorti en 2024 et faisant suite au premier opus. Le jeu développe un univers futuriste qui parodie la société humaine et dans lequel les joueurs incarnent des « <i>helldivers</i> », des troupes spatiales d'élite endoctrinées et envoyées à travers la galaxie pour massacrer des aliens au nom de la liberté et de la démocratie.
<i>Holdfast : Nations At War</i>	Développé et édité par <i>Anvil Game Studios</i> , il s'agit d'un jeu vidéo de tir multijoueur paru en 2020 qui projette le joueur au sein de batailles napoléoniennes ou de la Grande Guerre.
<i>Kingdom Come : Deliverance</i>	Développé et édité par <i>Warhorse Studios</i> , il s'agit d'un jeu vidéo de rôle en monde ouvert reconnu pour son approche historique réaliste et sorti en 2018 qui raconte le périple initiatique d'un jeune fils de forgeron pour devenir chevalier dans le Royaume de Bohême au XV ^e siècle.
<i>Mass Effect</i>	Il s'agit d'une série de trois jeux vidéo de type action-RPG développés par <i>BioWare</i> et sortis en 2007, 2010 et 2012. Les trois jeux racontent l'aventure du commandant Shepard dans un univers de science-fiction menacé par d'étranges créatures qui détruisent les civilisations évoluées tous les cinquante-mille ans.
<i>Minecraft</i>	Développé par Markus Persson puis par la société <i>Mojang Studios</i> et sorti en 2011, il s'agit d'un jeu vidéo d'aventure de type « bac-à-sable », c'est-à-dire que le joueur est plongé dans un monde dans lequel il peut réaliser ce qu'il veut et créer ses propres objectifs, le tout dans les limites très larges offertes par le jeu.
<i>Mount and Blade II : Bannerlord</i>	Développé et édité par <i>TaleWorlds</i> , il s'agit d'un jeu vidéo de type action-RPG sorti en accès anticipé en 2020 dans lequel le joueur est plongé dans l'univers médiéval de Calradia.
<i>Pong</i>	Développé par Allan Alcorn, édité par <i>Atari</i> et publié à partir de 1972, il est considéré comme le premier jeu vidéo d'arcade de sport.
<i>Red Dead Redemption II</i>	Développé et édité par <i>Rockstar Games</i> et sorti en 2018, il s'agit d'un jeu vidéo d'action-aventure dont les événements se déroulent avant le premier opus et qui place le joueur dans la peau d'un cow-boy au sein d'un Far West aux prémices de l'industrialisation.

Série des jeux Mario	Développée par <i>Nintendo</i> , il s'agit d'une série de jeux vidéo marquée par son protagoniste au chapeau rouge et son scénario minimaliste. Les jeux <i>Mario</i> sont considérés comme une pierre angulaire de la popularisation des jeux vidéo.
Série des jeux The Legend of Zelda	Développée par <i>Nintendo</i> et imaginée par Shigeru Miyamoto et Takashi Tezuka, il s'agit d'une série de jeux vidéo de type action-aventure qui met en scène le héros Link dans sa quête de libération du royaume d'Hyrule et de la princesse Zelda.
StarCraft	Il s'agit d'un jeu vidéo de stratégie en temps réel (STR ou RTS en anglais) développé puis publié par <i>Blizzard Entertainment</i> en 1998 et qui plonge le joueur dans un univers de science-fiction animé par trois races (l'humanité, les Protoss et les Zergs) qui s'arrachent le contrôle de la galaxie.
StarCraft 2 : Wings of Liberty	Deuxième opus de la série <i>StarCraft</i> développée par <i>Blizzard Entertainment</i> . Ce jeu vidéo de stratégie en temps réel (STR ou RTS en anglais) publié en 2010 raconte la suite des événements de son prédécesseur.
Subnautica	Développé et édité par <i>Unknown Worlds Entertainment</i> , il s'agit d'un jeu vidéo de survie et d'aventure paru en accès anticipé en 2014 qui place le joueur dans la peau d'un rescapé d'un crash de vaisseau spatial sur une planète océanique inconnue et hostile d'où il doit s'échapper.
The Elder Scrolls V : Skyrim	Développé par <i>Bethesda Game Studios</i> et édité par <i>Bethesda Softworks</i> , il s'agit d'un jeu vidéo de rôle et d'action sorti en 2011. Tous les jeux de cette série prennent place dans une région différente du monde médiéval-fantastique de Tamriel. Ce cinquième opus place le joueur dans la région de Bordeciel, ou <i>Skyrim</i> en anglais, en tant qu'enfant de dragon désigné par une ancienne prophétie afin de vaincre le dragon Alduin et ainsi empêcher l'avènement d'une nouvelle ère draconique.
The Last of Us	Développé par <i>Naughty Dog</i> et édité par <i>Sony Interactive Entertainment</i> , il s'agit d'un jeu vidéo de type <i>survival horror</i> sorti en 2013 qui raconte le périple d'un survivant d'un monde postapocalyptique escortant une jeune adolescente jusqu'à un groupe de scientifiques dans l'espoir d'établir un remède à la pandémie qui change les humains en zombies.
The Last of Us Part II	Deuxième opus de la série <i>The Last of Us</i> développé par <i>Naughty Dog</i> et édité par <i>Sony Interactive Entertainment</i> , il s'agit d'un jeu vidéo de type <i>survival horror</i> dont les événements suivent l'histoire du premier jeu et mettent en scène la quête de vengeance d'Ellie au sein d'un monde postapocalyptique.

***The Legend of
Zelda : Tears of
the Kingdom***

Développé et édité par *Nintendo*, il s'agit d'un jeu vidéo d'action-aventure sorti en 2023 qui place le joueur dans la peau de Link au sein d'un monde ouvert avec l'objectif de sauver la princesse Zelda.

***The Witcher 3 :
Wild Hunt***

Développé par le studio *CD Projekt RED* et sorti à partir de 2015, il s'agit du troisième opus de la série de jeux vidéo de type action-*RPG* qui suit les aventures du sorcier Geralt et dont l'univers médiéval-fantastique et l'histoire proviennent de l'écrivain polonais Andrzej Sapkowski. Ce dernier opus retrace la quête de Geralt de Riv pour retrouver la pupille de l'empereur avant les mystérieux cavaliers fantomatiques de la Chasse sauvage.

This War of Mine

Développé et édité par *11 bit studios*, il s'agit d'un jeu vidéo de survie en temps de guerre sorti en 2014 dans lequel le joueur doit gérer un groupe de civils pris au piège dans une ville assiégée à l'époque moderne. L'univers du jeu est inspiré du siège de Sarajevo qui a eu lieu en Bosnie-Herzégovine de 1992 à 1996 et dénonce principalement les horreurs de la guerre.

Uncharted

Développée par *Naughty Dog* et éditée par *Sony Interactive Entertainment*, il s'agit d'une série de jeux vidéo de type action-aventure qui raconte les péripéties d'un chasseur de trésor nommé Nathan Drake et dont le premier opus est paru en 2007.

***Vanguard : Saga of
Heroes***

Développé par *Sigil Games Online* et édité par *Sony Online Entertainment*, il s'agit d'un jeu vidéo de type *MMORPG* paru en 2007 qui place le joueur dans le monde médiéval-fantastique de Têlon.

World of Warcraft

Développé et édité par *Blizzard Entertainment*, il s'agit d'un jeu vidéo de type *MMORPG* paru à partir de 2004 qui place le joueur au sein du monde médiéval-fantastique d'Azeroth où s'opposent les factions de la Horde et de l'Alliance.

Liste des figures

Figure 1 : capture d'écran du jeu *Starcraft* (1998).

Figure 2 : capture d'écran du jeu *StarCraft 2: Wings of Liberty* (2010).

Figure 3 : Capture d'écran de la chaîne YouTube de *Game Movie Land*. [\(227\) Game Movie Land - YouTube](#). Prise le 20 juin 2024.

Figure 4 : Capture d'écran du jeu *God of War Ragnarök* (2022).

Figure 5 : Capture d'écran du jeu *The Witcher 3 : Wild Hunt* (2015).

Figure 6 : Capture d'écran d'un moment (47min16) de la vidéo « Qu'est-ce que le cinéma a appris au jeu vidéo ? » de *TheGreatReview* sur YouTube. [Qu'est-ce que le cinéma a appris au jeu vidéo ? \(youtube.com\)](#).

Figure 7 : Capture d'écran du jeu *Detroit : Become Human* (2018).

Figure 8 : *Idem*.

Figure 9 : Capture d'écran du jeu *The Witcher 3 : Wild Hunt* (2015).

Figure 10 : Captures d'écran du jeu *The Witcher 3 : Wild Hunt* (2015).

Figure 11 : Capture d'écran du jeu *Baldur's Gate III* (2023).

Figure 12 : Capture d'écran du jeu *Elden Ring* (2022).

Figure 13 : Capture d'écran du jeu *The Witcher 3 : Wild Hunt* (2015).

Figure 14 : Capture d'écran du jeu *Bloodborne* (2015).

Figure 15 : Capture d'écran du jeu *The Elder Scrolls V : Skyrim* (2011).

Figure 16 : Capture d'écran de la miniature de la vidéo « Skyrim : Le choix le plus difficile | POLUDIQUE » de *Ob1 Coquin* sur YouTube. [Skyrim : Le choix le plus difficile | POLUDIQUE \(youtube.com\)](#).

Figure 17 : Capture d'écran d'un moment (6min22) de la vidéo « (Essai) Let's PLAY Narratif - This war of Mine » du *Bazar du Grenier* sur YouTube. [\(Essai\) Let's PLAY Narratif - This war of Mine \(youtube.com\)](#).

Figure 18 : Capture d'écran d'un moment (8min13) de la vidéo « (Let's Play Narratif) - Mount and Blade II : Bannerlord - Episode 1 » du *Bazar du Grenier* sur YouTube. [\(227\) \(Let's Play Narratif\) - Mount and Blade II : Bannerlord - Episode 1 - YouTube](#).

Figure 19 :

Helldivers 2. (2024, 27 juillet). *ORDRE MAJEUR : Les Helldivers ont reçu l'ordre de récupérer plus de terrain chez les Automatons [...]*. Facebook. Consulté le 5 août 2024, à l'adresse <https://www.facebook.com/share/p/u2UL6eXD5VZz6vq7/>

Figure 20 :

Shino ✨. (2024, 18 février). *I honestly love following the hype about Helldivers 2 on TikTok. They RP in the comments and take it seriously [...]*. X. Consulté le 5 août 2024, à l'adresse <https://x.com/SoothingShino/status/1759290417776935406>

Figure 21 :

PlayStation France. (2024, 30 juillet). *Il n'y a pas de fumée sans feu 🔥 Helldivers, il est temps d'enflammer quelques Terminides ! [...]*. X. Consulté le 5 août 2024, à l'adresse <https://x.com/PlayStationFR/status/1818275021040554315>

Figure 22 :

Parcoli 🐾. (2024, 24 avril). *Sachez que même le tech support de helldivers 2 est rp dans ses réponses. Ça apporte le sourire x3*. X. Consulté le 5 août 2024, à l'adresse <https://x.com/Parcolitago/status/1783089433807298880>