

Jeux vidéo et convivialité narrative

Damien DJAOUTI Jean-Pierre JESSEL Gilles METHEL Pierre MOLINIER

LARA/IRIT
Toulouse II & III
djaouti@irit.fr

IRIT
Toulouse III
jessel@irit.fr

LARA
Toulouse II
methel@univ-tlse2.fr

LARA
Toulouse II
pierre.molinier@univ-tlse2.fr

n°18 (Art) & n°27 (Informatique) & n°71 (Information-Communication)

MOTS-CLES : *jeu vidéo, narration, histoire, interactivité, convivialité, règles.*

RESUME :

Dans le cadre de l'étude de la convivialité, cet article s'inscrit au sein de la problématique suivante : « Peut-on parler de convivialité pour une narration ? ».

Selon sa définition officielle, la convivialité semble s'inscrire dans un contexte d'interaction. Nous devons alors au préalable nous interroger sur les liens possibles entre interactif et narratif, question dont les conclusions précédemment établies sont contradictoires.

Dans le cadre de cette communication, nous proposons d'étudier un ensemble de jeux vidéo pour identifier différentes formes de narration et d'histoire, certaines de ces formes étant interactives et d'autres non, et d'étudier leur convivialité.

Nous pourrions alors tenter de mettre en perspective les travaux existants sur la narration interactive, et proposer un cadre d'étude pour la convivialité narrative.

INTRODUCTION

Dans quelle mesure une narration peut-elle être conviviale ?

Si l'on se réfère à sa définition officielle¹, la « convivialité » serait la « *Qualité d'un système de traitement de l'information qui comporte des éléments destinés à rendre aisé et vivant le dialogue avec l'utilisateur.* »

Bien que la réflexion sur cette notion ne saurait être réduite à cette simple observation, nous notons que la convivialité semble s'inscrire au sein d'un dialogue, donc dans une interactivité.

La convivialité d'une narration semblerait donc reposer en partie sur son caractère interactif. Mais une narration peut-elle être interactive ?

Il s'agit là d'une question qui est loin d'être nouvelle. De nombreuses approches, s'opposant parfois violemment, se sont intéressées à la question. De la « *Poétique* » d'**Aristote**² aux analyses structurales du récit de **Todorov**³, **Brémond**⁴ ou **Genette**⁵, en passant par les formalistes russes, la narratologie possède un savoir très riche sur l'étude des récits. Ces travaux ont été à la base de récentes analyses des relations entre narration et interaction. Nous pourrions regrouper ces analyses en trois grandes visions (aux frontières non exclusives) : la « vision narrativiste »⁶, qui actualise le savoir narratologique et étudie par exemple les hyperfictions⁷ ; la « vision ludologique », focalisée sur l'étude des jeux vidéo et qui a montré les limites d'application de la narratologie⁸ par rapport au support interactif⁹ ; et les « positions intermédiaires »¹⁰ qui utilisent des approches différentes¹¹ sur ce même thème.

Ces différentes visions semblent néanmoins diverger quant à leurs conclusions : les deux premières tendraient globalement vers la conclusion que « *narration et interaction sont incompatibles car elles se phagocytent mutuellement* », alors que les positions intermédiaires semblent mettre en évidence des formes « d'interactivité narrative » tout à fait viables.

Comment alors avancer sur la convivialité d'une narration s'il nous est impossible de savoir si elle peut être interactive ?

Ces différents travaux semblent tout à fait solides, malgré leurs conclusions contradictoires. Notre hypothèse serait alors la suivante : « **si les conclusions de ces travaux s'opposent, c'est qu'ils ne travaillent pas dans le même cadre** ». En d'autres termes, il nous semble qu'il existe une pluralité de conceptions possibles pour la narration comme pour l'interaction, et que certaines de ces formes seraient opposées mais d'autres seraient tout à fait compatibles.

Nous inscrivant dans un contexte de recherche vidéoludique, nous allons essayer d'identifier différentes formes de narration et d'interaction, afin de tenter de mettre en perspective les conclusions des différents travaux consacrés à l'interactivité narrative. Nous nous baserons pour cette étude sur un corpus restreint de jeux vidéo, qualifiés de « narratifs » par les joueurs.

Il s'agit là d'une étape qui nous semble préalable à l'étude de la convivialité d'une narration : si, comme le préconisent certains ludologues et narrativistes, la narration ne peut être interactive, alors est-il possible de parler de convivialité pour une narration ?

Nous serons ensuite capable, dans l'hypothèse où nous identifions des formes narratives inscrite dans une interactivité, d'évaluer leur convivialité.

1 DEFINITION DU CADRE D'ANALYSE

Nombres d'études existantes sur la narration et l'interaction semblent s'articuler autour d'un cas particulier d'applications interactives : **les jeux vidéo**.

Mais au fond, qu'est ce qu'un jeu vidéo ?

Selon une définition communément admise il s'agit « **d'un jeu sur support informatique** ». Nous pourrions alors le voir comme une application informatique interactive, qui rentre en interaction avec un joueur (ou utilisateur). Cependant, comme le met en évidence *Juul* dans un de ses articles¹², l'interaction est une notion dont la définition peut être très large.

Dans le cadre de cet article, nous nous référons à la définition de l'interactivité proposée par *Chris Crawford*¹³: « *A cyclic process in which two active agents alternately (and metaphorically) listen, think, and speak.* ». (Traduction : Un processus cyclique au sein duquel deux agents, de manière alternée (et métaphorique), écoutent, réfléchissent et parlent). Ce cycle d'interaction peut donc être perçu comme un dialogue entre les deux entités :

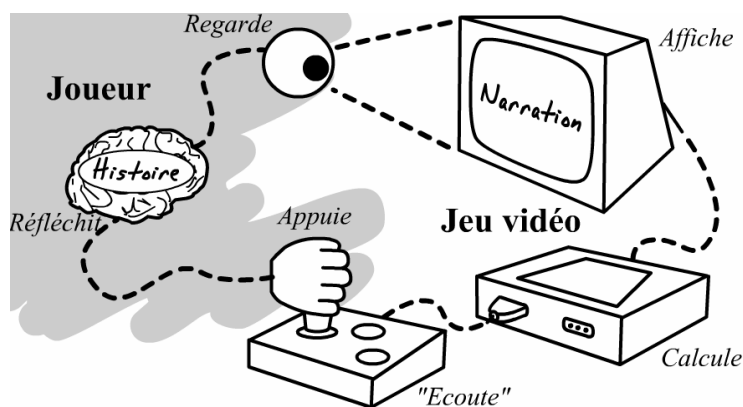


Figure 1. Cycle d'interaction entre un joueur et un jeu

Nous pouvons voir sur ce schéma que l'interaction se déroule de manière différente au sein de chaque entité : dans le cadre d'une narration le joueur interprètera ou reconstruira « l'histoire » à partir de la narration qui lui est proposée par la machine. Cette dernière « écouterait » le joueur par le biais d'une « interface entrante », et pourra donc adapter la narration qu'elle produit en réponse aux actions du joueur.

Il s'agit là d'une différence majeure entre un jeu vidéo et un film : leur supports respectifs ne proposent pas le même niveau d'interactivité. Le support informatique offre une possibilité d'interaction au sein de l'œuvre, contrairement au support filmique.

D'après les travaux de **Gonzalo Frasca**² sur ce thème, dans le cas du jeu vidéo **la narration peut être vue comme le « résultat » de l'interaction de la machine**. Cette dernière est alors contrôlée par un ensemble de règles rédigées par l'auteur du jeu.

Dans le cas d'un film, la narration est directement « écrite » sur le support filmique.

Dans le cadre de cet article, nous nous attacherons dans un premier temps à **étudier l'interaction se déroulant au sein de la machine**, afin de nous focaliser sur l'étude de la convivialité entre une machine et un utilisateur.

Pour la définition de la narration, force est de constater que l'éventail des définitions proposées par la narratologie est assez large. Cependant, Les limites de ces travaux ayant été mises en évidence par la ludologie, notamment par **Frasca**², **Juul**⁸ ou **Eskelinnen**¹⁴, il semble difficile de s'appuyer uniquement sur les conclusions narratologiques.

Nous proposons alors de revenir à un des points de départ des analyses structurales du récit, à savoir la séparation entre la notion « d'histoire » et de « discours ». Notamment utilisée par **Todorov**³ et par **Genette**⁴, cette distinction entre deux niveaux d'énonciations a été posée par le linguiste **Emile Benveniste**¹⁵ :

« L'histoire : il s'agit de la présentation des faits survenus à un certain moment du temps sans aucune intervention du locuteur dans le récit »

« Le discours : toute énonciation supposant un locuteur et un auditeur, et chez le premier l'intention d'influencer l'autre en quelque manière ».

Nous retrouvons également cette distinction chez les formalistes russes, qui distinguaient la *fabule* (« ce qui s'est effectivement passé »), du *sujet* (« la façon dont le lecteur en a pris connaissance »). Sous une forme plus générale, elle semble également avoir été esquissée par **Platon**, qui séparait le *logos* (« ce qui est dit ») du *lexis* (« façon de dire »).

Dans le cadre de cette étude, nous posons donc les définitions suivantes :

- **Histoire** : « une suite ordonnée d'événements impliquant un ou plusieurs acteurs dans un ou plusieurs lieux donnés. »
- **Narration** : « le discours et l'énonciation d'une histoire ».

Nous vous proposons donc de voir l'histoire comme élément **conceptuel**, et la narration comme sa **représentation**. Notez qu'à ce stade nous ne séparons pas le discours de son énonciation, comme cela a été avancé notamment par **Genette**, et que nous regroupons ces deux notions sous le terme « narration ». Nous donnons pour l'instant au terme « récit » la même définition que la narration.

2 LA NARRATION

L'étude de l'interaction sur la narration revient à s'intéresser aux possibilités d'interaction proposées par le jeu vidéo sur le discours, le **récit des événements** composant l'histoire.

2.1 Notion préliminaire : Les dimensions

Il est possible de représenter des dimensions telles que l'espace et le temps sous formes de lignes possédant un début et une fin :

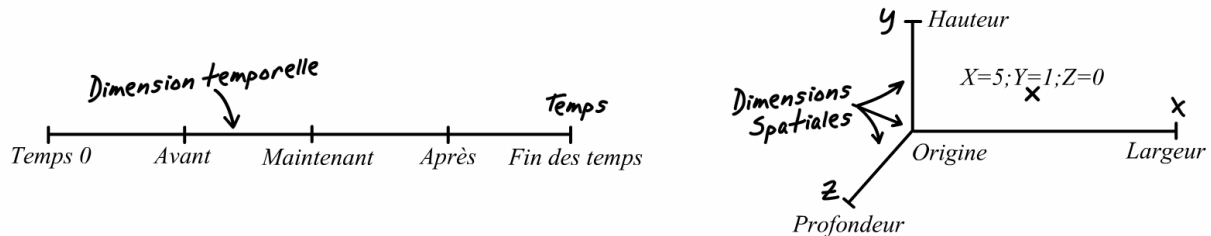


Figure 2. Dimension temporelle et dimensions spatiales

Une narration possédant un début et une fin, tout comme l'histoire, il semble donc également possible de représenter la « **dimension narrative** » de manière similaire.

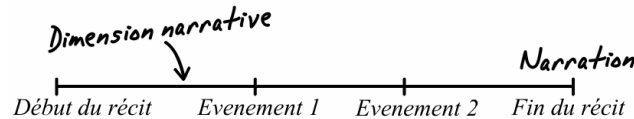


Figure 3. Dimension narrative

Nous pourrions alors imaginer « qu'avancer » dans la narration revient à se « déplacer » dans cette dimension narrative.

Partant de là, nous pouvons alors nous poser la question suivante : *existe-il un lien entre les dimensions spatiales ou temporelle et la dimension narrative ?*

2.2 Narration Spatiale et Narration Temporelle

Nous avons tout à l'heure évoqué que les travaux de *Genette* nous invitent à séparer le discours d'une histoire de l'énonciation de ce discours. *Genette*¹⁶ se base pour cela sur la différence temporelle qu'il existe entre ces deux niveaux : le temps du discours d'une histoire peut être différent du temps de son énonciation. Par exemple, dans le cas d'un livre, le temps du discours est « écrit » par l'auteur, alors que le temps de l'énonciation correspondra à celui du lecteur en train de lire ce discours.

La « dimension narrative » que nous venons d'évoquer correspond alors au discours, sa matérialisation sous forme de ligne représentant l'échelle temporelle de ce même discours. Selon cette logique, tout « déplacement » sur la dimension narrative correspond finalement à l'énonciation d'un discours. Ayant regroupé le discours et l'énonciation d'une histoire sous le terme « narration », nous sommes alors en mesure de distinguer deux catégories de narration :

La narration à énonciation temporelle, pour laquelle un déplacement sur la dimension narrative correspond à un déplacement dans le temps. Les exemples les plus courants de narration temporelle sont les **films audiovisuels** : la narration est énoncée au fur et à mesure que le temps s'écoule. Pour des raisons pratiques, nous appellerons « narration temporelle », les narrations à énonciation temporelle.

La narration à énonciation spatiale, pour laquelle un déplacement sur la dimension narrative est lié à un déplacement dans l'espace. Deux des exemples les plus répandus sont à n'en pas douter la **bande dessinée** et la **littérature** : la narration est énoncée lorsque le lecteur déplace son regard de case en case ou de mot en mot. Pour des raisons pratiques, nous appellerons « narration spatiale », les narrations à énonciation spatiale.

Dans l'ensemble des jeux vidéo, nous pouvons retrouver ces deux types de narrations : Des jeux tels que « *Dragon's Lair* » et ses clones sont des exemples typiques de narration temporelle. Il en va de même pour les séquences « *Quick Time Event (QTE)* »¹⁷ qu'il a inspiré à des jeux plus récents comme « *Shenmue* » ou « *Fahrenheit* ». Pour la narration spatiale, des jeux comme « *Myst* » ou « *Adventure* » (version textuelle ou graphique), semblent bien illustrer ce type de narration. **Henri Jenkins**, qui a avancé et développé l'idée que le jeu est une forme de narration spatiale n'hésite d'ailleurs pas à comparer « *Myst* » à un « palais de mémoire »¹⁸.

2.3 Narration Hybrides

Cependant, rares sont les jeux à utiliser uniquement un seul type de narration : **la majorité d'entre eux sont des hybridations** entre narration temporelle et narration spatiale.

Il existe d'ailleurs plusieurs types d'hybridations :

2.3.1 L'alternance

Des phases temporelles sont mélangées avec des phases spatiales ou hybrides. Rares semblent être les jeux à ne pas utiliser cette méthode, nombre d'entre eux étant basé sur un schéma d'alternance entre « phases de jeu » et « scènes cinématiques ». A minima, ces dernières peuvent être localisées uniquement en « ouverture » et « fermeture » du jeu, à l'image de jeux de combats tels la série « *Tekken* » ou « *Soul Blade* ». Des jeux comme « *Fahrenheit* » ou le dernier « *Sam & Max* » utilisent quant à eux une alternance « temporel / spatial » tout au long du jeu.

2.3.2 La fusion

Les deux types de narration sont présents simultanément. De nombreuses variantes existent :

2.3.2.1 Narration spatiale dans narration temporelle

La plus simple est basée sur une narration spatiale, dont le déplacement sur un des axes est lié à une narration temporelle. Le « **scrolling forcé** », tels ceux présents dans la série des « *Super Mario Bros* », en est l'avatar le plus célèbre.

2.3.2.2 Narration temporelle dans narration spatiale

Il est également possible, à l'image « *d'Half-life* », d'intégrer des « **bulles de narration temporelles** » au sein d'un espace. La narration est donc spatiale, c'est-à-dire liée à l'avancement du joueur dans le niveau, mais à certains points précis de cet espace sont disposés des scénettes racontées par narration temporelle. **Jenkins** les qualifie de « micro-narration ».

Pour poursuivre avec l'exemple « *d'Half-life* », le joueur, alors qu'il arrive à la fin d'un niveau et pense prendre l'ascenseur, verra celui-ci s'écrouler sous yeux. Il devra alors se réduire à emprunter les conduits de ventilations. En les parcourant, il pourra entendre les conversations des gens se trouvant dans les pièces qu'il survolera. Loin d'être anecdotiques, dans « *Half-life* » ces conversations servent à raconter l'histoire.

Il est d'ailleurs intéressant de noter que l'histoire « d'Half-Life » est sensiblement la même qu'un autre jeu très célèbre, « Doom » (les méchants démons de « Doom » ayant néanmoins été remplacés par de méchants extraterrestres dans « Half-life »).

La grande différence entre ces deux jeux vient de leur narration : dans « Half-Life » le joueur « participe » à la narration de la situation initiale (*une base scientifique effectue une expérience risquée*) et de l'élément perturbateur (*l'expérience tourne mal et ouvre un portail dimensionnel permettant à des extra-terrestres belliqueux de nous envahir*). Le joueur tient le rôle du scientifique qui « appuie sur le bouton » pour déclencher l'expérience, toute cette partie étant racontée par le biais d'une narration spatiale possédant des « bulles de narration temporelle ». Le cas est en cela très différent de celui « Doom », pour lequel tous ces événements ne nous sont narrés que dans le manuel du jeu.

Autre exemple, le jeu « Comix Zone » qui bien que relativement peu connu illustre plus clairement ce type de fusion de par ses nombreux emprunts aux codes de la bande dessinée. Le joueur s'y déplace de case en case (narration spatiale), chacune d'entre elle racontant une partie de l'histoire sous forme temporelle, notamment par l'intermédiaire des phylactères qui apparaissent successivement pour créer un dialogue entre le héros et les personnages de la case courante.

2.4 Narration et Interaction ?

Si cette séparation des types de narration est intéressante, elle ne répond pas à la question de l'interactivité de la narration.

En observant les différents jeux de notre corpus qualitatif, nous pourrions dégager des tendances quant au lien entre interaction et narration au sein de chaque type de narration.

Pour la narration temporelle, elle ne peut être interactive que dans le cas où le joueur interagit sur le temps. Nous n'avons pas mené d'étude exhaustive, mais il semblerait que **la narration temporelle est rarement interactive.**

Il semble exister deux grands types d'exceptions à cette observation :

- Les jeux dans lesquels il est possible **modifier la vitesse d'écoulement du temps de l'énonciation**, généralement de manière limitée : ralentissement pour des jeux comme « Max Payne », accélération pour des jeux tels que « Homeworld », ou encore « retour en arrière » pour la dernière trilogie des « Prince of Persia ». Il s'agit là d'une interactivité directe sur le temps, et donc sur la narration temporelle.
- Les jeux où le **bon écoulement du temps de l'énonciation est soumis à l'interactivité**. J'en veux pour exemple les « séquences QTE » de « Fahrenheit », où le joueur doit reproduire une série de touches apparaissant à l'écran, toute erreur entraînant la fin de la narration temporelle (scène cinématique) apparaissant à l'écran.

J'observerai pour la narration spatiale une tendance inverse : le joueur peut généralement agir sur le déplacement dans l'espace, la **narration spatiale est donc principalement interactive.** Les exceptions à cette tendance sont constituées par les jeux où le déplacement sur une ou plusieurs dimensions n'est pas interactif, auquel cas il est généralement lié au temps.

Ces jeux se retrouvent donc dans une situation d'hybridation entre narration temporelle et spatiale, comme présentée précédemment (fusion de type « scrolling forcé »).

Rappelons qu'il s'agit là de tendances n'ayant aucune prétention à l'exhaustivité.

2.5 Convivialité narrative

Constatant que nos deux formes ne sont pas égales dans leur relation avec l'interactivité, nous pouvons supposer qu'il en est de même pour leur convivialité.

D'après la définition de la convivialité, la forme temporelle de narration étant rarement inscrite dans un cycle d'interactivité joueur-machine elle semblerait alors « non-conviviale ».

La narration spatiale est-elle pour autant conviviale ?

Si elle est certes interactive, laissant le joueur libre d'évoluer dans un espace, la convivialité ne s'arrête pas à la seule qualité interactive d'un système. En effet, la convivialité d'un système est évaluée d'après des « *éléments destinés à rendre aisé et vivant le dialogue avec l'utilisateur* » qu'il comporte, toujours d'après sa définition officielle.

Cela nous amène à la question suivante : comment la narration spatiale peut-elle rendre « *aisée et vivante* » l'interactivité sur laquelle elle est basée ?

En d'autres termes, comment un auteur de jeux peut-il rendre convivial un espace narratif ?

L'observation des jeux de notre corpus nous donne un premier élément de réponse: de tous les jeux observés, à part « *Myst* » et « *Adventure* » pour la narration spatiale et « *Dragon's Lair* » pour la narration temporelle, aucun n'est une « forme pure » de ces deux narrations.

En effet la majeure partie d'entre eux repose sur des formes hybrides. Et ces formes hybrides, par exemple celles basées sur de la narration spatiale, ont en effet un gros avantage : elles peuvent guider le joueur, le conseiller, tout en lui laissant la liberté de mouvement que lui confère l'interactivité de la narration spatiale.

Par exemple, dans l'introduction de « *Half-life* », le joueur est libre de déambuler dans la base où va avoir lieu l'accident, mais tous les personnages qu'il croise sont là pour le guider et l'inciter à se diriger vers la salle où aura lieu l'expérience, afin que l'évènement perturbateur du scénario puisse survenir.

Les différents dialogues ou scénettes qui sont là pour guider le joueur, et donc conférer une certaine convivialité à la narration spatiale, se trouvent être des exemples de « bulles de narration temporelle » telles que nous vous les présentions précédemment.

D'une manière plus dirigiste, imputable à un public ciblé plus jeune, le jeu ludo-éducatif « *Charivari de Chat-mâlo : Pacha* » repose principalement sur une alternance entre temporel et spatial, sous forme de scènes cinématiques entrecoupant des phases interactives.

Les scènes cinématiques, qui présentent une grande partie de l'histoire, sont également destinées à faciliter l'interactivité de la phase ludique leur succédant, ajoutant ainsi une forme de convivialité aux scènes interactives de l'application.

De plus, ces scènes interactives sont toutes porteuses d'objectifs très précis (*ranger la chambre du héros, cueillir certaines feuilles dans la forêt...*) que l'enfant doit accomplir.

Ces objectifs lui sont généralement annoncés par une scène cinématique, mais dans le cas où il ne s'en rappelle pas le jeu possède un ensemble de « voix off », donc de narrations temporelles, qui se déclenchent pour l'aider. Ces mêmes « voix-off » sont également employées pour expliquer l'interface du jeu à l'enfant, ou tout simplement pour l'encourager à poursuivre ce qu'il est en train de faire en le félicitant.

Si les phases interactives de l'application sont généralement « spatiales », elles sont cependant « encadrées » ou « fusionnées » avec de la narration temporelle, sonore ou audiovisuelle, afin d'apporter la forte dose de convivialité nécessaire aux genre des jeux ludo-éducatifs.

Notre analyse est loin d'être exhaustive, mais d'après notre corpus nous serions alors tentés de dire que la convivialité narrative semble véritablement naître de l'association entre narration à énonciation spatiale interactive et narration à énonciation temporelle non-interactive.

3 L'HISTOIRE

L'étude de l'interactivité de l'histoire s'attache à l'**interactivité existant avec les événements eux-mêmes**, et non celle de leur représentation.

3.1 Histoire Ecrite et Histoire Générée

D'une manière simple, nous pourrions séparer les histoires en deux catégories : **les histoires interactives et les histoires non-interactives**. Dans la première catégorie le joueur peut agir sur les événements, alors que dans la seconde ils ne sont point modifiables.

Nous avons vu que le jeu vidéo se présente comme une application interactive, et que le résultat présenté au joueur, ici **la narration, est le fruit d'un calcul** de la part de la machine. Afin de pouvoir réaliser ces calculs, cette dernière se base sur un ensemble de règles qui ont été écrites par le créateur du jeu, grâce à un langage de programmation informatique. Ces règles pouvant prendre en compte des commandes venant du joueur, on peut les qualifier de **« règles d'interaction »**.

Comme l'explique *Pierre Jenn* dans son livre *« Techniques de Scénario »*¹⁹, écrire une histoire implique de se poser de nombreuses questions, par exemple sur les motivations des personnages lors des actions qu'ils effectuent, ou encore sur la raison de l'enchaînement des différents événements de l'histoire.

Lors de l'écriture d'une histoire sur **support non-interactif**, par exemple le support filmique, l'auteur « écrit » la réponse à ces questions.

Lors de l'écriture d'une histoire sur le support interactif qu'est le **support informatique**, l'auteur traduit sous forme de « règles d'interaction » ces questions.

Si le support est interactif, cela signifie-il pour autant que tous les événements de l'histoire seront interactifs ?

La réponse est bien évidemment **non**, car il est tout fait possible d'écrire des règles ne prenant pas en compte les actions du joueur sur l'interface entrante : le joueur ne peut alors pas influencer le résultat produit par ces règles.

Il est même possible d'écrire des règles qui produiront toujours le même résultat. L'écriture de ce type de **règles revient donc à écrire directement leur résultat**, et se trouve être un travail similaire à l'écriture d'une histoire sur un support non-interactif.

Dans le cadre du support informatique, et plus particulièrement du jeu vidéo, nous retrouvons également des histoires interactives et des histoires qui ne le sont pas.

Les scènes cinématiques, écrites directement, sont des exemples d'histoires non interactives, alors qu'un titre comme *« Façade »* **construit son histoire en réponse directe aux actions du joueur**. La série des *« Sims »* est un autre exemple de génération dynamique des événements composant l'histoire, comme le met en évidence *Jenkins*¹⁸.

Je parlerai d'**histoires « écrites »** dans le cadre d'histoires **écrites directement sous forme de « résultat »**, et d'**histoires « générées »** dans le cadre d'histoires **résultant d'un calcul régité par des règles**.

Mais l'écriture d'une histoire ne se fait pas uniquement sous forme « temporelle », comme pour les scènes cinématiques, elle peut également se faire sous forme « spatiale ».

Nous retrouvons bien évidemment des histoires « écrites » et des histoires « générées » dans le cadre des histoires spatiales.

La création des « niveaux », des espaces du jeu, est généralement non interactive, car réalisée de manière statique par l'auteur du jeu, comme c'est notamment le cas pour « *Super Mario Bros* ». Il existe néanmoins quelques jeux qui emploient une construction dynamique de leurs niveaux, comme par exemple « *Diablo* » qui les génère de manière aléatoire à chaque partie.

3.2 Hybridation entre Ecrit et Généré

Néanmoins, les jeux vidéo à histoire « uniquement écrite » ou « uniquement générée » sont très rares. La plupart d'entre eux semblent se trouver, comme pour la narration, dans l'hybridation. Nous retrouvons d'ailleurs différents types d'hybridations :

3.2.1 L'alternance

Des parties de l'histoire sont « écrites » et se retrouvent entrecoupées de différentes séquences où l'histoire est « générée ». Le cas qui semble le plus courant est l'alternance de scènes cinématiques, écrites, avec des phases dites « de jeu », qui sont générées.

Les jeux de combats à l'image de « *Street Fighter 2* » en sont un très bon exemple : avant chaque combat le jeu nous « raconte » que notre personnage se déplace dans le pays de son prochain adversaire. Arrive ensuite la phase du combat, entièrement « générée » : l'issue et le déroulement du combat sont le fruit de calculs basés sur des règles. Ce principe se répète jusqu'à la fin du dixième combat, où une scène cinématique sert de conclusion au jeu.

3.2.2 La fusion

Il semble se dégager plusieurs variantes de fusion entre histoire « écrite » et « générée ».

3.2.2.1 Un niveau « écrit » avec des acteurs « générés »

Il s'agit sûrement du cas le plus courant pour les jeux dits « d'action » et ceux dits de « stratégie ». Le créateur construit un niveau « écrit », que le joueur ne peut modifier, et y place quelques acteurs, généralement des opposants, dont le comportement sera « généré » par des règles d'interaction.

Pour reprendre l'exemple « *d'Half-life* », les niveaux (narration spatiale) de ce dernier ne sont pas construits de manière dynamique, de même que les parties de l'histoire qui sont racontées par les « micro-narrations temporelles » disséminées dans l'espace.

Par contre, le comportement des (nombreux) opposants et des (rares) adjuvants rencontrés au cours de l'histoire est totalement interactif : leurs actions sont « générées » en réponse aux actions du joueur.

3.2.2.2 Des scènes « écrites » à l'enchaînement « généré »

Aussi appelée « technique de l'arborescence », il s'agit de la seconde technique semblant majoritairement utilisée dans le jeu vidéo, principalement ceux dits « d'aventure ».

Elle consiste tout d'abord en l'écriture de plusieurs scènes (suite d'événements) de durée relativement modeste. Ces différentes scènes « écrites » sont ensuite reliées entre elles de manière « générée » : soit de manière aléatoire comme dans « *Dragon's Lair* », soit en réponse à une action du joueur comme c'est le cas dans les « *livres dont vous êtes le héros* ». Les jeux d'aventures textuels (« *Colossal Cave Adventure* », « *Zork* » ...) ou graphiques (« *Sam & Max : Culture Shock* », « *King's Quest* » ...), version informatique de ces livres, calculent également l'enchaînement de leurs différentes scènes de manière interactive.

3.2.2.3 Version modernisée de la première variante

Une évolution plus moderne de la première technique consiste à utiliser un espace « écrit » qui ne soit pas construit dans une optique narrative, cet espace étant également peuplé d'acteurs contrôlés par des règles.

L'histoire est ensuite « écrite » de manière plus ou moins précise sous forme d'un « circuit » : une série de « checkpoints » que le joueur doit atteindre pour avancer dans l'histoire, chaque « checkpoint » pouvant être lié à une scène cinématique.

C'est cette méthode qu'utilise notamment la série des *« G.T.A. »* : une ville autonome est construite et peuplée par le créateur du jeu. Il s'agit là d'un « terrain de jeu »²⁰. L'auteur vient ensuite écrire son histoire sous forme « spatiale », en plaçant des points à atteindre dans ce monde.

Le joueur découvre ensuite l'histoire en atteignant ces points « écrits », cas typique d'une narration spatiale. Cependant tous les événements se situant entre deux de ces points sont le fruit de règles, donc générées. Chacun de ces points peut également être lié à une séquence écrite racontée de manière temporelle, généralement sous forme d'une scène cinématique.

Pour continuer avec l'exemple de *« G.T.A. »*, une des missions de ce jeu commence par une scène « écrite » mettant en scène un des adjutants du joueur qui lui propose une récompense si il va livrer un « certain paquet » à un de ses amis. Le joueur se retrouve alors sur le pas de la porte de l'adjuvant, le paquet à la main. A partir de ce moment l'histoire n'est plus « écrite » mais « générée » : le joueur peut se rendre à sa destination à pied, en moto, en voiture...

Si il choisit la voiture, il prend le risque de se faire poursuivre et arrêter par la police, dans le cas où il en viendrait « malencontreusement » à renverser un piéton. Si il va en moto, il prend le risque de se faire percuter par une voiture qui n'aurait pas respecté un feu rouge. En y allant à pied, il s'expose à une rencontre avec les membres hostiles d'un gang rival. Et il ne s'agit là que d'exemples, les possibilités étant vraiment nombreuses...

La partie de l'histoire dans laquelle l'avatar du joueur se rend à la destination indiquée sera donc composée de plusieurs événements « générés », jusqu'à ce que le joueur atteigne le perron du destinataire du colis. Une scène cinématique « écrite » prendra alors le relais pour continuer l'histoire, le destinataire n'étant pas forcément satisfait du contenu de son colis...

Cette variante semble de plus en courante dans les jeux récents. La série des *« Hitman »*, ou encore celle des *« Histoire de Sims »* utilise un schéma similaire.

3.3 Ecrit, Généré et Interaction

Contrairement à l'étude de la narration, le lien entre l'interactivité et les deux types d'histoires mis en évidence, à savoir « écrit » et « généré », semble évident. Nous pourrions supposer que les histoires « écrites » ne sont pas interactives, et que les histoires « générées » le sont.

Ce serait pourtant faire un raccourci immense.

En effet, si toutes les histoires « écrites », qui ne sont donc plus modifiables, ne sont effectivement pas interactives, le cas est plus complexe pour les histoires « générées ».

Lors de la phase de calcul d'une réponse à renvoyer à l'utilisateur, une application interactive, et donc un jeu vidéo, se base sur différents types de règles, qui sont écrites par l'auteur de l'application.

Si il existe de nombreuses typologies des règles vidéoludiques, à l'image de celle de *Gonzalo Frasca*² ou de celle issue de nos travaux antérieurs²¹, ces typologies semblent trop précises par rapport au stade d'avancée de nos observations.

Nous nous contenterons pour l'instant de dire qu'il existe au moins deux types de règles :

- **Les règles prenant en compte les commandes** que le joueur envoie par le biais de « l'interface entrante ». Le « résultat » fourni par ces règles sera donc fonction des actions du joueur, nous pouvons alors les qualifier de « **règles d'interaction** ». En effet, elles s'inscrivent parfaitement comme composante du cycle d'interaction présenté en introduction (figure 1).
« *Le joueur ne peut pas traverser les murs* », « *si le joueur chute de plus de 30 mètres il se casse une jambe* », « *si le joueur est agressif en demandant l'heure à un passant, alors ce dernier s'enfuit en courant* » sont des exemples de règles interagissant avec le joueur.
- **Les règles ignorant les actions du joueur**, qualifiables de « **non-interactives** » par rapport au joueur. « *Si une voiture n'a plus d'essence elle n'avance pas* », « *à 11h30, le postier démarre la tournée de distribution du courrier* » sont des exemples de règles non-interactives par rapport au joueur.

A partir de ces deux types de règles, il est très facile de voir que seules celles de la première catégorie permettent potentiellement au joueur d'agir sur les événements de l'histoire, et sont donc indispensables à l'écriture d'une « histoire interactive ».

Reprenons l'exemple de « *Diablo* », déjà cité pour l'utilisation d'histoires spatiales « générées ». A chaque début de partie, ce jeu génère aléatoirement les espaces composant les différents niveaux du jeu. Il s'agit donc bien de **niveaux « générés », mais cette génération n'est pas interactive** : les actions du joueur n'ont aucune influence sur le résultat produit par les règles de génération spatiale.

« *Diablo* » est donc un exemple de jeu possédant une histoire (spatiale) « générée », mais n'est pas un jeu proposant une histoire interactive.

A l'inverse, l'histoire de « *Façade* » est également « générée », **mais de manière interactive**. Ce jeu met en scène un couple se disputant, avec un joueur essayant de les réconcilier par le dialogue. L'histoire du jeu est « générée » par les règles de comportement et de réponse du couple en péril, ces règles réagissant aux différentes phrases prononcées par le joueur.

En résumé, **les histoires « écrites » ne sont pas interactives**. Les **histoires « générées » peuvent être interactives ou non**, selon le type de règles employées pour leur écriture.

3.4 Histoire conviviale ?

Il semble bien plus difficile de parler de convivialité pour l'histoire, car telle que nous l'avons définie il s'agit d'un élément conceptuel. Communiquer une histoire implique de l'associer à une narration, et seule cette dernière sera explicitement proposée au joueur par la machine.

Il apparaît néanmoins possible de distinguer les différents types d'histoires quant à leur convivialité. En effet, nous observons que les « histoires générées » écrites avec des règles interactives sont capables d'intégrer les actions du joueur lors du calcul de l'histoire. Si ces actions peuvent certes être interprétées pour correspondre à une cohérence narrative souhaitée par le créateur de l'application, elles peuvent surtout permettre d'adapter l'histoire au joueur.

Par exemple, si nous revenons sur l'exemple détaillé d'une mission de « *G.T.A Vice City* », nous observons que le joueur peut se rendre à destination par un nombre très élevé de chemins, tout en utilisant une variété de moyens de transport. Qu'il soit motard dans l'âme ou automobiliste convaincu, le jeu est capable de s'adapter au goût du joueur en matière de véhicule, par le recours à des mécanismes de génération interactive d'histoire.

Si l'histoire avait été écrite de telle manière que le joueur soit obligé d'utiliser une voiture pour se rendre à destination, le jeu aurait alors pu paraître moins convivial aux yeux d'un amateur de « deux-roues ».

A notre sens, il s'agit d'un autre aspect que peut revêtir la convivialité d'une application à caractère narratif : la possibilité d'intégrer le joueur à l'histoire. L'application est donc en mesure de s'adapter à l'utilisateur, tout en restant dans des limites définies par le créateur de l'application.

Il pourrait alors sembler étonnant que des jeux ludo-éducatifs, à l'image de « *Charivari de Chat-Mâlo : Pacha* », se basent sur une histoire « écrite » : cette dernière ne s'inscrit pas dans une interactivité avec l'utilisateur et ne semble pas alors pouvoir être qualifiée de conviviale. Si nous reprenons dans notre corpus les jeux largement basés sur les histoires « générées interactivement », par exemple « *Facade* », les « *Sims 2* » et dans une moindre mesure « *Hitman : Blood Money* », l'impression qui semble empiriquement se dégager de ces jeux est celle d'une grande liberté d'action.

Nous pouvons alors comprendre pourquoi un jeu ludo-éducatif ne se basera pas sur ce type d'histoire : une histoire « écrite » permet de transmettre un message inaltérable, en tout cas au sein de l'application. La convivialité de ce type de logiciel viendra plus volontiers de la narration, afin de guider au maximum l'enfant pour qu'il découvre de manière interactive un contenu pédagogique non-interactif.

Dans des applications à caractère plus ludique, la liberté d'action, en accord avec la variété et la qualité des choix proposés à l'utilisateur, semble permettre de renforcer la qualité ludique. Par exemple, pour des « jeux d'imitations »²² qui permettent d'incarner un personnage, cette liberté d'action permet une plus grande profondeur dans le jeu de rôle.

Contrairement à la narration, nous observons pour l'instant un aspect convivial qui se limite à une seule des formes d'histoire mise en évidence. En effet, les parties « écrites » des histoires hybrides « générées / écrites » ne peuvent intégrer l'utilisateur dans l'intrigue.

4 RETOUR SUR LES TRAVAUX EXISTANTS²³

A ce stade, la mise en évidence de différentes formes de narration et d'histoire, chacune de ces formes présentant un lien différent avec l'interactivité, nous permet de mettre en perspective différents ensembles de travaux consacrés au thème de l'interactivité narrative.

En effet, au vu de leurs conclusions, il semble clair que les **visions ludologiques et narrativistes** se sont limitées dans leurs travaux aux *formes non-interactives d'histoires*, principalement les histoires « écrites ».

Les travaux des « **positions intermédiaires** », plus récents, ont de leur côté explorés des formes délaissées par leurs prédécesseurs : nombre de ces travaux sont consacrés à l'étude des *histoires « générées »*, principalement lorsqu'elles sont écrites avec des règles interactives.

Au travers des critiques formulées par *Frasca*² et *Juul*⁸ sur les **travaux narratologiques**, nous pouvons également deviner que ces travaux narratologiques se trouvent dans un *cadre « non-interactif »*, que ce soit pour la narration comme pour l'histoire.

Nous pouvons alors essayer de poser sous forme graphique les différents domaines de recherche qui semblent globalement se dessiner pour les travaux de chaque vision. Précisons qu'il ne s'agit que de tendances, de nombreux chercheurs naviguant entre toutes ces visions.

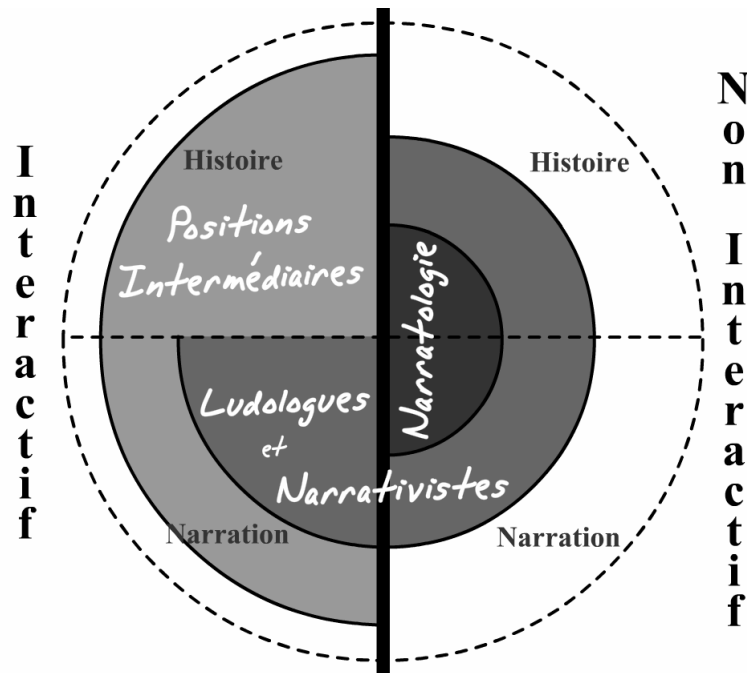


Figure 4. Chaque cercle représente l'interactivité ou non des notions étudiées par chaque vision.

Comme observé dans notre corpus, la convivialité narrative n'est pas limitée aux seules formes « interactives » de narration. Les trois visions semblent alors complémentaires pour l'étude de la « convivialité narrative ». Pour les « histoires conviviales », seules les « positions intermédiaires » semblent focalisées sur les histoires « générées interactivement ».

CONCLUSION

En préalable à une étude de la convivialité narrative, nous nous sommes alors interrogés : « *Peut-on parler de convivialité pour le narratif ?* »

Partant de la définition officielle de la convivialité, nous observons que cette notion s'inscrit dans un contexte d'interactivité. Cela nous renvoie alors à une question déjà traitée par de nombreux chercheurs, celle de l'interactivité narrative.

Seulement les différents travaux existants semblent arriver à des conclusions contradictoires : les ludologues et narrativistes mettent en avant l'incompatibilité entre narratif et interactif, alors que les récents travaux des « positions intermédiaires » ont identifiés et étudiés des formes narratives interactives. *Comment pourrait-on statuer sur la convivialité du narratif si il nous est impossible de savoir si le narratif peut s'inscrire dans un contexte d'interactivité ?*

Revenant à la séparation entre « histoire » et « narration » (discours) telle qu'elle a été utilisée pour les analyses structurales du récit en narratologie, nous nous proposons alors d'étudier un corpus de jeux vidéo pour essayer de questionner ces conclusions contradictoires. Nous serons alors en mesure d'étudier différentes facettes de la convivialité appliquée au narratif.

Nous remarquons tout d'abord qu'il semble exister plusieurs formes de narration et d'histoire. Nous observons également que l'interaction, entendue comme interaction « coté machine », peut **s'appliquer de manière différenciée** à la narration et à l'histoire, et que l'interaction ne **s'applique pas à toutes les formes** de narration et d'interaction mises en évidence.

Afin de contribuer à la mise en perspective de ces différents travaux, nous proposons alors deux termes dissociés pour distinguer deux formes « d'interactivité narrative » :

- « **Interactive Storytelling** »²⁴, pour l'interactivité portant sur la narration d'une histoire, quelle que soit la nature ou l'interactivité de cette dernière.
- « **Interactive Storywriting** »²⁵, pour l'interactivité portant sur la construction des événements de l'histoire, quelle que soit l'interactivité ou la nature de la narration.

Une même application pouvant bien évidemment présenter ces deux formes « d'interactivité narrative », hybridées de différentes manières, ou n'en utiliser aucune des deux. Nous observons d'ailleurs que les jeux du corpus étudié sont pratiquement tous des formes hybrides, mélangeant et alternant les différentes formes d'histoire et de narration identifiées.

Cette observation nous ouvre une première piste de réflexion par rapport à la convivialité narrative : la convivialité d'une narration interactive semble naître de son association avec des formes non interactives de narration, soit de manière simultanée, soit de manière alternée. Nous observons cependant un aspect différent de la convivialité avec l'histoire : une seule des formes mise en évidence, l'histoire « générée interactivement », a la capacité d'interpréter les actions de l'utilisateur sur l'interface entrante. Elle est donc capable de s'adapter aux choix de l'utilisateur, offrant une histoire à la flexibilité définie par l'auteur du jeu.

Si l'interactivité est une condition qui semble nécessaire à la convivialité, nous observons finalement qu'elle n'est pas suffisante à son expression. En effet, nous avons observé avec nos formes de narration et d'histoire deux facettes de la convivialité :

- La possibilité de **guider l'utilisateur**, afin de l'amener à effectuer des actions souhaitées par le concepteur du jeu. Observée pour la narration, en la forme d'une narration spatiale mélangée ou alternée à des narrations temporelles, cette facette se retrouve par exemple dans les jeux éducatifs, où elle permet d'accompagner l'enfant dans la découverte d'un contenu pédagogique.
- La possibilité de **s'adapter à l'utilisateur**, en intégrant ses actions lors des calculs de l'intrigue par la machine. Observée pour l'histoire, en la forme des histoires « générées interactivement », cette facette se retrouve par exemple dans les jeux d'imitations, conférant une grande liberté d'action au joueur pour s'amuser à interpréter un rôle.

Nous proposons alors un cadre d'étude de la « convivialité narrative » reposant sur les trois groupes de travaux ayant analysés l'interactivité narrative. En effet, chacune de ces visions étudie une forme différente de narration alors que la convivialité narrative semble naître de la rencontre des ces différentes formes de narration. Pour les « histoires conviviales », certains travaux issus des « positions intermédiaires » semblent être des référents de choix, s'étant largement focalisés sur l'étude des « histoires générées ».

Précisons également que l'étude de la convivialité des formes narratives qui ne sont pas basées sur une interaction « coté machine » pourrait vraisemblablement s'inscrire dans le cadre de l'interaction « coté joueur », à l'image des travaux d'*Umberto Eco*, consacrés au support littéraire. Nous étant volontairement limités à l'interaction « coté machine », cette étude dépasserait cependant le cadre de cette communication.

REMERCIEMENTS

Les auteurs tiennent à remercier **Julian Alvarez** et **Michel Lavigne** pour leurs remarques très constructives, ainsi que **Raphaëlle Costa de Beaugard** pour ses précieuses références.

DETAILS DU CORPUS DE JEUX VIDEOS ETUDIES

- *Arkane Studios*, « *Dark Messiah of Might & Magic* », Ubisoft, 2006.
- *Advanced Microcomputer System*, « *Dragon's Lair* », Cinematronics, 1983.
- *Capcom*, « *Street Fighter 2* », Capcom, 1991.
- *Crowther William* et *Woods Don*, « *Colossal Cave Adventure* », 1976.
- *Cyan. Inc.*, « *Myst* », Borderbund, 1993.
- *Id Software*, « *Doom* », id Software, 1993.
- *IO Interactive*, « *Hitman : Blood Money* », Eidos, 2006.
- *Ledonne Danny*, « *Super Columbine Massacre RPG !* », 2005.
- *Magelis* et *Galaxy Train*, « *Charivari de Chat-Mâlo : Pacha* », Génération 5, 2003.
- *Maxis*, « *The Sims 2* », Electronic Arts, 2004.
- *Maxis*, « *The Sims : histoires de vie* », Electronic Arts, 2007.
- *Nintendo*, « *Super Mario Bros* », Nintendo, 1985.
- *Quantic Dream*, « *Fahrenheit* », Atari, 2005.
- *Rockstar North*, « *Grand Theft Auto: Vice City* », Rockstar, 2002.
- *Sega Technical Institute*, « *Comix Zone* », Sega, 1995.
- *Stern Andrew* et *Mateas Michael*, « *Façade* », Procedural Arts, 2005.
- *Telltale Software*, « *Sam & Max: Culture Shock* », Telltale Software, 2006.
- *Ubisoft Montpellier*, « *Peter Jackson's King Kong* », Ubisoft, 2005.
- *Valve Software*, « *Half-Life* », Sierra Software, 1998.

Les « jeux narratifs » de ce corpus sont contrastés par quelques grands classiques du jeu vidéo.

NOTES ET REFERENCES

¹ Commission générale de terminologie et de néologie, « *Répertoire terminologique* », Journal Officiel du 22/09/2000.

² *Aristote*, « *Poétique* », 453 avant Jésus-Christ.

³ *Todorov Tzvetan*, « *Les catégories du récit littéraire* », dans *Communications* n°8, Seuil, 1981.

⁴ *Brémond Claude*, « *Logique du récit* », Seuil, 1973.

⁵ *Genette Gérard*, « *Frontières du récit* », dans *Communications* n°8, Seuil, 1981.

⁶ *Douglas Jane*, « *The End of Books - Or Books Without End?* », University of Michigan Press, 2000.

⁷ *Bernstein Mark*, « *Card Shark and Thespis: exotic tools for hypertext narrative* », colloque « *Hypertext 2001* », Danemark, 2001.

⁸ *Juul Jesper*, « *A clash between games and narrative : a thesis on computer games and interactive fiction* », Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen, 1999.

⁹ *Frasca Gonzalo*, « *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology* », dans « *The Video Game Theory Reader* », édité par *Mark J.P. Wolf* et *Bernard Perron*, Routledge, 2003.

¹⁰ *Mateas Michael* & *Stern Andrew*, « *Interaction & Narrative* » (2000-2005), dans « *The Game Design Reader* », édité par *Katie Salen* et *Eric Zimmerman*, MIT Press, 2005.

¹¹ *Crawford Chris*, « *Chris Crawford on Interactive Storytelling* », New Riders, 2005.

¹² *Juul Jesper*, « *Games Telling stories?* », revue « *Game Studies* #1 », 2001.

¹³ *Crawford Chris*, « *Chris Crawford on Game Design* », New Riders, 2003. [Chapitre 1 : définitions]

¹⁴ *Eskelinen Markku*, « *The Gaming Situation* », revue « *Game Studies* #1 », 2001.

¹⁵ *Benveniste Emile*, « *Problème de linguistique générale* », Gallimard, 1966. [p.237-250]

¹⁶ *Genette Gérard*, « *Figures III* », Seuil, 1972.

¹⁷ Reprenant le concept ludique (gameplay) de « *Dragon's Lair* », ces scènes montrent une séquence cinématique pendant laquelle le joueur doit appuyer sur des touches précises apparaissant à l'écran, un échec mettant fin à la séquence, voire à la partie.

¹⁸ *Jenkins Henry*, « *Game Design as Narrative Architecture* », 2004, dans « *The Game Design Reader* », édité par *Katie Salen* et *Eric Zimmerman*, MIT Press, 2005.

¹⁹ *Jenn Pierre*, « *Techniques de Scénario* », Femis, 1991.

²⁰ *Jenkins Henry*, « *Complete Freedom of Movement : Video Games as Gendered Play Spaces* », 1998, dans « *The Game Design Reader* », édité par *Katie Salen* et *Eric Zimmerman*, MIT Press, 2005

²¹ *Djaouti Damien*, *Alvarez Julian*, *Jessel Jean-Pierre*, *Methel Gilles* et *Molinier Pierre*, « *The nature of gameplay: a videogame classification* », colloque Cybergames, Angleterre, 2007, en cours.

²² Référence évidente au « *Mimicry* » de *Caillols Roger*, « *Les jeux et les hommes* », Gallimard, 1967.

²³ Pour une analyse détaillée des domaines de recherche de chacune de ces visions, veuillez vous référer à :

Djaouti Damien, « *Narration et Interaction : relations en milieu vidéoludique* », Université Toulouse II, 2007.

²⁴ « *Narration interactive* », un terme anglais ayant été choisi pour s'accorder à la langue des travaux étudiés.

²⁵ « *Histoire interactive* », un terme anglais ayant été choisi pour s'accorder à la langue des travaux étudiés.