

L'intrigue en trois dimensions

Les récits vidéoludiques à l'ère des polygones, de la « caméra virtuelle » et du CD-ROM

Selim Krichane



Publisher
LIRCES

Electronic version

URL: <http://narratologie.revues.org/7014>
ISSN: 1765-307X

Brought to you by Bibliothèque cantonale
et universitaire Lausanne



Electronic reference

Selim Krichane, « L'intrigue en trois dimensions », *Cahiers de Narratologie* [Online], 27 | 2014, Online since 18 December 2014, connection on 19 January 2017. URL : <http://narratologie.revues.org/7014> ; DOI : 10.4000/narratologie.7014

This text was automatically generated on 19 January 2017.

Article L.111-1 du Code de la propriété intellectuelle.

L'intrigue en trois dimensions

Les récits vidéoludiques à l'ère des polygones, de la « caméra virtuelle » et du CD-ROM

Selim Krichane

- 1 Cet article propose de questionner la place de l'intrigue dans les jeux vidéo des années 1990 afin d'évaluer si les bouleversements technologiques qui ont affecté les productions de cette décennie ont eu un impact sur les potentialités narratives des jeux vidéo en question.
- 2 Cette interrogation découle d'une observation formulée par l'historien Tristan Donovan¹, qui stipule que l'intrigue des jeux vidéo aurait considérablement gagné en importance dans le courant des années 1990, au-delà des genres auxquels on l'associe habituellement, à savoir les jeux d'aventure, voire les jeux de rôles.
- 3 Nous passerons ainsi par de brefs panoramas historiques de quelques genres vidéoludiques, à savoir les simulations de combat spatial, les jeux de rôle, et les jeux de tir en vue subjective, afin de repérer de potentielles évolutions dans les stratégies de présentation des informations narratives, mais également dans les possibilités d'interaction dynamique avec l'intrigue par l'intermédiaire des actions du joueur. Il s'agira d'évaluer si la généralisation de la 3D polygonale comme mode de création des espaces vidéoludiques, accompagnée de l'utilisation accrue de séquences non-interactives et d'enregistrements vocaux, ont provoqué des modifications durables dans le rapport dynamique du joueur à l'intrigue déployée dans les jeux vidéo.
- 4 Dans un premier temps, nous souhaitons proposer une distinction entre deux modes de présentation et d'actualisation d'informations narratives dans les jeux vidéo, en suivant les travaux de Dominic Arsenault et Henri Jenkins², parmi d'autres. Par ailleurs, en suivant Arsenault³ et Marie-Laure Ryan⁴, nous opterons pour une définition souple du « narratif » et du récit, et adopterons comme eux la définition proposée par David Bordwell du « récit » comme « une suite d'événements entretenant un rapport de causalité, se déroulant dans le temps et l'espace⁵ ».

Récit figé contre récit émergent

- 5 Nous distinguerons dans la suite du présent article la présentation figée d'informations narratives de l'actualisation dynamique d'informations narratives. On trouve par ailleurs une distinction similaire chez Arsenault qui évoque la « structure narrative duelle » des jeux vidéo⁶.
- 6 La présentation figée d'informations narratives renvoie à l'ensemble des informations relatives à l'intrigue, à la caractérisation des personnages ou aux déroulements d'événements qui ne dépendent pas de l'activité du joueur et qui apparaissent en des endroits fixes et programmés des jeux. Cette catégorie comprend donc l'ensemble des mentions écrites qui apparaissent au début ou à la fin d'un jeu (**fig. 1**), les dialogues déclenchés à des moments définis, les informations paratextuelles disponibles dans les manuels de jeu qui présentent le récit-cadre (**fig. 2**), ou encore les séquences audiovisuelles préprogrammées qui se déclenchent lors d'une partie⁷ (**fig. 3**).
- 7 La présentation figée d'informations narratives présente au joueur ce qu'Henri Jenkins appelle le « récit incorporé », ou le « récit intégré » au jeu vidéo⁸. Ces concaténations d'informations narratives ont souvent été discutées dans la littérature secondaire, et certaines théoriciennes, comme Janet Murray ou Marie-Laure Ryan, ont proposé de justifier leur présence dans les jeux vidéo par une affinité formelle entre jeu et récit : tous deux impliquent une progression linéaire, se conjuguent volontiers à la structure de l'énigme, de l'épreuve ou du conflit, et génèrent un espace dédié à leur déploiement⁹.
- 8 Nous distinguerons donc ce premier mode de présentation de l'actualisation dynamique d'un contenu narratif, qui renvoie aux enchaînements d'événements et d'actions dépendant de l'activité du joueur, de sa mobilisation des mécanismes de jeu, de son accomplissement des conditions de victoire, ou au contraire de sa mise en échec ludique.
- 9 Cette actualisation dynamique peut prendre la forme d'un « récit incarné » comme l'indique Jenkins¹⁰, lorsque le joueur effectue, par ses actions, un enchaînement d'actions entretenant un rapport de causalité : par exemple, se munir d'une épée, pour abattre un dragon, puis sauver une princesse. Jenkins évoque aussi la possibilité d'actualiser par l'activité de jeu des « récits émergents » qui ne sont pas « pré-structurés ou préprogrammés, prenant forme par l'intermédiaire du *gameplay*¹¹ ».
- 10 Pour mesurer la *prise* du joueur sur le déroulement de l'histoire dans un jeu vidéo, Dominic Arsenault a proposé la notion de « portée dynamique » qui correspond à la « mesure de la marge de manœuvre disponible pour le joueur, face aux dynamiques de jeu, pour répondre aux besoins d'un défi particulier¹² ».
- 11 En fonction des mécanismes de jeu, des outils et objets disponibles, ou d'une stratégie de jeu mise en œuvre, le joueur peut dans certains cas terminer une quête ou remplir un objectif de différentes manières. Selon un exemple d'Arsenault, un joueur du jeu de rôle *The Elder Scrolls III : Morrowind* (Bethesda Softworks, 2002) pourra venir à bout d'une série d'adversaires, dans le cadre d'une quête annexe, en utilisant la force brute, en mobilisant ses capacités magiques, en utilisant des compétences de furtivités, ou encore en employant divers objets (potions, parchemins) lui permettant d'augmenter ses pouvoirs temporairement¹³. Autant de trajectoires de jeu à la source de récits incarnés variés.

- 12 L'enchaînement d'actions et d'événements ainsi actualisés dans une séquence de jeu, entre deux balises préprogrammées et scénarisées (la mission), peut ainsi être variable, fonction des choix et des *actions* du joueur.
- 13 L'actualisation dynamique d'informations narratives comprend ainsi :
- 14 - les micro-actions du joueur qui peuvent générer de micro-récits¹⁴.
- 15 - Si l'on considère des séquences de jeu plus grandes, il peut s'agir d'une stratégie particulière mise en œuvre par un joueur pour répondre à un défi particulier : terminer une quête annexe dans un jeu de rôle ou venir à bout d'un *boss* dans un jeu donné.
- 16 Précisons qu'il s'agit ici de deux modes de présentation et d'actualisation de contenu narratif qui ne prennent donc pas en compte la posture du joueur face à l'intrigue ainsi présentée. Il nous paraît nécessaire, dans un second temps, de considérer le positionnement du joueur par rapport à ces deux types d'actualisation de contenu narratif.
- 17 Arsenault a ainsi montré que si tout jeu recèle un potentiel narratif, le joueur peut y être plus ou moins sensible. Arsenault distingue ainsi, dans la continuité du modèle sémiopragmatique de Roger Odin¹⁵ développé dans le champ de la théorie du cinéma, différents modes de lecture que peut adopter le joueur, en pensant la production de sens comme une activité de co-création qui dépend du positionnement de l'utilisateur face au dispositif vidéoludique¹⁶. Un joueur adoptant prioritairement un mode de lecture fictionnalisant lors d'une partie de *The Sims* (Maxis/Electronic Arts, 2000) privilégiera ainsi son immersion dans le monde fictionnel ainsi que le développement et la réception d'un récit vidéoludique. Si le joueur privilégie au contraire une lecture fondée sur la performance ludique, les mêmes signes seront reçus et interprétés à l'aune des mécanismes de jeu, visant ainsi une performance ludique accrue, et la maximisation des variables de jeu.
- 18 Présentation figée d'un récit-cadre d'une part, et actualisation d'un récit émergent d'autre part, c'est avec cette distinction que nous allons évoquer certaines productions vidéoludiques des années 1990 afin de mesurer si un changement de paradigme apparaît dans l'une de ces catégories.

Les films interactifs

- 19 La vogue des films interactifs¹⁷, au début des années 1990 laisse transparaître l'espoir – chez certains concepteurs de jeux vidéo du moins – d'une reconfiguration du partage entre la présentation figée d'informations narratives, et l'interaction dynamique du joueur avec l'intrigue. En effet, les discours de production et de promotion des films interactifs suggèrent la possibilité d'une expérience pleinement interactive, dans laquelle le joueur serait le seul maître du déroulement de l'intrigue. Les films interactifs, qui font souvent usage de séquences en prise de vue réelle, comme *Night Trap* (Digital Pictures, 1992) ou *Double Switch* (Digital Picture, 1993) prétendent ainsi plonger le joueur dans un film dont il serait le héros. La pochette de *Double Switch* invite le joueur « à participer aux différentes intrigues secondaires, tout en enquêtant afin de résoudre l'énigme finale¹⁸ ».
- 20 On retrouve cette rhétorique du contrôle dans le matériel promotionnel du jeu *Heavy Rain* (Quantic Dream) sorti en 2010 qui s'inscrit dans la lignée des films interactifs, et qui nous

annonce : « le moindre de vos choix peut tout changer », ou encore plus explicitement : « vos décisions influent directement sur le déroulement de l'histoire¹⁹ ».

- 21 Le discours promotionnel des jeux en question suggère une correspondance parfaite entre le récit actualisé par le joueur et la présentation figée d'informations narratives.
- 22 La couverture de *Night Trap* (fig. 4), sorti en 1992 sur Sega-CD, interpelle ainsi le joueur : « imagine que tu puisses contrôler ton film préféré », « action non-stop », ou encore « *Night Trap* fait de toi le personnage le plus important d'un vrai film, avec de vrais acteurs ». La mention « action non-stop » paraît paradoxale tant les actions du joueur sont limitées dans *Night Trap*.
- 23 En effet, le joueur de *Night Trap* a la possibilité de sélectionner la visualisation de huit pièces différentes d'une maison dans laquelle est pris au piège un groupe de jeunes adolescentes. Au choix du point de vue, qui génère une alternance entre différentes pistes audio-visuelles préenregistrées, s'ajoute la possibilité de déclencher des pièges visant à capturer les monstres qui menacent le groupe de jeunes filles. Un mécanisme de jeu supplémentaire vient mettre à mal la fiabilité des pièges disposés dans chacune des pièces.
- 24 Le joueur est donc à la fois spectateur de séquences filmiques, et, jusqu'à un certain point, monteur, puisqu'il choisit tout au long de la partie la pièce de la maison qu'il va observer. Pour réussir à sauver le groupe de jeunes adolescentes, il faut pouvoir visualiser une pièce lorsqu'apparaissent les sbires au service de la famille de vampires ; il est également nécessaire de suivre les dialogues et l'intrigue, afin de savoir quels personnages sont du côté du joueur, et lesquels sont à la solde des vampires. Le joueur doit également surprendre certaines conversations durant lesquelles les opposants avouent modifier le code couleur qui permet d'activer les pièges des différentes salles. Le joueur n'est pas guidé dans ces différentes tâches, certaines se déployant simultanément dans diverses pièces du logis (fig. 5).
- 25 En un sens, le joueur de *Night Trap* incarne le personnage le plus important de l'intrigue, puisque la vie des jeunes adolescentes ainsi que le destin de la famille de vampires, est entre ses mains (et sa manette). Si le dénouement dépend directement de ses actions de jeu, sur un modèle plus ou moins binaire (réussite ou échec, survie ou mort), il est cependant incapable d'interagir avec les personnages de la maison. Dans la diégèse, sa position est celle d'un spectateur, témoin du flux d'images qui provient des caméras de surveillance de la maison. Sa seule action consiste à épier les personnages et à les piéger, au moment opportun.
- 26 Le caractère préprogrammé et préenregistré des images en prise de vue réelle vient ainsi freiner considérablement les possibilités d'interaction pour le joueur, malgré la volonté des concepteurs de faire des actions du joueur le moteur de l'intrigue, en gageant sur les potentialités narratives du cinéma qui seraient transposées d'un médium à l'autre grâce à l'emploi de séquences en prise de vue réelle. Le résultat, au vue des modalités de jeu de *Night Trap*, est contraire à cette visée initiale : la volonté de rabattre la présentation du récit sur l'actualisation d'un récit incarné a pour conséquence de contraindre considérablement les possibilités d'action. Si le joueur souhaite suivre l'intrigue, alors les conditions d'échec seront remplies, et les personnages se trouveront assaillis par les alliés de la famille Martins. Si, au contraire, le joueur souhaite les capturer tous, en apprenant par cœur les modifications des codes couleurs ainsi que le schéma d'apparition des

monstres, alors l'intrigue se déroulera constamment « hors-champ », dans une autre pièce.

- 27 Notons par ailleurs que la volonté de lier étroitement le développement du récit-cadre aux actions du joueur n'est pas chose nouvelle dans les années 1990, puisqu'il s'agit d'une des particularités structurelles de nombreux jeux graphiques d'aventure. Les films interactifs, comme *Night Trap* inaugurent cependant un nouveau mode de présentation formelle. En effet, il faudra attendre la fin des années 1980, pour que les supports de stockage ainsi que les normes de numérisation audio-visuelles permettent aux concepteurs d'inclure dans leurs jeux des séquences en prise de vue réelle.
- 28 Il nous paraît opportun d'effectuer ici un bref retour en arrière pour voir en quoi les modalités d'interaction entre l'intrigue-cadre et les actions du joueur telles qu'elles apparaissent dans *Night Trap* s'éloignent du modèle proposé par les jeux graphiques d'aventure, à l'image des jeux de la compagnie Sierra On-Line.
- 29 Roberta Williams, dès les débuts de la franchise *King's Quest* en 1984, n'a eu de cesse d'exprimer sa volonté de construire des « récits interactifs²⁰ ». Ses notes de travail pour le premier *King's Quest* montrent à quel point l'architecture du jeu est pensée en termes d'adjuvants, d'opposants, d'objectifs de quête et de lieux qui charrient avec eux les potentialités narratives des contes et récits folkloriques²¹.
- 30 La première partie des notes de Williams présente un découpage en zones de l'espace de jeu accompagné d'inventaires de personnages et de lieux emblématiques qui pourront être rencontrés par le joueur.
- 31 On y trouve des adjuvants : « Aigle », « Fées », ou « Trident lanceur d'éclairs », des opposants : « Behemoth », « Manticore » ou bandits « type-Yahoo ». De nombreux obstacles spatiaux : « montagne de glace », « chemins de montagne périlleux », « abysses ». Ainsi que des objectifs de quête : retrouver les fragments d'une clé, retrouver les sept fragments d'un masque.
- 32 En effectuant un inventaire de créatures et de lieux mythiques, Williams envisage également les interactions qui pourront avoir lieu entre les différents actants et l'avatar. L'Aigle pourra se battre contre le lion, le dragon ou le serpent, et « devrait l'emporter ». Le Dragon protégera un trésor, une flèche spécifique ou une épée seront nécessaires pour le vaincre. Le joueur trouvera un parchemin mais ne pourra le lire qu'après avoir réussi à le dérouler à l'aide d'un objet spécifique. Si le joueur reçoit de l'eau bénite d'un puits (offrande d'une déesse), alors dans quoi pourra-t-il la déverser ? se demande Williams. Les notes de Williams déploient alors une liste d'actants narratifs potentiels : un bol sacré, une noix sacrée (obtenue grâce à un piège), une tasse sacrée. Elle imagine ensuite la provenance d'un tel objet : « peut-être quelque chose trouvé dans un bosquet sacré » ?
- 33 La démarche de conception mise en œuvre par Roberta Williams transparait dans les mécanismes des jeux d'aventure de Sierra. En effet, les jeux graphiques d'aventure impliquent une découverte progressive de l'espace de jeu, une collecte d'objets, puis un exercice de tâtonnement visant à trouver les combinaisons d'objets, de personnages et de lieux qui permettront de progresser : progresser dans le jeu, mais aussi faire progresser l'intrigue. Au-delà des mécanismes primaires de déplacement et de collecte d'objets, chaque action sur l'espace de jeu fait l'objet d'un script préprogrammé et peut ainsi être rattachée, plus ou moins directement, à la progression de l'intrigue.
- 34 Même si les mécanismes des jeux d'aventure de Sierra On-Line (ou de LucasArts), peuvent paraître contraignantes, elles le sont moins que celles de *Death Trap*, où l'utilisation

continue de séquences en prise de vue réelle limite les possibilités d'action du joueur. Dans la série *King's Quest*, si le joueur n'a pas de prise sur le déroulement de l'intrigue, il y participe néanmoins à chaque étape, et tente de découvrir, par inférence, en faisant appel à ses connaissances des « scripts » des récits folkloriques, les combinaisons qui sont attendues de lui pour progresser dans le jeu et déclencher la prochaine séquence non-interactive.

- 35 En comparaison, le joueur de *Death Trap* est spectateur d'une intrigue qui se déploie dans un film imbriqué au jeu, et ne peut qu'éviter une fin prématurée et malheureuse.
- 36 Le cinéma joue un rôle important comme modèle pour les concepteurs de *Night Trap* ou *Double Switch* et ces jeux constituent un exemple d'intermédialité forte, voire extrême dans l'histoire des jeux vidéo, à un moment où l'utilisation d'images en prise de vue réelle est rendue possible par la technique. Roberta Williams tentera également avec *Phantasmagoria* (Sierra On-Line, PC, 1995) de créer un jeu d'aventure à partir d'images en prise de vue réelle et elle rencontrera les mêmes difficultés que les concepteurs de *Night Trap*.
- 37 Bernard Perron et Carl Therrien ont montré que l'histoire des jeux vidéo est marquée par de nombreux emprunts à l'esthétique filmique, qui permettent de retracer l'évolution des modes de représentation vidéoludique, de « Spacewar ! à Gears of Wars », comme le suggère le titre de leur article paru en 2009²². Parmi ces points de contact et ces emprunts, on peut retenir la remédiation²³ d'une perspective monoculaire dans les jeux vidéo, particulièrement dans les univers représentés en 3D, ainsi que l'utilisation de cinématiques.

Les jeux de combat spatial

- 38 Le jeu de combat spatial *Wing Commander*, développé par le studio Origin, sorti sur PC en 1990, est l'un des premiers jeu à utiliser le dispositif de la cinématique, et à parler de « caméra » pour qualifier le point de vue variable choisi par le joueur lorsqu'il pilote un vaisseau de combat (**fig. 6**). Ce jeu a aussi la particularité de proposer un modèle d'interaction dynamique entre son récit-cadre et les actions concrètes du joueur.
- 39 Après chaque mission de combat spatial, le joueur retourne au vaisseau-mère et assiste à un débriefing dont le déroulement dépend de ses performances de jeu. Le déroulement du récit-cadre, qui implique un combat entre deux factions intergalactiques opposées, dépend ainsi du taux de réussite de chacune des missions qui comportent des objectifs annexes. Le joueur peut certes survivre et abattre les vaisseaux ennemis, mais s'il échoue à protéger ses compagnons de mission, ou s'il laisse l'ennemi abattre un vaisseau qu'il devait protéger, alors son grade, les cinématiques, ainsi que les missions suivantes en seront affectés.
- 40 Ici, le déploiement du « récit vidéoludique²⁴ » selon l'expression d'Arsenault, aura des implications directes sur le récit-cadre. Par ailleurs, les actions de jeu possèdent un intérêt propre, mobilisent les compétences kinesthésique et stratégique du joueur. Celui-ci devra potentiellement adapter sa stratégie et ajuster ses priorités, se mettre en danger afin de sauver un vaisseau allié, puisqu'il sait que l'accomplissement des objectifs annexes aura un impact sur la suite de sa partie.
- 41 En fonction du taux d'accomplissement des objectifs de mission, les planètes visitées par la suite varieront, selon un schéma présenté dans le manuel du jeu (**fig. 7**). Dans *Wing*

Commander, l'échec d'une mission ne déclenche pas un écran de « Game Over » comme dans la plupart des jeux, mais dirige plutôt la partie et le récit vers une piste alternative.

- 42 A la différence d'un jeu graphique d'aventure, les mécanismes de jeu ne visent pas à déceler une combinatoire d'objets en lien avec un objectif narratif immédiat et constamment variable. Les actions de jeu dans *Wing Commander* sont autonomes : il s'agit d'une simulation de vol spatial, d'un jeu de tir en vue subjective.
- 43 En comparaison, un jeu de combat spatial comme *SpaceWar*, développé par les hackers du MIT au début des années 1960²⁵, ne déploie pas de présentation d'un récit cadre. Aucune mention écrite introductive ou séquence d'images préenregistrées ne vient présenter le contexte du combat spatial. Dans ce cas, il n'y a aucune présentation figée d'éléments narratifs.
- 44 Le terme *SpaceWar* renvoie aux ouvrages de science-fiction de E. E. Smith et l'utilisation de motifs de genre (vaisseau spatial, trou noir, combat intergalactique) peut être à même de suggérer au joueur des trames narratives (« récits évoqués » selon l'expression de Jenkins) par effet d'intertextualité. On peut aussi repérer dans *Spacewar*, en suivant Marc Marti²⁶, les soubassements d'un récit minimal :
- 45 [Situation initiale] *Deux vaisseaux de combat voyagent dans l'espace,*
 [Complication] *Les deux vaisseaux se rencontrent,*
 [Actions] *puis s'engagent dans un combat spatial.*
 [Deux résolutions possibles] *Le vaisseau A, victorieux, abat le vaisseau B* ou *Le vaisseau B, victorieux, abat le vaisseau A.*
- 46 On peut également noter que ce combat, dans le cadre d'une partie entre deux joueurs, peut prendre différentes tournures. Une infinité de tournures, puisque les mécanismes de jeu, une fois mobilisés par les joueurs et intégrés au calcul computationnel de la machine informatique, peuvent générer une infinité de trajectoires et de rebondissements. Un vaisseau pourrait être abattu immédiatement, après quelques secondes de jeu ; le duel pourrait durer des heures ; les deux pilotes peuvent faire montre d'une maîtrise de pilotage sans précédent, en mobilisant ou non le champ de force du trou noir ; un joueur pourrait se servir de sa capacité de téléportation à un moment particulièrement opportun, renversant ainsi le rapport de force ou, au contraire, l'activer par erreur, pour se retrouver aspiré par le trou noir, etc. Autant de schémas de jeu qui viendront « remplir » ou étoffer la trame minimale suggérée par l'architecture visuelle et algorithmique de *Spacewar*.
- 47 Néanmoins, *SpaceWar* est bien éloigné de *Wing Commander* : on n'y trouve aucune présentation d'un récit cadre, et de fait, aucune interaction possible entre les actions du joueur et l'intrigue, au-delà du récit « spontané » qui peut émerger durant une partie.
- 48 Autre exemple avec le jeu d'ordinateur *Starship Command* (AcornSoft Games, BBC Micro) sorti en 1983, qui offre, quant à lui, un bref aperçu du contexte fictionnel et narratif dans lequel prend corps l'activité ludique du joueur, par l'intermédiaire d'un écran de présentation introductif et d'une mention écrite (fig. 8). Les actions du joueur, par la suite, n'auront cependant aucun impact sur cette présentation figée des informations narratives.
- 49 Dans les jeux *AfterBurner* et *AfterBurner II* (Sega AM2, 1987), le contexte narratif n'apparaît que dans le manuel de jeu, ce qui représente une autre modalité de présentation figée des informations narratives, encore une fois sans rapport dynamique avec les actions du joueur.

- 50 En comparaison, dans *Wing Commander*, la multiplicité des objectifs de missions génère une gamme de possibilités et de rapports de causalité variés qui déclenchent différentes séquences narratives non-interactives. A la différence des jeux d'aventure, dans ce cas, ce sont les mécanismes de jeu primaires, tir et déplacement dans l'espace tels qu'ils sont mobilisés par le joueur, qui auront un impact sur le déroulement de l'intrigue.
- 51 La série prolongera cette logique de participation à l'intrigue dans sa troisième mouture, en instaurant des dialogues à choix multiples ainsi que des séquences en prises de vue réelles, dans lesquelles figurent notamment Mark Hamil, Malcom McDowell ou encore John Rhys-Davies. Entre chacune des missions, qui reconduit le *gameplay* du premier jeu de la série, des séquences filmiques, d'environ deux heures au total, viennent ponctuer l'expérience du joueur.
- 52 Dans *Wing Commander III* (Origin Systems, 1994), le rapport dynamique à l'intrigue est donc double : d'une part, au niveau de l'intrigue, les performances du joueur lors des missions de jeu influenceront sur l'équilibre des forces des factions opposées, et d'autre part, cet équilibre sera soumis aux décisions du joueur face à l'arborescence des dialogues à choix multiples. Certains personnages pourront alors être sauvés ou au contraire condamnés, certaines trêves diplomatiques négociées, etc.
- 53 *Wing Commander* constitue ainsi un exemple d'accroissement du rôle de l'intrigue qui se manifeste non seulement par une modification des stratégies de présentation figée des informations narratives – avec l'emploi de séquences en prise de vue réelle dans *Wing Commander III* – mais aussi par l'instauration d'un rapport dynamique entre l'évolution de l'intrigue et le parcours du joueur au sein de l'espace de jeu, qui dépend de ses performances ludiques.
- 54 A la différence de *Night Trap* ou *Double Switch*, l'intermédialité dont témoigne *Wing Commander* à l'égard du cinéma ne phagocyte pas les possibilités d'action du joueur, plongé en vue subjective dans un univers en 3D polygonale sur lequel il possède une prise réelle.

Présentation et actualisation de l'intrigue dans les jeux de rôle

- 55 Les jeux de rôle japonais des années 1990 témoignent également d'un mouvement de complexification de l'intrigue incorporée aux jeux. Du premier *Final Fantasy* sorti en 1987 à *Final Fantasy VII* sorti en 1997, la différence est frappante. La présentation figée d'éléments narratifs occupe une place autrement plus importante dans le septième opus de la franchise.
- 56 Le premier *Final Fantasy* présente en introduction, par l'intermédiaire d'un écran de texte, la situation initiale de l'histoire, sous la forme d'un premier événement statique, suivi d'un connecteur temporel (« après un long voyage ») puis d'un événement actif « 4 jeunes guerriers arrivèrent », qui annonce et accompagne l'entrée du joueur dans le monde du jeu et de la fiction.
- 57 Le jeu se structure ensuite autour de différentes zones du territoire, accessibles au joueur dans un ordre prédéfini, qui recèlent chacune de nouveaux personnages, ainsi qu'une quête imbriquée qui doit être accomplie par le joueur pour pouvoir progresser. L'objectif

lié à chacune des zones est alors sommairement présenté au joueur lors de séquences de dialogues.

- 58 En comparaison, la quantité de dialogues et de séquences non-interactives dans *FF7* paraît colossale. Le récit-cadre implique de nombreux personnages qui seront rencontrés tout au long du jeu, et présentés par de longues séquences non-interactives.
- 59 Une série de dialogues et de séquences de jeu présentent par ailleurs la *backstory* des personnages. Plusieurs *flashbacks*, liés au passé incertain du personnage principal, Cloud, attisent la curiosité du joueur quant à la personnalité et aux intentions du personnage qu'il manipule.
- 60 L'accroissement de l'espace de stockage autorisé par le CD-ROM, permet par ailleurs de varier les modes de présentations d'informations narratives, alors que dans les premiers jeux de la franchise, elles se limitaient aux mentions écrites.
- 61 Si l'intrigue gagne progressivement en importance dans les jeux de rôle de la série *Final Fantasy*, l'architecture spatiale des jeux, ainsi que la répartition entre les séquences de jeu et les séquences non-interactives, demeure cependant inchangée. En effet, dans *Final Fantasy VII*, le joueur sera régulièrement spectateur de séquences non-interactives, ou lecteur de longs dialogues, sans pour autant avoir une prise sur le déroulement de l'intrigue-cadre (à quelques exceptions près). Le joueur accomplira un trajet semi-dirigé dans l'espace du jeu, accédant à de nouvelles zones après avoir rempli certaines quêtes obligatoires, après avoir activé certaines balises ludiques et narratives.
- 62 L'inflation quantitative du récit-cadre, ou du récit incorporé au jeu, ne débouche pas, dans le cas des jeux de rôle japonais, sur une possibilité dynamique d'agencement ou de manipulation du déroulement de l'intrigue. Les actions de jeu, des déplacements aux combats, sont en un sens détachées du récit incorporé, qui restera quant à lui en grande partie figé et préprogrammé.
- 63 On peut cependant suivre Rune Klevjer, qui dans son article visant à défendre les cinématiques²⁷, note que les séquences non-interactives, même si elles n'impliquent pas l'activité du joueur, participent à l'expérience de jeu, mettent sous tension et colorent les séquences interactives.
- 64 La séquence de la mort d'Aerith, personnage joué de *Final Fantasy VII*, en constitue un exemple frappant. En effet, la mort de ce personnage, construit dès l'entame comme un personnage principal de l'intrigue, entretenant une relation platonique avec l'avatar, aura constitué une surprise, voire un choc pour bon nombre de joueurs. Comme le note Mathieu Triclot, Aerith remplit une fonction ludique fondamentale dans la première partie du jeu, en qualité de soigneur au sein du groupe d'aventuriers²⁸. Sa mort génère ainsi une détresse à la fois fictionnelle et ludique, puisque le joueur sera ensuite dépourvu de soigneur pendant un certain temps.
- 65 Les rumeurs sur le retour possible d'Aerith allèrent de bon train sur les forums de l'époque. Son décès mobilisait ainsi les capacités d'anticipation du joueur. La résurrection d'Aerith, espoir déçu, aurait pu être scénarisée et constituer un rouage de l'intrigue-cadre, ou alors dépendre de l'activité du joueur : se posait alors la question de savoir s'il existait une quête annexe, cachée, permettant de la faire revenir à la vie. Autant de questions qui dépassaient le cadre des cinématiques, et poursuivaient le joueur tout au long du jeu.
- 66 Malgré l'inflation de l'intrigue dans les jeux de rôle japonais des années 1990, l'implication du joueur face à l'histoire est très variable. Il est en effet possible de survoler

les dialogues et de sauter les cinématiques tout au long du jeu. Certains joueurs privilégieront ainsi les séquences de combat, la découverte de nouveaux territoires, la déambulation libre, ou encore l'acquisition d'expérience et de nouvelles compétences de jeu, adoptant selon les termes d'Arsenault, une posture fondée sur la performance ludique, plutôt qu'un mode de lecture *fictionnalisant*²⁹.

- 67 Les jeux de rôle japonais des années 1990, exemplifiés ici avec la série *Final Fantasy*, témoignent donc d'une envolée quantitative de l'intrigue-cadre, sans pour autant déboucher sur un modèle nouveau d'actualisation dynamique des informations narratives.
- 68 En comparaison, les jeux de rôle américains développés sur ordinateur, comme les jeux de la série *Dungeon Master* (FTL Games, 1987-1998) ou *Elder Scrolls* (Bethesda Softworks 1994-2014), privilégient dans les années 1980 et 1990 la déambulation libre du joueur, qui devient, comme nous l'avons suggéré ailleurs avec Alain Boillat, un arpenteur de mondes vidéoludiques³⁰. Le récit-cadre, comparativement aux jeux de rôle japonais comme *Final Fantasy VII*, y occupent une place moins importante. Dans *Daggerfall* par exemple, c'est le monde fictionnel lui-même qui devient le personnage le plus important de l'intrigue. Si une trajectoire principale est prévue, constituée de balises, d'objectifs de jeu et de nombreuses quêtes primaires, elle peut cependant être contournée par le joueur, au profit d'une déambulation redevable d'une activité de jeu plus libre. Si cette conception de la fiction, que nous avons qualifiée de « cartographique³¹ », semble jouer au détriment d'une intrigue soutenue, chacune des quêtes des jeux de la série *Elder Scrolls* se construit néanmoins autour d'un récit fortement linéaire, comme autant de variations algorithmiques du récit archétypal : le joueur devra retrouver un objet, abattre un monstre, sauver une princesse, etc.
- 69 Nous avons également souligné avec Alain Boillat que l'immersion dans le monde fictionnel d'*Elder Scrolls* est favorisée par le mode de visualisation en vue subjective, remédiation³² d'une perspective monoculaire actualisée par le calcul procédural, en temps réel, d'une perspective mathématique.

Jouer à voir

- 70 Si l'on se réfère à la thèse de Jenkins selon laquelle le déploiement du récit dans les jeux vidéo est étroitement lié à la découverte progressive de l'espace de jeu – récit spatialisé³³ – alors le mode de visualisation en vue subjective ou semi-subjective pourrait constituer un changement de paradigme, d'un point de vue narratif, puisqu'il renouvelle le rapport du joueur et de l'avatar à l'espace.
- 71 Avec les jeux conçus en 3D polygonale, mode de présentation qui se généralise dans les années 1990, voir l'espace devient un mécanisme de jeu à part entière. Le rapport linéaire avec l'espace du jeu, qu'on retrouve par exemple dans *Super Mario Bros* (Nintendo, NES, 1985) est rompu : la visualisation du monde du jeu ne dépend plus uniquement du positionnement de l'avatar en son sein, mais également de la manipulation du point de vue par le joueur.
- 72 Certes, la succession linéaire, de niveau en niveau, reste de rigueur, mais dans *Super Mario 64* (Nintendo, Nintendo 64, 1996), le joueur peut partiellement choisir l'ordre dans lequel il traversera les différents niveaux de jeu. La variabilité de la présentation de l'espace de jeu, autorisée par l'usage de la 3D polygonale, est redoublée par la variabilité de

l'agencement des différents niveaux. Dans *Super Mario 64*, l'espace gagne en profondeur, littéralement. La représentation en trois dimensions, telle qu'elle est employée, permet de complexifier les espaces, de construire des lieux cachés ou difficiles d'accès, qui n'apparaissent pas immédiatement à la vue du joueur (**fig. 11-13**). En ce sens, la variété des parcours et des actions du joueur se voient décuplées. En suivant Arsenault³⁴ ou Blanchet³⁵, on peut ainsi affirmer que la singularité du récit actualisé par le joueur – successions d'actions, parcours choisi – se voit renforcée par le contrôle du point de vue.

- 73 Qu'en est-il alors des jeux de tir en vue subjective (FPS), qui participeront largement à l'essor des jeux en 3D polygonale, et qui favoriseront l'avènement du PC comme plateforme de jeu grand public ? Dès le développement de *Doom* (Id Software, 1993), les concepteurs d'Id Software ont clamé haut et fort leur mépris pour les histoires dans les jeux vidéo. John Carmack affirme ainsi que les histoires dans les jeux vidéo occupent la même fonction que les histoires des films pornographiques. Décoration nécessaire, mais totalement superflue³⁶. Si l'on peut inclure avec Marc Marti³⁷ *Doom* dans la liste des jeux « à récit complet », l'intrigue de son récit cadre reste cependant sommaire, et n'apparaît qu'en marges du jeu³⁸.
- 74 Dans la lignée des FPS, *Half-Life* (Valve Software) sorti en 1998 propose une alternative à la présentation figée d'un récit-cadre dans les marges du jeu, telle qu'on l'observe dans les productions du studio Id. La séquence introductive de *Half-Life* amène le joueur à effectuer un trajet en tram jusqu'aux tréfonds d'un laboratoire de recherches avancées³⁹. Le trajet est agrémenté par les commentaires d'une voix qui mime le discours des annonces sonores automatiques des transports publics, tout en offrant des informations contextuelles quant à la situation dans laquelle le joueur est plongé, *in medias res*. Quelques mentions écrites apparaissent également, indiquant le nom, le statut et l'âge du personnage joué. La découverte progressive du contexte fictionnel accompagne la découverte de l'espace *dans le jeu*, qu'autorise la longue traversée du laboratoire de recherches. Si le trajet est contraint par les rails du tram futuriste, le joueur peut tout de même « jouer à voir » son environnement durant le parcours.
- 75 La présentation de l'intrigue, et des personnages, se poursuit ensuite par l'intermédiaire des dialogues qui se déroulent en parallèle des actions du joueur. Il peut en effet mobiliser les mécanismes primaires de jeu : déplacement, saut, attaque, tout en écoutant les séquences vocales préenregistrées (**fig. 14**).
- 76 Les séquences de dialogues et de présentation d'informations narratives suivront ce modèle tout au long du jeu. La rupture entre cinématiques et séquences de jeu est alors atténuée, puisque le mode de visualisation du jeu est prolongé lors des séquences où se déclenchent les dialogues pré-écrits. Certes, le joueur n'a pas de prise sur le développement des dialogues, qui présentent l'intrigue-cadre, mais les personnages et les interactions entre ceux-ci font corps avec l'économie visuelle des séquences de jeu. Même durant ces séquences, le joueur peut jouer à voir, tourner autour des personnages, s'en rapprocher ou s'en éloigner, etc. Certains tournants décisifs de l'intrigue de *Half-Life* seront par ailleurs engendrés par les actions du joueur lors de la partie. C'est en mobilisant les mécanismes de jeu primaires, alors même qu'il est en train de les découvrir, que les actions du joueur, au début du jeu, déclencheront l'élément perturbateur du récit, en plaçant un spécimen de recherche sous le rayon laser d'un spectromètre.

Le son : voie royale de l'intrigue vidéoludique ?

- 77 On voit apparaître, dès la fin des années 1990, une dissolution progressive de la présentation des informations narratives au sein des séquences interactives de certains jeux. L'utilisation de séquences sonores, plus particulièrement vocales, permet de donner corps aux personnages vidéoludiques, sans pour autant mettre à mal l'activité kinesthésique du joueur. Dans la série *Bioshock* (Irrational Games/2K, 2007-2013), le joueur trouvera régulièrement des journaux de bord auditifs, appartenant aux différents personnages du monde du jeu. Le contenu de ces séquences audio offrent au joueur des précisions quant au monde fictionnel, à son passé, ou bien elles racontent les péripéties de certains actants de l'intrigue. Les informations narratives que ces journaux auditifs recèlent parfois peuvent être reçues tout en poursuivant l'activité de jeu. Le joueur peut ainsi se déplacer, profiter pleinement des mécanismes de combat, tout en écoutant le récit de l'un des personnages qui peuplent l'univers de *Bioshock*.
- 78 Les « log book » de *Bioshock* s'inscrivent dans la lignée des livres que l'on peut acquérir dans les jeux de rôle, et qui, eux aussi, sont porteurs d'informations sur l'univers, les personnages ou l'intrigue-cadre des jeux en question. A la différence des livres des jeux de rôle, les enregistrements audio de *Bioshock* se déploient en parallèle des actions ludiques du joueur, et sont déclenchés à son gré.
- 79 On peut repérer une évolution similaire dans la série *Tomb Raider : Lara Croft* (Core Design/Crystal Dynamics, 1996-2013), où la voix des personnages est progressivement mobilisée dans les séquences de jeu pour transmettre des informations narratives. L'utilisation au sein de l'univers fictionnel d'outils de télécommunication permet de désancrer la voix des personnages qui peut alors suivre l'avatar, quelques soient les déplacements actionnés par le joueur.
- 80 Les dialogues avec les personnages du jeu seront ainsi maintenus coûte que coûte dans le récent *Borderlands 2* (Gear Box Software, 2012) grâce à un système radio qui semble relier toute la population du monde fictionnel. Si le joueur s'éloigne d'un interlocuteur avec lequel il entretient une conversation en « son in », le dialogue se poursuivra par voie radiophonique. Cette technologie diégétisée permet à certains personnages clés de l'intrigue de contacter le joueur malgré la distance qui les sépare dans l'espace du jeu.
- 81 Le désancrage de la source vocale permet ainsi de concilier l'énonciation verbale diégétique avec les actions du joueur, assurant ainsi la transmission d'informations narratives, portant sur les objectifs de la quête par exemple, tout en laissant libre cours à l'activité kinesthésique du joueur.
- 82 Le même résultat sera également obtenu dans certains jeux qui octroient une voix intérieure au personnage principal, durant les séquences de jeu, comme dans la série *Max Payne* (Remedy Entertainment) dès 2001, ou en conférant au personnage joué la position privilégiée de narrateur au sein du régime énonciatif vidéoludique, comme dans *Prince of Persia : The Sands of Time* (Ubisoft⁴⁰, 2003).
- 83 En conclusion, nous pouvons donc attester, avec Tristan Donovan, que la place de l'intrigue augmente nettement dans de nombreux jeux des années 1990, et que l'on assiste également à une modification de leur mode de présentation, comme nous l'avons vu avec la série *Final Fantasy*, grâce notamment à l'augmentation des espaces de stockage autorisée par les supports optiques. Notons également, avec Perron et Therrien, que

l'écart entre le rendu visuel des séquences de jeu et celui des cinématiques diminue progressivement jusqu'à aujourd'hui, atténuant ainsi la rupture entre séquences jouées et séquences non-interactives⁴¹.

- 84 Mais l'on trouve également de nouveaux modèles d'interaction avec l'intrigue, en lien avec les actions du joueur, notamment dans les jeux de la série *Wing Commander* qui ont fortement inspiré la structure des jeux de la série *Mass Effect* (BioWare, 2007-2012).
- 85 Dès la fin des années 1990, on voit par ailleurs apparaître une tendance à morceler et à disperser des informations narratives au sein des séquences interactives, notamment par l'utilisation de la voix des personnages. Cette stratégie de présentation est notamment visible dans les séries vidéoludiques *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-2014), *Max Payne*, *Grand Theft Auto* (Rockstar, 1997-2014), ou encore *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2011). Cette tendance qualitative témoigne ainsi d'une tentative de rapprochement entre la présentation des informations narratives et leur actualisation dynamique dans les productions vidéoludiques dominantes. La présentation figée d'informations narratives vient ainsi se fondre aux séquences de jeu.

Fig. 1



« Jaquio a été vaincu ». Séquence d'introduction de *Ninja Gaiden II : The Dark Sword of Chaos*, Tecmo, version NES, 1990.

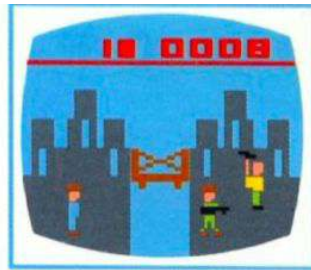
Tous Droits Réservés

Fig. 2

As you approach the Bridge, it explodes! LEX LUTHOR*, arch enemy of SUPERMAN, is seen leaving in a heli-pack. Some of the LEX LUTHOR henchmen rush from the scene. A helicopter flies by carrying LOIS LANE*. Is she in trouble, or has she hired the helicopter to scoop the story? Another crook sneaks away.

This is a job for SUPERMAN! You rush back to the phone booth and emerge as the MAN OF STEEL*.

"UP, UP AND AWAY" you fly to capture LEX LUTHOR and his gang. But beware! LEX LUTHOR has released three KRYPTONITE* satellites that will seek you out. If any touch you, you become weak. You will lose your ability to fly, and to capture and hold on to things. Only by touching LOIS LANE can you be revived.



« Vous retournez à toute vitesse dans la cabine téléphonique et en sortez en Homme d'Acier ». Manuel du jeu *Superman*, développé par Atari, DC Comics Inc., Atari 2600, 1979.

Tous Droits Réservés

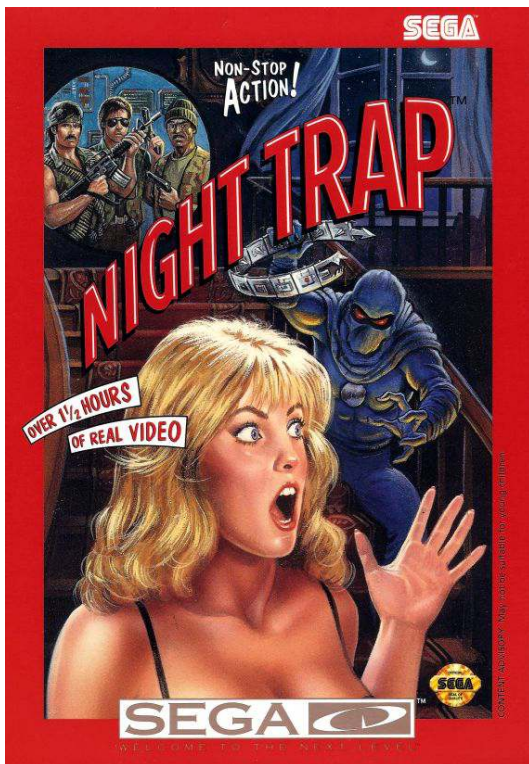
Fig. 3



Cinématique en images de synthèse pré-calculées, *StarCraft II : Heart of the Swarm*, Blizzard Entertainment, PC, 2013.

Tous Droits Réservés

Fig. 4



Une promesse d'action pour un récit figé: couverture de *Night Trap* (Digital Pictures, Sega-CD, 1992).

Fig. 5



Un piège se referme sur les assaillants lors d'une partie de *Night Trap*. L'interface de jeu comprend notamment des icônes qui permettent de choisir la pièce visualisée, les résultats des captures, et le code couleur associé aux pièges.

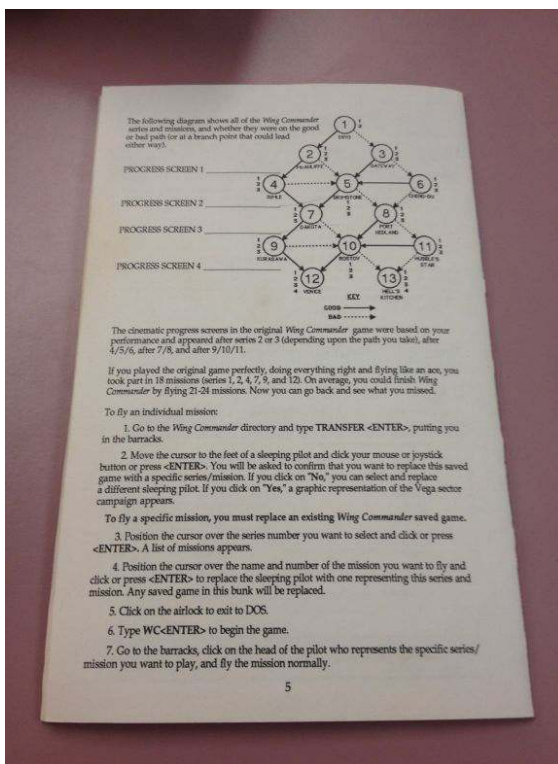
Tous Droits Réservés

Fig. 6



Le joueur de *Wing Commander* (Origin, PC, 1990) pilote son vaisseau, ainsi que l'intrigue.
Tous Droits Réservés

Fig. 7



Arborescence des missions dans *Wing Commander*, extrait du manuel de jeu. Collection ICHEG (Rochester, USA).

Tous Droits Réservés

Fig. 8



Ecran introductif de *Starship Command*, Acornsoft Games, BBC Microcomputer, 1983.
Tous Droits Réservés

Fig. 9



« L'embrasser ». Séquence en prise de vue réelle avec dialogue à choix multiples dans *Wing Commander III: Heart of the Tiger*. Origin Systems Inc., 1994.

Tous Droits Réservés

Fig. 10



LA MORT D'AERITH DANS *FINAL FANTASY VII* (SQUARE ENIX, PLAY STATION, 1997).

Tous Droits Réservés

Fig. 11



Un mouvement de « caméra » permet de découvrir un nouveau chemin dans Super Mario 64, sans déplacement de l'avatar.

Fig. 12



Un mouvement de « caméra » permet de découvrir un nouveau chemin dans Super Mario 64, sans déplacement de l'avatar.

Fig. 13



Un mouvement de « caméra » permet de découvrir un nouveau chemin dans Super Mario 64, sans déplacement de l'avatar.

Fig. 14



« Good morning Gordon ! » : les dialogues intégrés aux séquences de jeu dans *Half-Life* (Valve Software, 1998).

Tous Droits Réservés

NOTES

1. Tristan Donovan, *Replay. The History of Video Games*, Lewes, Yellow Ant, 2010, p. 348.
2. Voir notamment Dominic Arsenault, « Dynamic Range : When Game Design and Narratives Unite », communication au « DiGRA 2005 : Changing Views, Worlds in Play », 2005. Disponible en ligne : <http://summit.sfu.ca/item/208> [dernière consultation le 12.09.2014] ; *Narration in the Video Game. An Apologia of Interactive Storytelling, and an Apology to Cut-Scene Lovers*, VDM Verlag, 2008 ; Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture » in Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (éds.), *First Person : New Media as Story, Performance, Game*, Cambridge, MIT Press, 2004, pp. 118-130.
3. Dominic Arsenault, *Narration in the Video Game*, *op. cit.*, pp. 17-23.
4. Marie-Laure Ryan, *Avatar of Story*, Minnesota, University of Minnesota Press, 2006, p. 185.
5. David Bordwell et Kristin Thompson, *Film Art : An Introduction*, New York, McGraw Hill, 1997 [1979], p. 90. Cité par Dominic Arsenault, *Narration in the Video Game*, *op. cit.*, p. 19.
6. Dominic Arsenault, *ibid.*, p. 70.
7. Ces séquences sont qualifiées de « cinématiques » dès le début des années 1990. Pour une typologie des cinématiques, voir Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Pix'n Love, 2010, pp. 291-302.
8. Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture », *op. cit.*, p. 126.
9. Janet Murray, « From Game-Story to Cyberdrama », in *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (éds), MIT Press, Cambridge/Massachusetts, 2004, p. 2 ; Marie-Laure Ryan, « Beyond Myth and Metaphor : the Case of Narrative in Digital Media », *Game Studies : the international journal of computer game research*, vol. 1, n° 1, juillet 2001, sans pagination.
10. Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture », *op. cit.*, pp. 124-125.
11. *ibid.*, p. 128.
12. Voir notamment Dominic Arsenault, « Dynamic Range : When Game Design and Narratives Unite », *op. cit.*, p. 2.
13. *ibid.*, pp. 7-8.
14. Henri Jenkins parle ainsi de « micro-récits » déclenchés par les actions successives du joueur ; notion qu'il exemplifie à l'aide d'une analyse de la séquence des marches de l'escalier d'Odessa dans *Le Cuirassé Potemkine* (Sergueï M. Eisenstein, 1925) dont la construction est selon lui redevable d'une mise en relation de « micro-récits » visant à mettre en lumière le conflit-cadre du film. La chute de la poussette dans les marches constituerait ainsi un exemple de micro-récit dans cette séquence filmique. Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture », *op. cit.*, p. 125. On peut également rattacher ces actions ponctuelles du joueur à la notion d'« endo-narratif » proposée par Bertrand Gervais. Voir à ce titre l'article de Marc Marti dans le présent numéro.
15. Pour un aperçu récent du modèle de Roger Odin, voir *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Université, 2000.
16. Dominic Arsenault, *Narration in the Video Game*, *op. cit.*, pp. 79-81.
17. Si l'étiquette « film interactif » a été accolée à un grand nombre de jeux qui témoignent d'une certaine diversité, il s'agit généralement de jeux qui se construisent autour d'une série de séquences préenregistrées dont l'ordre d'apparition ainsi que la teneur dépendra des choix (souvent réduits) du joueur. Pour un aperçu complet de l'histoire du genre, voir Bernard Perron, « Genre Profile : Interactive Movies », in Wolf, Mark J.P. (éd.), *Video Game History : From Boucing Blocks to a Global Industry*, Westport, Greenwood Press, pp. 127-134.

18. Pochette de *Double Swtch : The Cinematic Mystery*, version Sega Saturn, 1995 : « Take part in the many simultaneous sub-plots as you sleuth to solve the ultimate mystery ».
19. Pochette de *Heavy Rain*, Play Station 3, 2000.
20. Voir à ce sujet Selim Krichane, « *King's Quest : Queen's Quest ?* » in Fanny Lignon et Mehdi Derfoufi (éds.), *Actes du colloque Genre et jeux vidéo/ Gender and Videogames*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, à paraître en 2015.
21. Les notes de travail de Roberta Williams ont été consultées à la « Brian Sutton Smith Library and Archives of Play » au Strong, avec l'aide du personnel de l'International Center for the History of Electronic Games (ICHEG, The Strong, Rochester, USA). L'ensemble des citations qui suivent proviennent du fonds Sierra On-Line de Roberta et Ken Williams, Série IV, boîte n°3, dossier n°5, « *King's Quest I story and design ideas* », 27 pages.
22. Bernard Perron et Carl Therrien, « Da Spacewar! a Gears of War, o comme l'immagine videoludica è diventata più cinematografica », *bianco e nero* n°564, 2009, pp. 40-50. Disponible en ligne en français : « De la "sortie de *Spacewar!* des laboratoires de MIT" à *Gears of War*, ou comment l'image vidéoludique est devenue plus cinématographique ». Dernière consultation le 20 décembre 2012. <http://ludicine.ca/fr/jeu-video>.
23. Le terme de « remédiation » est employé par Jay David Bolter et Richard Grusin dans le cadre de leur analyse des nouveaux médias. Les auteurs remarquent que les nouvelles formes médiatiques, comme les jeux vidéo, se développent souvent en empruntant des modèles de représentation à des mediums plus anciens. La « remédiation » vise ainsi à qualifier « la représentation d'un médium au sein d'un autre médium ». Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation : Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, 1999, p. 45.
24. Dominic Arsenault, *Narration in the Video Game*, *op. cit.*, p. 71.
25. Pour une analyse détaillée de *Spacewar* et du contexte social et institutionnel qui a permis l'apparition des jeux des jeunes hackers du MIT, voir Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011, pp. 97-119 ; « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo », in Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Samuel Coavoux (dirs), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, 2012, pp. 228-232 ; Steven Levy, *Hackers : Heroes of the Computer Revolution*, Sebastopol, O'Reilly Media, 2010 [1984], pp. 39-59.
26. Marc Marti, « Jeux vidéo et logiques narratives », in *Espaces et temps des jeux vidéo*, *op. cit.*, pp. 75-77.
27. Rune Klevjer, « In Defense of Cutscenes », in Frans Mäyrä (éd.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere, Tampere University Press, 2002, pp. 191-202. Disponible en ligne : <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.50328.pdf> [Dernière consultation le 12.09.2014].
28. Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, pp. 78-79.
29. Dominic Arsenault, *Narration in the Video Game*, *op. cit.*, p. 79
30. Alain Boillat et Selim Krichane, « Les arpenteurs de mondes filmiques et vidéoludiques. Seuils et parcours dans la série *Elder Scrolls* », in *Pouvoir des jeux vidéo. Des pratiques aux discours*, Marc Atallah, Nicola Nova, Christan Indermühle et Matthieu Pellet (éds.), En Crausaz, Infolio, 2014, pp. 71-75.
31. *ibid.*, p. 60.
32. Voir note n°23.
33. Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture », *op. cit.*, pp. 121-124.
34. Nous pensons ici à la notion de « portée dynamique » proposée par Arsenault et discutée plus haut, qui peut aussi dépendre à notre sens de la mobilité du point de vue, soumis au contrôle du joueur.
35. Alexis Blanchet propose le terme de « fictions quantiques » pour qualifier la « capacité de la fiction industrielle à se présenter aujourd'hui sous de multiples variations autour d'un univers

unique en offrant, au sein d'un même média ou au travers de différents médias, plusieurs développements narratifs, plusieurs chutes possibles, différentes focalisations, différentes expériences d'un même lieu imaginaire ». Alexis Blanchet, « Les synergies entre cinéma et jeu vidéo : histoire, économie et théorie de l'adaptation vidéoludique. Vol. 2 », thèse de doctorat en études cinématographiques, Université Paris Ouest Nanterre La Défense, 2009, p. 487.

36. Tristan Donovan, *Replay. The History of Video Games*, *op. cit.*, p. 349

37. Marc Marti, « Jeux vidéo et logiques narratives », in *Espaces et temps des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 79.

38. Le même constat peut être fait à partir de *Wolfenstein 3D* (Id Software, 1992), ou de *Quake* (Id Software, 1996). Notons que les jeux plus récents de la franchise, comme *Doom 3*, proposent quant à eux des intrigues plus étoffées. Il en va de même pour la grande majorité des FPS contemporains, comme par exemple *Call of Duty : Moderne Warfare 3* (Infinity Ward/Sledgehammer Games, 2011), *Crysis 3* (Crytek, 2013), ou encore *Deux Ex : Human Revolution* (Nixxes, 2011).

39. Il s'agit, dans l'univers diégétique, de la « Black Mesa Research Facility ».

40. Voir Dominic Arsenault, *Narration in the Video Game*, *op. cit.*, p. 40.

41. Bernard Perron et Carl Therrien, « De la "sortie de *Spacewar!* des laboratoires de MIT" à *Gears of War*, ou comment l'image vidéoludique est devenue plus cinématographique », *op. cit.*, p. 3 [version en ligne].

ABSTRACTS

This article focuses on the evolution of storytelling in the history of videogames, in order to assess the possibility of a paradigm shift taking place in the 1990's. The first part of the article establishes a distinction between *non-interactive storytelling* and *dynamic presentation of narrative content* (which depends on the player's actions), using the work of various video game scholars. In the second part of the article, the author analyses the history of different video game genres, through a series of cases studies, in order to show how the interactions between non-interactive and dynamic storytelling have historically evolved.

Cet article propose d'analyser l'évolution de la place de l'intrigue dans l'histoire des jeux vidéo, en évaluant la thèse d'un changement de paradigme narratif dans les années 1990. Nous proposons dans un premier temps, à l'aide de plusieurs théoriciens des jeux vidéo, de distinguer la présentation figée d'informations narratives de leur actualisation dynamique (par l'entremise des actions du joueur). Plusieurs genres vidéoludiques sont ensuite passés en revue au travers d'études de cas afin de délimiter différentes modalités d'interactions entre la présentation figée et l'actualisation dynamique de contenu narratif dans l'histoire des jeux vidéo.

INDEX

Mots-clés: narration, jeux vidéo, caméra, 3D, polygones, films interactifs, jeux d'aventure, simulation, jouabilité, Wing Commander, Sierra, Final Fantasy

Keywords: storytelling, story, video games, interactive movies, adventure games, gameplay

Geographical index: Etats-Unis, Japon, Europe

Chronological index: 1970-2010

AUTHOR

SELIM KRICHANE

Assistant diplômé d'enseignement et de recherche, Université de Lausanne.

Selim Krichane est assistant diplômé à la section d'Histoire et esthétique du cinéma de l'Université de Lausanne. Il rédige actuellement, sous la direction du prof. Alain Boillat, une thèse de doctorat portant sur les emprunts à l'esthétique filmique dans l'histoire des modes de visualisation vidéoludiques, à travers une analyse discursive et représentationnelle. Il a publié des articles relatifs aux jeux vidéo et au cinéma dans les revues *Décadrages* (n°19, n°21), *Archipel* (n°34) et dans plusieurs ouvrages collectifs (*Le Héros était une femme... Les genres de l'aventure*, Antipodes, 2012 ; *Pouvoir des jeux vidéo*, Folio, 2014 ; *La capture de mouvement*, PUR, 2014 ; *Loin des yeux... le cinéma*, l'Age d'Homme, 2015).