

Récit et interaction : la piste structuraliste

Pierre-Yves HUREL*

Résumé : Le rapport entre récit et interactivité est régulièrement présenté comme paradoxal : comment une œuvre peut-elle intégrer la liberté d'un participant extérieur à une histoire prédéterminée ? La recherche y répond en grande majorité par la théorisation d'une narration émergente, qui abandonne le sens fort du récit. Nous y répondons par une nouvelle approche, nourrie par les thèses structurales – dont nous démontrons l'actualité et la pertinence dans le champ de recherche qui nous occupe. Ceci nous permettra de (re)définir l'objet et de comprendre sa relation au public. Certains webdocumentaires, jeux vidéo, jeux de rôle, hypertextes ou films interactifs font partie d'un même type de narration : le récit interactif.

1. Introduction

Quand il est question de récit et d'interactivité, nombre de recherches et d'œuvres doivent faire face à une même aporie. Comment combiner la linéarité sous-jacente à tout récit et la liberté de choix que suppose l'interaction ? Comment produire ou penser le « récit interactif » ? Nous souhaitons apporter ici une nouvelle manière de répondre à ce paradoxe.

* Pierre-Yves Hurel est doctorant à l'Université de Liège et est rattaché au LEMME (Laboratoire d'étude sur les médias et la médiation). Son travail de thèse en cours a pour objet le récit interactif et ses usages. Il s'intéresse donc particulièrement aux webdocumentaires, jeux vidéo narratifs, jeux de rôle, films interactifs et autres objets qui mêlent interaction et narrativité.

Le courant le plus en vogue actuellement (Rueff, 2008 ; Aylett, Louchart et Weallans, 2011) sur cette question dans les études de jeux vidéo¹ consiste à penser une narration dite « émergente ». Abandonnant la définition classique du récit basé sur une histoire écrite à l'avance, ces études préfèrent théoriser une nouvelle forme de narration qui émergerait de la rencontre entre d'une part un (ou des) joueur(s) et de l'autre un monde numérique caractérisé par un certain nombre de règles ou de lois. Les œuvres les plus connues dans ce domaine sont probablement *World of Warcraft*, *Second Life* ou *The Sims*. Cette direction mène, pour différentes raisons qu'il n'est pas nécessaire de citer ici, à approcher le récit par l'espace (Jenkins, 2005) ou en y intégrant les apports des recherches sur l'intelligence artificielle (Aylett et Louchart, 2003).

Si ces recherches sur la narration émergente ont toutes leur légitimité, on peut leur opposer deux arguments. Premièrement, elle redéfinit totalement le récit et évite la question initiale de l'association de la liberté du participant à la *linéarité d'une histoire écrite à l'avance*. De la même manière, l'étude de l'hypertexte se penche surtout sur la remise en question de la notion de récit (Bouchardon, 2008).

Deuxièmement, toute une série d'œuvres, réparties au fil des années et venant de divers horizons (hypertextes, webdocumentaires, jeux vidéo, jeux de rôle, etc.), répondent dans la pratique au problème posé ici. Elles passent pourtant totalement sous le radar de la recherche, à l'exception de rares travaux de narratologie (Ryan, 2001) ou sur l'adaptation (*customization*) du jeu vidéo au joueur (Bostan et Marsh, 2010).

Le but de cet article est de proposer une autre approche de l'interactivité dans le récit, qui n'évite pas le paradoxe initial entre liberté du participant et histoire prédéterminée. Nous commencerons par définir l'objet, non pas par opposition à la narration émergente, mais par ses caractéristiques propres. Cette définition, abordant le

¹ Nous nous concentrons ici sur le cas des études de jeux vidéo, ces dernières étant de loin les plus prolifiques et structurées sur la question de l'association récit-interactivité. Cependant, comme nous le verrons, nous ne nous arrêtons pas à ce type de support.

paradoxe ici énoncé de front, débouchera sur des défis théoriques. Nous commencerons par les exposer, avant de donner une première piste pour les résoudre en nous appuyant sur des concepts développés dans l'héritage des thèses structurales. Enfin, analyser une séquence de *Heavy Rain* nous permettra de comprendre comment la relation entre le participant et le récit interactif peut faire sens. Nous verrons que pour comprendre cette relation, comme pour résoudre les défis théoriques, la prise en compte de la diversité des *usages* est nécessaire – y compris dans le choix des concepts à utiliser.

2. Définition de l'objet

Nous proposons d'aborder la difficile articulation entre récit et interactivité en définissant l'objet par deux critères prenant ce problème de front.

1.1. Un haut degré de narrativité

Reprenant les travaux récents de la narratologie (Revaz, 2009 ; Baroni, 2007), on considérera que l'on est bien face à un récit lorsqu'il y a, en plus de l'exposition d'événements liés par des rapports de causalité, une mise en intrigue (nouement, dénouement) en partie prédéterminée. Nous ajoutons que cette dernière sera entendue dans un sens très large et consistera principalement en la présence d'une recherche *sujet - objet* débouchant sur une *sanction* (Greimas, 1966).

1.2. Une participation influente

De plus, le récit interactif réserve une place à une participation extérieure. Cette dernière viendra *influencer* le cours des événements constituant le récit. Les actions du public pourront déterminer quelle sera la version de la *sanction* finale de la recherche sujet-objet (cela peut aussi valoir pour la *sanction* des différentes séquences du récit).

A ce niveau, nous proposons de distinguer deux types de participation influente. D'abord, le *choix*, entre différentes actions ou paroles parmi un ensemble déterminé, explicité ou non. Nous verrons que ce premier

mécanisme fera intervenir la morale, la stratégie, ou l'intérêt. Ensuite l'épreuve : le participant doit *réussir* un ensemble de manipulations pour obtenir la variante du scénario la plus valorisée. En cas d'échec, il n'a pas le droit à une deuxième chance et est renvoyé vers une variante censée être moins enviable.

Distinguer quel mécanisme est à l'œuvre n'est pas toujours possible en analysant uniquement l'œuvre : en face d'une épreuve, un participant peut ne pas la considérer comme telle et provoquer l'échec volontairement pour voir ce qu'il en résulte. Cette première distinction montre donc que nous ne pouvons pas nous passer, à terme, d'une étude prenant en compte la diversité d'usages possibles du public.

Notons au passage que, bien que notre intérêt principal se porte sur les *actions* du public prises en compte par le récit interactif (l'influence sur le récit), la participation ne se limite pas à cela. Nous ne nous inscrivons pas dans la distinction entre une participation dite « active » et une réception dite « passive ». Le regard est une activité au même titre que l'action (Servais, à paraître). Si l'on veut être en mesure de comprendre comment et ce qui fait sens chez le public, donc comprendre ses choix, il faut prendre en compte l'existence d'une participation toute aussi active, sur le plan cognitif et émotionnel. Celle-ci a par ailleurs déjà été l'objet de réflexions théoriques (Eco, 1965) et nombre d'œuvres *ouvertes* en jouent.

1.3. L'absence d'autres critères

Nous ne voyons aucune raison de ne pas prendre en compte tel ou tel type de récit répondant aux deux premiers critères parce qu'ils seraient matérialisés sur des supports différents.

Nous trouverons donc des récits interactifs sous forme de livre (*Aventures dont vous êtes le héros*), de jeux vidéo (*The Walking Dead*), de webdocumentaires (*Voyage au bout du charbon*), de films interactifs sur base de séquences filmées (*I'm your man*), de drames

interactifs digitaux (*Façade*²), de fictions hypertextes (*Le Bal du Prince*) ou encore reposant essentiellement sur l'oralité comme c'est le cas dans le jeu de rôle sur table (*Donjon & Dragon*).

Cela ne veut pas dire que, par exemple, tous les jeux vidéo correspondent à cette définition, loin de là. La plupart de ceux-ci sont basés sur des tâches à accomplir, et l'échec a comme seule conséquence narrative de devoir reprendre le récit un peu plus tôt (autrement dit, une deuxième chance). De la même manière, lesdits webdocumentaires sont généralement une interface pour séquences filmées ou ressemblent parfois plus à une séance de diapositives qu'à un récit interactif ; les hypertextes proposent le plus souvent une navigation à l'aveugle dans un réseau de textes, etc.

Enfin, notons qu'il y a très peu de récits interactifs correspondant exclusivement à la définition que nous en donnons. Dans un jeu comme *Heavy Rain*, des mécanismes de récit interactif sont mélangés avec ceux propres aux jeux vidéo. Dans *Voyage au bout du charbon* il n'y a qu'une seule sanction finale possible, mais le webdocumentaire contient des passages de récit interactif.

D'autre part, nous ne souhaitons pas distinguer à ce stade les œuvres de fiction de celles à visée documentaire ou informative. Nous pensons que les étudier toutes sous l'aspect de leurs structures narratives et d'interactions permettra, à terme, la mise en relief des spécificités liées aux types de contenus.

3. Une définition qui sous-tend des défis théoriques

² L'exemple de *Façade* peut surprendre mais il met en évidence la souplesse relative de notre définition : ce n'est pas parce que les répliques des personnages ne sont pas exactement déterminées à chaque instant du récit qu'il ne correspond pas à un haut degré de narrativité. Le fait que les répliques et événements soient déterminés par un ensemble de participations antérieures n'empêche pas la présence de causalité, la recherche sujet-objet et plusieurs variations d'une même sanction finale (apaisement ou non de la dispute du couple au cœur du récit).

Nous distinguons au moins deux défis théoriques à relever découlant de cette définition du récit interactif.

Premièrement, à la différence d'un récit classique, un malentendu public-récit peut rapidement devenir problématique en ce sens que le participant est investi d'une certaine responsabilité. S'il se refuse à agir, par exemple, la narration s'arrête ou devient incohérente. A certains nœuds, une inadéquation entre intention de l'auteur et compréhension du public peut rompre l'expérience – elle n'est pas immédiatement noyée sous de nouveaux messages.

L'objet nous pousse alors à penser à la concordance entre l'usage et les intentions des auteurs³, et ce dans deux directions opposées :

1) Il faut d'abord que les scènes exposées lors du récit, et qui vont demander au public de réaliser un choix, suscitent différentes manières de faire sens, l'existence du choix n'étant *a priori* intéressante que si elle ne mène pas tout le monde dans la même direction d'une seule solution vécue comme logique parmi un ensemble de choix. En ce sens, on peut voir le récit interactif comme la mise en pratique de l'inévitable malentendu de la communication (Servais, 2012).

2) D'un autre côté, il faut que le récit réussisse à contenir la liberté du participant. Seules certaines possibilités d'actions lui sont offertes. Dans ces conditions, comment ne pas le frustrer ?

Nous sommes ici en face d'un premier défi théorique : comment le récit interactif peut-il susciter des compréhensions (donc des actions) différentes, tout en les contenant parmi celles effectivement possibles dans son fonctionnement ? Autrement dit, comment penser la participation influente ?

Deuxièmement, en définissant le récit interactif comme étant structuré autour d'un nouement-dénouement (Revaz, 2009), et d'une recherche

³ Cette recherche s'inscrit par conséquent dans la lignée des théories littéraires qui pensent le lecteur comme inscrit dans le texte (Bouchardon, 2010), et du paradigme des effets : nous souhaitons à terme étudier comment l'œuvre forme son public modèle (Eco, 1979).

sujet-objet (Greimas, 1966) mais qui prendrait en compte les différentes sanctions possibles, finales comme intermédiaires, nous quittons la linéarité en tant que suite d'évènements déterminés et écrits dans le temps d'une seule manière possible. D'un autre côté, nous restons assez éloignés de la non-linéarité, qui semble sous-tendre que le récit pourrait suivre un sens ou un autre, au niveau de l'intrigue comme du temps. Il nous faut donc trouver les concepts permettant de rendre compte de la direction (sujet-objet) qui caractérise le récit, ainsi que la diversité des déroulements et sanctions possibles.

Un deuxième défi théorique se pose : par quoi remplacer le principe de linéarité ou comment le faire évoluer ?

4. Une tendance actuelle : le structuralisme

Le moment structuraliste étant passé, ses concepts sont-ils pour autant devenus inutiles ? Si les études actuelles sur les objets que nous abordons ne se réclament pas du structuralisme, nous pensons pouvoir montrer que l'héritage de ce courant y est important et opérant. Cela se vérifie dans les recherches sur le jeu vidéo, le webdocumentaire, le jeu de rôle ou encore l'hypertexte.

Dans les études sur le jeu vidéo, Gonzalo Frasca a repris dans « Ludology meets narratology » la notion de structure narrative, afin de lui trouver des équivalences au niveau de la structure ludique (Frasca, 1999)⁴. Il s'appuie alors sur Bremond et Barthes. Ainsi, il prenait sa place dans la controverse opposant les tenants d'une approche de jeu vidéo par le récit et ceux l'abordant par le jeu. Dans un deuxième article ayant fait date dans ce débat et cité abondamment depuis, « Game design as narrative architecture » (Jenkins, 2005), l'on retrouve cet intérêt pour la structure. En France si Sébastien Genvo cite Frasca et Jenkins, il ira plus loin en faisant référence à un des rares écrits du même courant sur le jeu : « Sous couleur de jouer » de Henriot (Genvo, 2009). Il ne s'agit ici que de trois exemples, mais ils

⁴ A ce sujet voir aussi « L'histoire que nous faisons vivre au joueur : la structure ludonarrative » (Guardiola, 2006).

sont représentatifs de la popularité du concept de structure dans les *game studies*.

Les travaux du webdocumentaire sont encore très peu nombreux, ceci s'expliquant par la jeunesse de l'objet, mais dans un de ces rares écrits, « Le documentaire élargi au web » (Broudoux, 2011), on notera les références à Barthes ou Genette, qui viennent nourrir des réflexions sur la structure (narrative ou technique). Cet intérêt pour la structure, on le retrouve également dans le champ des jeux de rôle. Dans « *Structure and meaning in Role-Playing Game Design* » (Borgstrom, 2008), l'auteur approche la structure comme limitant les histoires possibles – une démarche qui rappelle celle de Bremond (1973). Enfin, dans le domaine du récit hypertextuel, Bouchardon établit une filiation assez nette entre les théories du texte (notamment les écrits post-structuralistes) et l'hypertexte (Bouchardon, 2012).

A notre connaissance, il n'y a pas de références aussi unanimement partagées dans les études sur le récit et l'interaction que celles des héritiers du structuralisme ; à l'exception peut-être du concept d'*identité narrative* (Ricoeur, 1990). Nous pouvons avancer quelques raisons probables de cette présence de concepts structuralistes dans ce type d'étude.

Premièrement, il semble pertinent pour ces champs de recherche d'aborder leurs objets au niveau de la structure tant qu'ils sont encore en train de les définir. De plus, ces concepts se montrent rapidement opérants pour approcher des objets composés *visiblement* de différentes parties qu'il reviendra au public de relier lors de leur activation. Lors d'une partie de jeu de rôle sur table, par exemple, il faut créer un univers (*background*) dans lequel prendront place différents personnages dont les liens devront être déterminés, avant de nouer le récit via une quête. Enfin, nous n'avons donné qu'un petit aperçu des références au terme de *structure*, il n'est pas toujours aussi bien défini que dans les exemples cités. Il est parfois difficile de savoir si l'auteur se réfère à la structure du jeu, de l'interaction ou du récit, mais on voit en tous cas qu'il y a matière à une approche structurale. On pourrait y opposer que la notion y est entendue dans son sens commun mais il nous semble que son usage révèle au

minimum le positionnement épistémologique du chercheur. S'intéresser à la structure n'est pas anodin : le chercheur privilégie une définition de l'objet par sa structure, et non sa thématique, son type de contenu ou encore son usage (voir par exemple Vachey, 2011).

5. Une piste pour penser le récit interactif : Claude Bremond

Le recours aux concepts structuralistes pour aborder le récit interactif s'est donc déjà montré opérant et nous semble justifié. Dans le prolongement de ce mouvement, nous proposons d'exposer comment quelques concepts propres à Bremond peuvent aider à résoudre les défis théoriques posés plus haut.

5.1. La tresse et le réseau des possibles : une alternative à la linéarité

« Au lieu de figurer la structure du récit sous forme d'une chaîne unilinéaire de termes se succédant selon un ordre constant, nous l'imaginons comme la juxtaposition d'un certain nombre de séquences qui se superposent, se nouent, s'entrecroisent, s'anastomosent à la façon des fibres musculaires ou des brins d'une tresse. » (Bremond, 1973 : p.29)

Comme le montre Claude Bremond dans « Logique du récit » (Bremond, 1973), la lecture ou l'analyse d'une séquence narrative sous le seul angle chronologique *écrase* plusieurs fils d'une même tresse et rend invisibles les liens de causalité entre les différents événements. Remettre ces fils au premier plan d'une étude du récit interactif, au détriment d'une linéarité chronologique, permet de resituer la participation influente dans des liens de causalité. Le public ne participe bien souvent pas au récit dans sa globalité, mais à un ou deux de ses fils. Certaines trames narratives peuvent lui échapper totalement et ne pas être sous son influence. La *liberté* du participant doit donc être comprise comme étant située et non pas absolue.

Un deuxième concept est nécessaire pour expliquer la logique de l'enchaînement des actions: *le réseau des possibles* (Bremond, 1973 :

p.25). En étudiant les fonctions dans l'analyse du conte russe de Propp, Bremond explique que le formaliste part de la fin du conte pour justifier l'usage des fonctions précédentes. « Chez lui, la fonction *Lutte avec le méchant*, (...), rend possible la fonction *Victoire du héros devant le méchant*. » Cherchant à rendre compte du conte russe, il n'intègre pas la fonction *Défaite du héros* (puisque cela ne se produit jamais dans son corpus). Bremond propose d'inverser l'ordre des implications : chaque événement détermine un nouveau réseau des possibles. La lutte rend possible la réussite ou l'échec. Dans le récit interactif, la participation est précédée d'une situation qui « ouvre » (Bremond, 1973 : p.25) la possibilité d'un comportement ou d'un événement. La participation influente ne peut donc pas agir sur tout, seulement sur ce que la situation narrative ouvre comme choix logiques.

Retenons pour l'instant qu'en réalisant un glissement dans la compréhension de ces notions de Bremond, en attribuant non plus toute la responsabilité des choix narratifs au conteur, mais en en donnant une fraction au personnage dirigé par le participant, nous pouvons reconstituer un réseau de conditions de possibilités et de causalités où l'on resituera la participation influente. Au lieu de tenter de l'intégrer vainement dans une linéarité chronologique prédéterminée.

5.2. Comprendre le rôle du participant : les mobiles de l'agent

Nous avons jusqu'ici laissé entendre que le participant au récit interactif aurait le rôle d'un personnage. C'est en réalité, selon nous, une erreur courante. Dans un récit interactif tel que défini ici, un participant ne peut pas diriger *tout* un personnage⁵. Il nous faut aller chercher les outils pour diviser l'agent en plusieurs parties.

⁵ Nous n'aborderons pas dans cet article, par manque de place, la possibilité pour le participant de ne pas agir via un personnage. Mais nous pensons que la suite du raisonnement peut s'appliquer, moyennant quelques aménagements, à d'autres types d'interfaces interactives, à condition que l'on soit toujours dans la définition énoncée du récit interactif.

Bremond (1973 : p195) propose de distinguer trois types de mobiles chez le personnage : a) le mobile hédonique (préférences immédiates), b) le mobile pragmatique (pour atteindre un but), et c) le mobile éthique (faire le bien). Le personnage agira en préférant un de ces mobiles, au détriment et parfois en conflit avec les autres. Nous proposons de nous appuyer sur cette typologie pour comprendre la participation influente.

Avant de continuer, il faut prendre en compte qu'une partie de la caractérisation du personnage contrôlé peut précéder la participation. Dans ce cas, le personnage a une certaine autonomie en termes de valeurs, de goûts, de préférences⁶. Ensuite, nous postulons qu'il s'agira, dans le récit interactif, de donner la responsabilité au participant de la préférence entre les différents mobiles, et que cela résout la nécessaire pluralité/limitation d'interprétations d'une même situation. Le personnage peut être désigné comme altruiste, mais, sous l'influence du participant, décider de ne pas agir selon ses préférences premières au profit d'une action pour atteindre un tel but. On résout du même coup le paradoxe entre d'un côté un personnage ayant son autonomie de valeurs et un participant qui viendrait agir de manière incohérente avec le récit. Cependant il nous semble que nous avons maintenant les bases pour une réflexion opérante au niveau de la relation entre le participant et l'œuvre.

6. La relation entre le participant et l'œuvre

Partir de l'analyse d'une situation concrète propre à une œuvre interactive va nous permettre de montrer en quoi l'interaction entre l'interprétation du participant et la caractérisation du personnage est primordiale pour comprendre comment les choix narratifs interactifs font sens.

⁶ Dans le cas contraire où le personnage ne serait pas caractérisé à l'avance, on peut postuler que le participant serait amené à combler les blancs et donc déterminer les valeurs du personnage. Nous n'aborderons pas ce cas ici car il nous semble nécessairement marginal dans le cas du récit interactif comme défini précédemment (notamment au regard d'un nouement-dénouement prédéterminé).

Heavy Rain (Sony, Quantic Dream, 2010) est un jeu vidéo sorti en 2010. Il comprend des mécaniques vidéoludiques mais se rapproche surtout d'un récit interactif au sens où nous l'entendons. L'histoire commence par l'exposition du quotidien d'une famille heureuse, jusqu'au jour où un des deux enfants est renversé par un bus. Traumatisé, le couple se sépare et se répartit la garde de leur deuxième enfant. L'intrigue se noue lorsque ce dernier disparaît lors du tour de garde du père. L'enquête se dirige alors rapidement vers un tueur en série d'enfants qui commet ses crimes dans la même ville. Le père est alors contacté par ce tueur qui lui donne des défis à réaliser pour obtenir l'adresse où son fils est retenu.

En plus du père, le jeu permet d'influencer les décisions de trois autres personnages. Par souci de simplicité, nous allons nous concentrer sur les épreuves du père, mais il est important de savoir que le père de l'enfant n'est pas le seul à sa recherche. L'enfant peut ne pas être sauvé à la fin du jeu.

Dès le début, on comprend que le participant n'a pas toute liberté d'agir, il choisit entre une somme de possibles – le plus souvent clairement explicités. Tour à tour, le joueur choisira si le père répond ou non favorablement à trois épreuves lancées par le criminel⁷ : se couper un doigt, passer entre des fils électriques au péril de sa vie et boire le contenu d'une fiole présentée comme du poison (en réalité, un placebo, mais le joueur l'ignore). Le personnage du père est fortement caractérisé : il a d'abord (sans que l'on puisse s'y opposer) accepté de rouler à contresens sur l'autoroute, répété plusieurs fois qu'il voulait retrouver son fils, montré sa tristesse et son angoisse. Le joueur connaît donc ses valeurs premières, mais il a accès à des informations (que le père connaît en partie) : d'autres personnages agissent pour retrouver son fils, et ont obtenu plus ou moins de résultats (par ailleurs influencés en partie par le joueur).

Quand le père doit choisir de se couper ou non un doigt avec une lame dans un immeuble désaffecté, la responsabilité est donnée au joueur. Le père hésite, il a logiquement peur de la souffrance que cela va

⁷ En dehors de ce choix, le joueur peut alors réussir ou échouer à une épreuve (cfr 1.2.)

engendrer. Le joueur peut alors décider qu'il faut effectuer cette action (un père *doit* se sacrifier, ou par simple *stratégie*) ou non (un père ne *doit* pas se sacrifier aveuglement, ou la douleur serait trop forte, ou encore cela ne *sert* à rien car d'autres personnes sont déjà bien avancées dans la recherche). Comme on le voit, un même type de mobile peut être invoqué dans deux sens contraires, en fonction de l'interprétation que le joueur se fait de la situation. Par exemple : le sens du mobile éthique peut varier selon la représentation que le joueur se fait du père de famille. En donnant la responsabilité du choix du mobile au public, on s'en remet du même coup à son interprétation ; c'est ainsi que deux réponses identiques à un même choix peuvent faire sens de différentes manières.

Cette liberté cadrée du public ne remet pas en cause le récit : elle concerne un certain nombre de possibilités rendues logiques, en cohérence avec le personnage et l'ensemble du récit. L'histoire du père qui cherche à sauver son fils des mains d'un criminel *ouvre un réseau de possibles* - et nous ajoutons : *un réseau d'interprétations*. Le père (sous *l'influence* du joueur) va, dans une séquence donnée, se couper le doigt ou non. Le participant influence ainsi *un* des fils de causalité (*tresse*), ici le fil de l'attitude du père face aux épreuves (en l'occurrence un des fils déterminant la sanction finale). Il réalise son choix en fonction de la caractérisation du personnage, de la logique des possibles narratifs en jeu et de sa propre interprétation de la situation.

En conclusion, l'utilisation de concepts structuralistes, relus à la lumière de la diversité des interprétations et usages qu'admettent ou encouragent les récits interactifs, permet de *théoriser* l'association du récit au sens fort du terme et de la participation du public. Pour cela, il nous a fallu préciser des notions souvent utilisées dans un sens absolu (notamment cette *liberté* du public). Nous avons donc finalement montré qu'il existe au moins une possibilité de résoudre le paradoxe finalement illusoire de l'association récit-interactivité.

En *pratique* par contre, rien n'indique que le public sera en accord avec le dispositif, et ne le remet en question pour des raisons techniques (par exemple : trop faible explicitation de certains

principes comme le rôle du public et ses responsabilités) ou idéologiques (refus de faire un choix au vu de la façon dont les termes sont posés). Il serait intéressant d'examiner si les œuvres développent des stratégies (et si oui lesquelles) pour faire adhérer le public aux places qu'elles lui réservent. La participation au récit interactif est un champ qui reste à explorer, mais nous avons à présent quelques outils pour amorcer cette recherche.

Bibliographie

AYLETT R., LOUCHART S. et WEALLANS A., 2011, « Research in Interactive Drama Environments, Role-Play and Story-Telling », *ICIDS*, n°4, pp.1-12.

BARONI R., 2007, *La tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, Paris, Seuil, coll. Poétique.

BARTHES R., 1966, « Introduction à l'analyse structurale des récits », *Communications*, n°8, pp. 1-27.

BORGSTROM R., 2007, « Structure and Meaning in Role-Playing Game Design » in Harrigan P. et Wardrip-Fruin N. (dir.), *Second person : role-playing and story in games and playable media*, Cambridge, MIT Press, pp.57-66.

BOSTAN B., MARSH T., 2010, « The "Interactive" of Interactive Storytelling: Customizing the Gaming Experience », in *ICEC'10 Proceedings of the 9th international conference on Entertainment computing*, pp.472-475.

BOUCHARDON S., DESEILLIGNY O., 2010, « SIC et littérature », XVIIe congrès de la Société française des sciences de l'information et de la communication (SFSIC).

BOUCHARDON S., 2008, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », *Communication & Langages*, n°155.

BOUCHARDON S., 2012, « Du récit hypertextuel au récit interactif », *Revue de la BNF*, n° 42.

BREMOND C., 1973, *Logique du récit*, Paris, Seuil.

BROUDOUX E., 2011, « Le documentaire élargi au web », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, Dossier 2011.

- ECO U., 1965, *L'œuvre ouverte*, Paris, Seuil.
- ECO U., 1979, *Lector in fabula*, Paris, Grasset.
- GENVO S., 2009. *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan.
- GREIMAS A.-J., 1966, *Sémantique structurale : recherche et méthode*, Paris, Larousse.
- FRASCA G., 1999 . « Narratology meets Ludology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative. » *Parnasso*, n°3, pp. 365-371.
- GUARDIOLA E., 2006, « L'histoire que nous faisons vivre au joueur : la structure ludo-narrative », in Genvo S., *Le game design de jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, pp.161-174.
- JENKINS H., 2004, « Game Design as Narrative Architecture » in Harrigan P. et Wardrip-Fruin N. (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, Game*, Cambridge, MIT Press, pp.118-129.
- LOUCHART S., AYLETT R., 2003, « Solving the narrative paradox in VEs—lessons from RPGs », *Intelligent Virtual Agent*, n°4, pp.244-248.
- REVAZ F., 2009, *Introduction à la narratologie: Action et narration*, Bruxelles, De Boeck.
- RICOEUR P., 1990, *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil.
- RUEFF J., 2008, « Où en sont les « game studies » ? », *Réseaux*, n° 151, pp. 139-166.
- RYAN M.-L., 2001, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore et Londres, The Johns Hopkins University Press.
- SERVAIS C., à paraître, « Relation œuvre/spectateur : Quels modèles pour décrire une réception active ? », in *Actes du colloque Prospero*, édition 2012.
- SERVAIS C., 2012, « L'échec de la communication et les potentialités narratives », *Traces*, n°20, pp9-17.
- VACHEY F., 2011, « Narration interactive ludique : les jeunes lecteurs se réapproprient la culture populaire sous forme de personafictions », *Strenæ*, n°2.

Œuvres citées

Donjon & Dragon, 1974, Tactical Studies Rules.

Façade, 2005-2012, Procedural Arts.

Heavy Rain, 2010, Sony, Quantic Dream. I'm your man, 1992, Bob Bejan.

Le Bal du Prince, 1997, Captage production.

Les Sims, 2000, Electronic Arts, Maxis.

Second Life, 2003, Linden Lab.

The Walking Dead : the game, 2012, Telltale Games.

Voyage au bout du charbon, 2008, Le Monde, Bollendorff S., Ségrétin A.

World of Warcraft, 2005, Vivendi Universal Games, Blizzard Entertainment.