

# Les univers vidéoludiques : des fictions mobiles et jouables

Mondes possibles, mondes numériques : enjeux et modalités de l'immersion fictionnelle (18 au 20 juin 2014 – Université du Maine, Le Mans)

Fanny Barnabé

Aspirante FNRS - Université de Liège (Belgique)

Langues et lettres

[fanny.barnabe@ulg.ac.be](mailto:fanny.barnabe@ulg.ac.be)

Thèse : « Jeu vidéo et culture participative. La réappropriation comme nouveau paradigme ludique »

Directeur de thèse : Jean-Pierre Bertrand (ULg)

## I. Abstract

Cette recherche vise à proposer un modèle alternatif d'analyse narratologique du jeu vidéo. Elle se fonde sur le mémoire de master « Narration et jeu vidéo : pour une exploration des univers fictionnels » (Université de Liège, 2012).

## II. Contexte épistémologique

<b>Narratologues</b>	↔	<b>Ludologues</b>
(le jeu vidéo constitue une nouvelle forme de récit pour l'analyse duquel les études littéraires et cinématographiques peuvent fournir certains outils)		(le jeu vidéo ne peut prendre en charge la représentation d'une histoire par ses propres moyens)
<b>Game studies</b>	↔	<b>Play studies</b>
(étudient le jeu vidéo comme un système formel fermé et stable, indépendamment des actions et de l'influence du joueur)		(considèrent le jeu non pas comme la propriété d'un objet clos et fini mais comme une <u>expérience</u> chaque fois singulière et susceptible de déborder du cadre sur lequel elle se construit)

### Problèmes théoriques:

Que recouvre précisément la notion de récit dans le cadre du jeu vidéo ? Comment étudier dans l'absolu un récit qui n'existe pas en dehors de la partie ? Quels concepts utiliser pour rendre compte d'une « expérience narrative », sans gommer le fait qu'elle n'existe que sous forme de potentialité ?

## III. Proposition de réponse

### Remise en question de la validité de la notion même de « récit » :

Le fait de concevoir la représentation d'une histoire comme une suite linéaire, organisée et finie d'événements ne permet pas de rendre compte de toute la narrativité qui est présente de manière latente dans le jeu vidéo ni des différentes « expériences narratives » qui peuvent être faites d'un même jeu. La centralité de cette notion dans les études narratologiques constitue donc un obstacle à l'analyse.

### Exemple (emprunté à Genvo, 2002) : Star Wars Episode I : Racer

Le jeu ne construit pas de récit à proprement parler. Toutefois, ponctuellement, des éléments porteurs d'informations narratives apparaissent. Dans ce cas-ci, ils renvoient à un intertexte éventuellement connu du joueur et produisent ainsi un « sentiment de narrativité » (Odin, 2000 : 32) :



« la forme du tracé des courses »

« les obstacles proposés »

« les interventions ponctuelles de concurrents à certains passages du niveau »

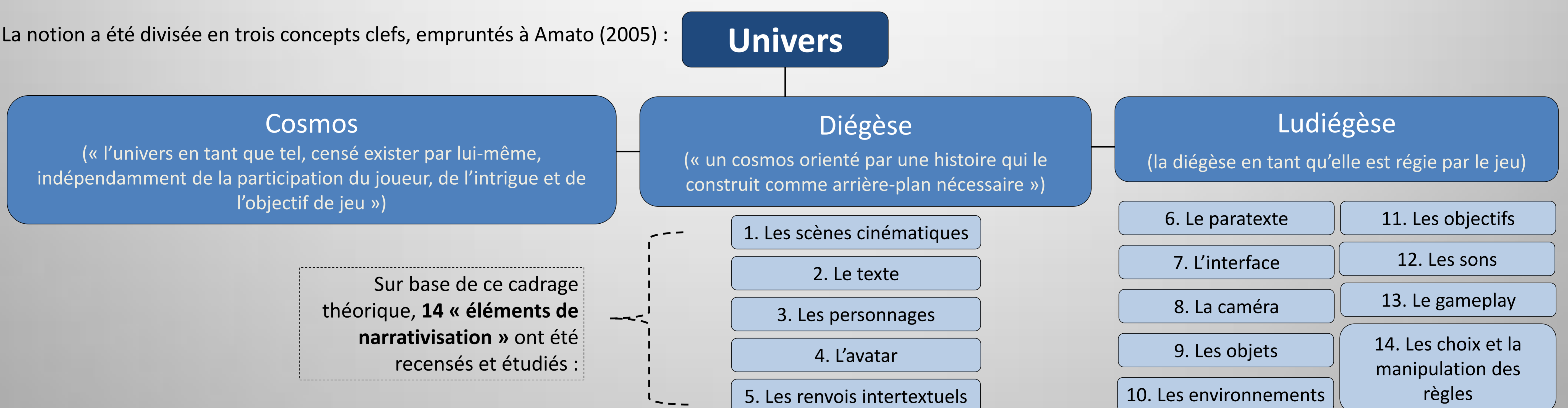
Ces éléments ludiques pouvant être « chargés » de contenu narratif, Genvo les nomme des « éléments de narrativisation ».

## IV. Une alternative : la notion d'univers fictionnel

La narration vidéoludique ne se réduit pas au récit : elle apparaît plutôt comme l'actualisation puis la mise en ordre, par le joueur, d'éléments de narrativisation appartenant à plusieurs niveaux de l'œuvre, mais ayant pour caractéristique commune de construire un même univers fictionnel.

Afin de ne pas occulter cette pluridimensionnalité de la narration, il semble opératoire de baser l'analyse non plus sur la notion de récit, mais sur celle d'univers, définie comme un **conglomérat d'éléments non hiérarchisés et éventuellement porteurs d'une narrativité latente**.

La notion a été divisée en trois concepts clefs, empruntés à Amato (2005) :



## V. Un exemple : l'interface

Malgré son extériorité, sa dimension « méta-ludique », l'interface du jeu vidéo peut être investie d'un sens narratif et ce, qu'il s'agisse des périphériques d'interaction ou de l'interface graphique :

Un périphérique d'interaction thématisé :



Le NES Zapper, développé par Nintendo

Des périphériques d'interaction au fondement d'une diégèse :



Skylanders : Spyro's Adventure (Toys for Bob, Activision, 2011)

Manipulation des périphériques d'interaction par un personnage de la diégèse :



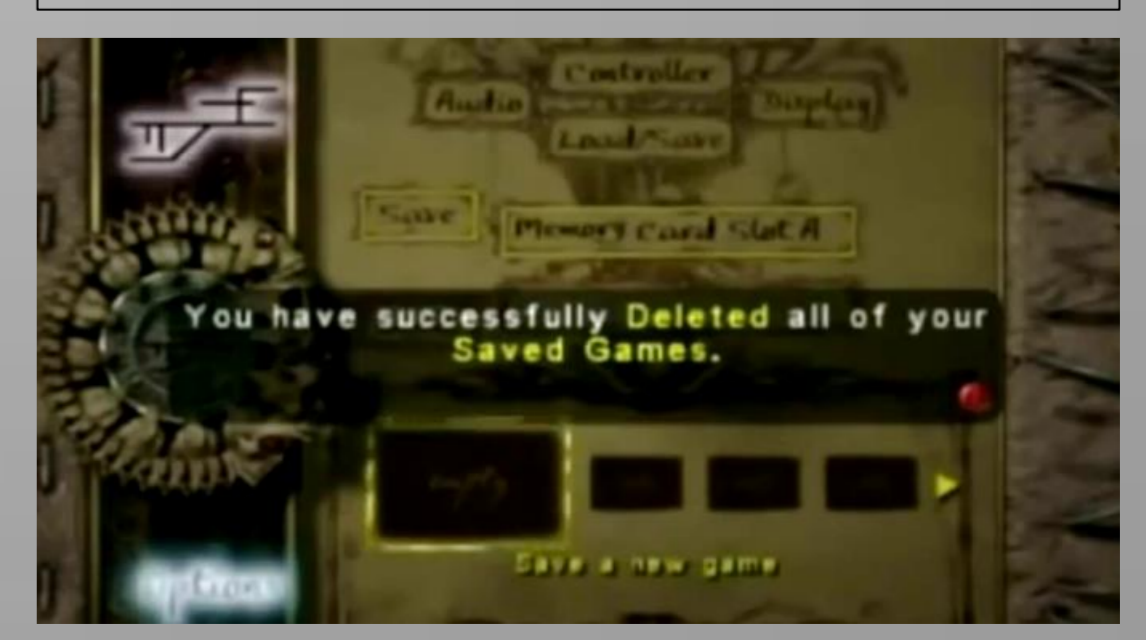
Metal Gear Solid (Konami, 1998)

Habillage diégétique de l'interface graphique :



Age of Empires (Ensemble Studio, Microsoft Corp, 1997)

Contamination de l'interface graphique par la folie du protagoniste :



Eternal Darkness : Sanity's Requiem (Silicon Knights, Nintendo, 2002)