

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

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

Directeur de thèse : Jean-Pierre Bertrand (ULg)



Les univers vidéoludiques : des fictions mobiles et jouables

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

Narratologues



Ludologues

(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)

Game studies



Play studies

(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 expérience chaque fois singulière et susceptible de déborder du cadre sur lequel elle se construit)

II. Contexte épistémologique



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.



III. Proposition de réponse

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



« 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** »

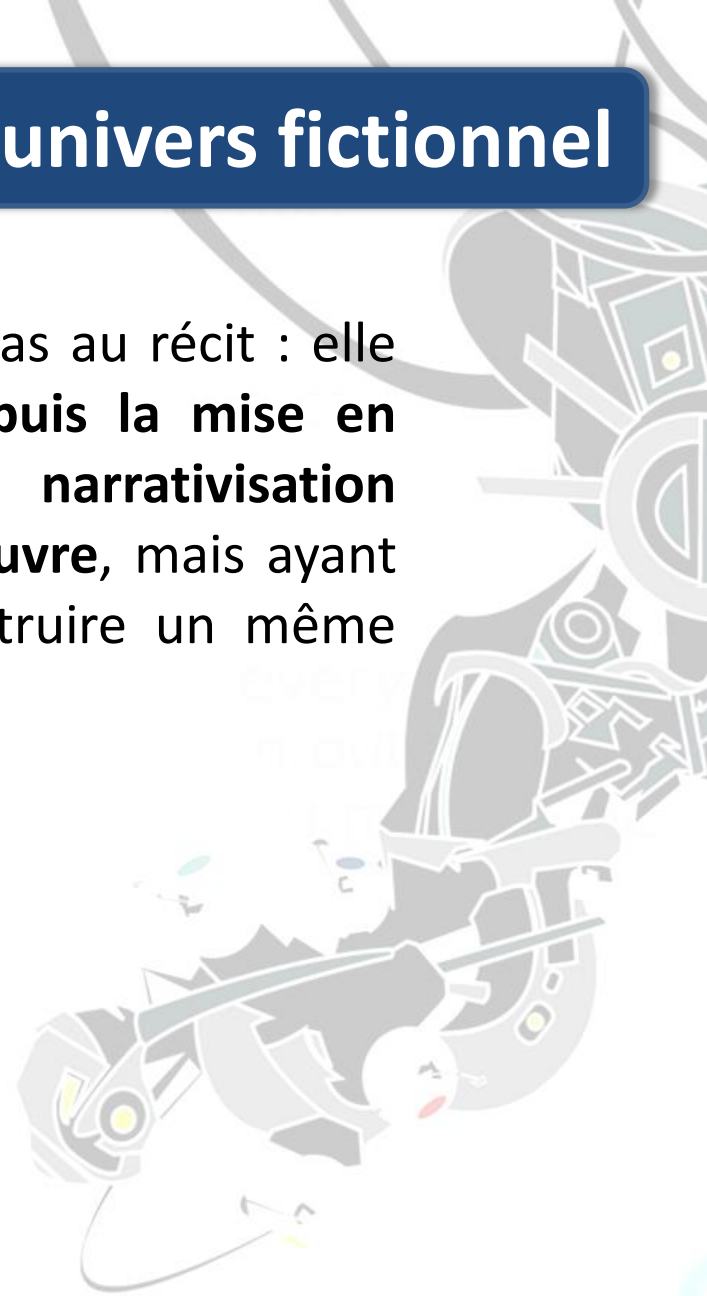
IV. Une alternative : la notion d'univers fictionnel

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



Univers :

conglomérat d'éléments non hiérarchisés et éventuellement porteurs d'une narrativité latente



IV. Une alternative : la notion d'univers fictionnel

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

Univers

Cosmos

(« l'univers en tant que tel, censé exister par lui-même, indépendamment de la participation du joueur, de l'intrigue et de l'objectif de jeu »)

Diégèse

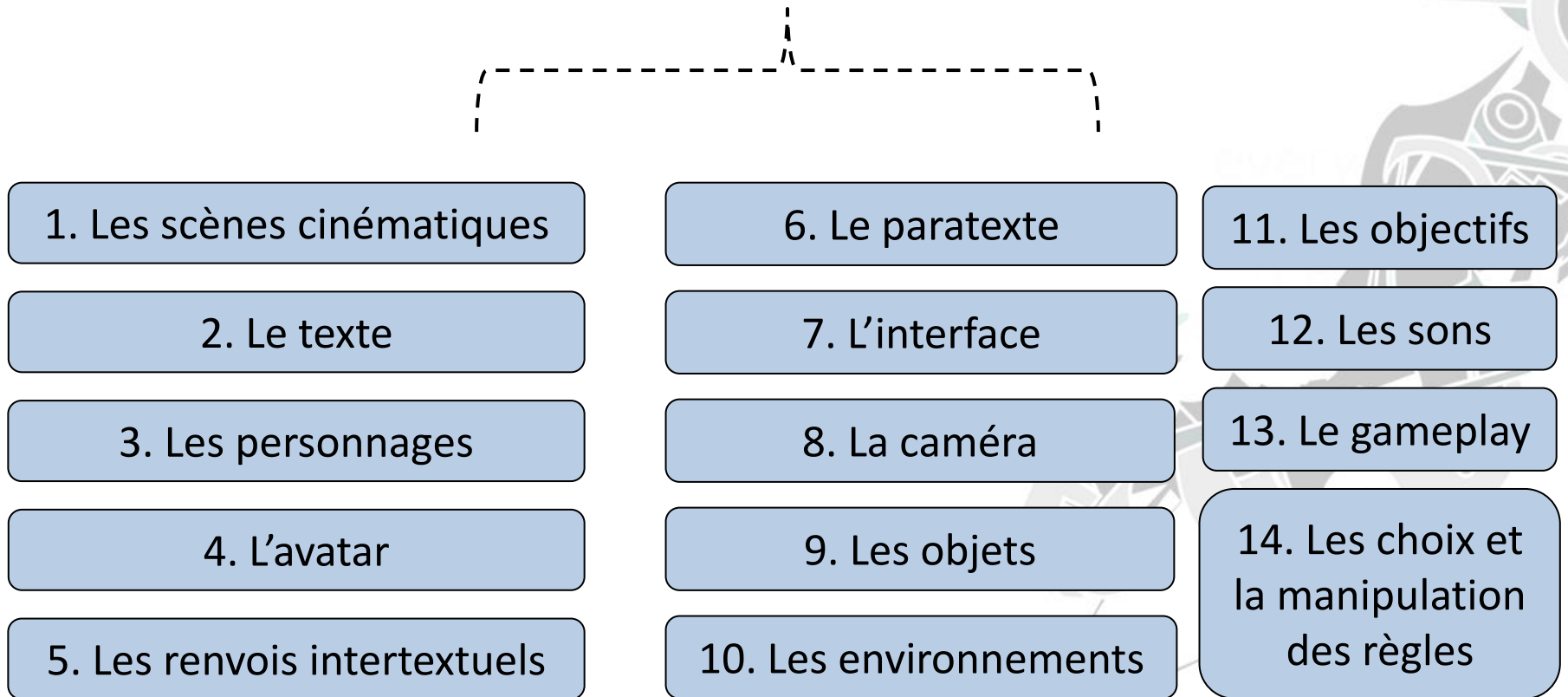
(« un cosmos orienté par une histoire qui le construit comme arrière-plan nécessaire »)

Ludiégèse

(la diégèse en tant qu'elle est régie par le jeu)

IV. Une alternative : la notion d'univers fictionnel

Sur base de ce cadrage théorique, **14 « éléments de narrativisation »** ont été recensés et étudiés :



V. Un exemple : l'interface

Un périphérique d'interaction thématisé :



Le NES Zapper, développé par Nintendo

V. Un exemple : l'interface

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



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

V. Un exemple : l'interface

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



Metal Gear Solid (Konami, 1998)

V. Un exemple : l'interface

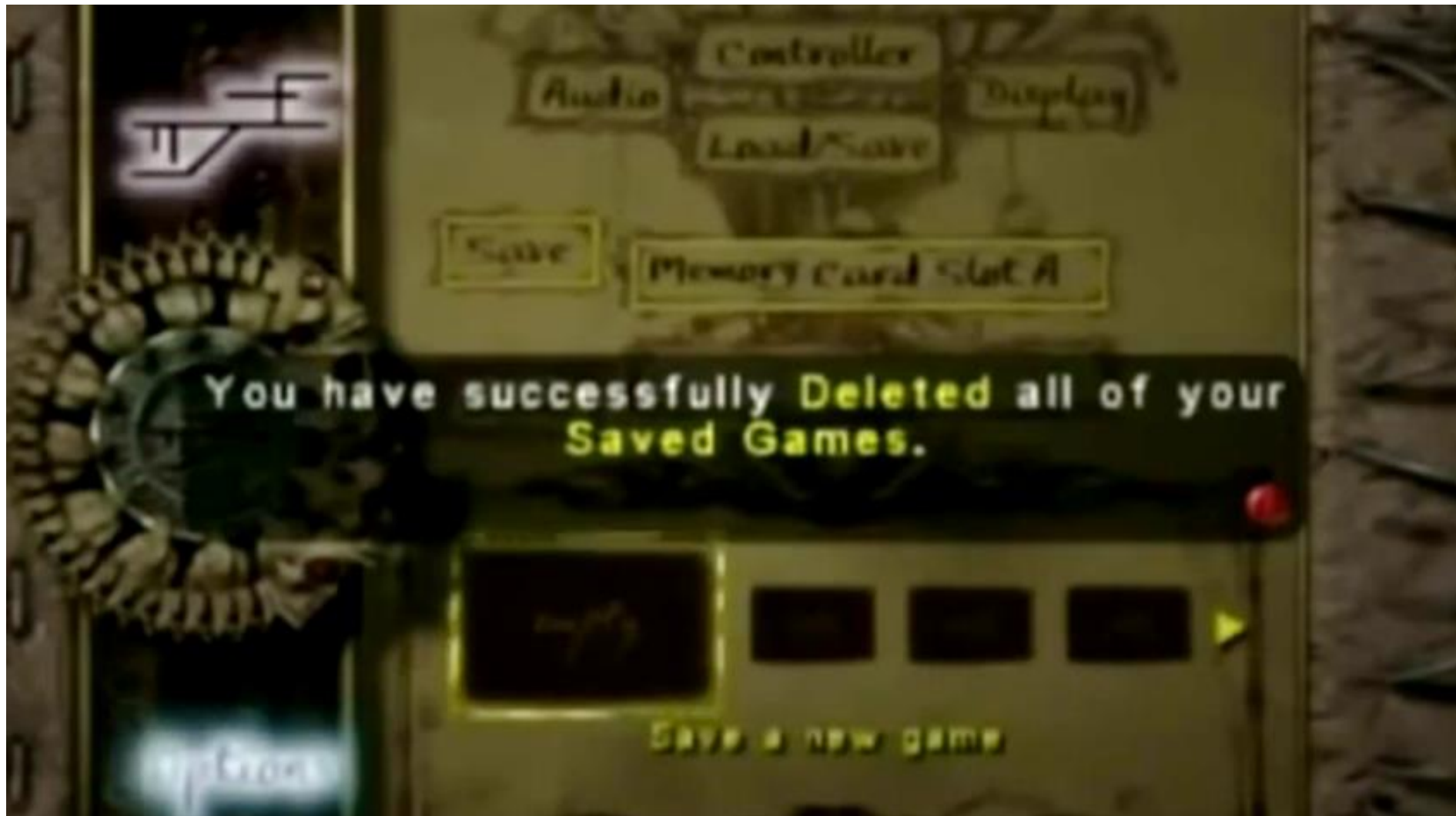
Habillage diégétique de l'interface graphique :



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

V. Un exemple : l'interface

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



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

Conclusion

