

# Poursuivre le rêve d'un récit interactif et immersif

Marie-Laure RYAN

Quand il devint évident, vers la fin des années 70 et 80<sup>169</sup>, que la technologie numérique n'était pas seulement bonne à faire des calculs, mais qu'elle présentait un énorme potentiel pour l'art et le divertissement, le problème d'une forme de narration spécifiquement numérique se posa immédiatement, car la plupart des formes culturelles de divertissement (théâtre, roman, cinéma, bande dessinée) reposent sur une structure narrative. Il ne s'agissait nullement de se servir de l'ordinateur comme d'un moyen de transmission de textes composés pour d'autres médias ; bien au contraire, pour que l'ordinateur donne naissance à une nouvelle expérience narrative, il fallait mettre à profit certaines des propriétés distinctives de la technologie numérique. La plus importante de ces propriétés est l'interactivité, ce qui veut dire la capacité de l'ordinateur de recevoir de l'information de l'utilisateur, et de lui répondre en fonction de cette information. Ce processus, menant à une boucle rétroactive, doit idéalement se répéter tout au long du déroulement du texte et non pas seulement apparaître au début. Comme l'a montré Olivier Caïra (2007), la forme la plus pure et la plus complexe de narration interactive est celle qui repose sur l'intelligence humaine, comme c'est le cas dans les jeux de rôle ou le théâtre d'improvisation, mais l'ordinateur est encore loin d'être capable de simuler ce niveau d'intelligence. La forme la plus connue de narration interactive est actuellement l'hypertexte littéraire, qui demande au lecteur de cliquer sur certains éléments pour choisir, en général aveuglement, comment continuera l'histoire. Mais comme je l'ai montré dans mon ouvrage *Narrative as Virtual Reality*, ce mécanisme menace la cohérence narrative du texte, et il entre en conflit avec les ressorts temporels de l'immersion tels que la curiosité, la surprise et le suspense. De telles stratégies narratives demandent en effet un contrôle auctorial très précis de l'ordre de présentation de l'information, or cet ordre est bouleversé par le mécanisme hypertextuel, ce qui explique pourquoi l'hypertexte littéraire fut un demi-échec, mis aux nues par les critiques et théoriciens avides de nouveauté, mais boudé du grand public. C'est dans le domaine des jeux et des mondes en ligne que la technologie numérique connaît son plus grand succès en matière de divertissement. Mais ici encore, la combinaison de la narrativité et de l'interactivité se révèle problématique. Dès sa fondation en Scandinavie vers l'an 2000, l'étude académique des jeux vidéo a pris comme credo le refus d'assimiler les jeux à des récits. Il en résulta une polémique animée<sup>170</sup> entre les « ludologues » et les « narrativistes ». La dispute prit fin vers les années 2010 par un compromis acceptable dans les deux camps. Ce compromis reconnaît que les jeux ne sont pas des récits, ni les récits des jeux, mais il admet que l'intérêt du joueur peut être fortement amplifié si le jeu repose sur une histoire (*fabula*), et si les actions du joueur représentent les actions concrètes d'un avatar situé dans un monde imaginaire. Mais si l'interactivité octroie au joueur une certaine liberté d'action, il n'est pas facile de réconcilier cette liberté avec une intrigue intéressante. Le chapitre qui suit met le point sur ce problème.

---

<sup>169</sup> Dates approximatives du premier jeu vidéo : *Space Invaders* (1978), et du premier hypertexte littéraires : Michael Joyce's *Afternoon: a story* (1987).

<sup>170</sup> Dans le camp des ludologues : Aarseth (1997), Eskelinen (2012) et Juul (2001) ; dans le camp des narrativistes : Murray (1997), Neitzel (2005) et moi-même (Ryan 2015). Pour une synthèse en français, voir aussi le numéro des *Cahiers de narratologie* dirigé par Baroni et Marti (2014).

La combinaison de la narrativité et de l'interactivité dans les médias numériques oscille entre deux pôles : le jeu narratif, où l'histoire est au service du *gameplay*, et l'histoire jouable, où le *gameplay* est au service de l'histoire. Les concepts de jeu narratif et d'histoire jouable reflètent, dans leur opposition, la distinction faite par le sociologue Roger Caillois (1992) entre deux types d'activités ludiques : *paidia* et *ludus*. Un exemple typique de jeu *paidia* consiste à construire des scénarios imaginaires avec des jouets (poupées, autos miniatures), en les utilisant, selon les termes de Kendall Walton, comme des « accessoires dans un jeu de faire-semblant » (1990 : 21-24). Ces jeux ne visent pas un objectif spécifique, et il n'y a pas de gagnant ni de perdant. Le plaisir des activités de type *paidia* réside dans le libre jeu de l'imagination, dans l'adoption d'identités étrangères, dans la formation de relations sociales (notamment dans les mondes en ligne), dans la construction d'objets, dans l'exploration d'un environnement et dans la création d'un monde en collaboration avec les autres participants. Les jeux de type *ludus*, en revanche, sont strictement contrôlés par des règles préexistantes acceptées par les participants en vertu d'un contrat de jeu ; ils aboutissent à des situations gagnantes ou perdantes clairement définies, et leur plaisir réside dans l'ardeur de la compétition et dans la satisfaction de résoudre des problèmes.

Ce que j'appelle un jeu narratif est une activité de type *ludus*. L'une des contributions majeures de la technologie numérique à l'agencement des jeux, c'est leur narrativisation. Par ce terme, je veux dire la transformation de ce qui était autrefois des espaces ludiques abstraits (comme un échiquier ou un terrain de football) en mondes fictionnels peuplés d'objets concrets et de personnages individualisés. La principale différence entre un jeu abstrait comme le football ou les échecs et un jeu vidéo narratif comme *Half-Life*, *Max Payne* ou *Grand Theft Auto* réside dans le fait que, dans un jeu abstrait, les objectifs des joueurs ne sont rendus désirables que par les règles du jeu (qui donc, dans la vie pratique, passerait son temps à shooter un ballon dans un filet, ou à bouger des pions sur un plateau ?). Dans un jeu narratif, par contre, le joueur poursuit des objectifs considérés comme désirables dans la vie quotidienne ou dans leurs fantasmes : des objectifs tels que sauver le monde ou la princesse si vous voulez être un héros, ou voler des voitures et assassiner des chefs d'état, si vous préférez être un méchant.

Alors que *ludus* inspire des jeux narratifs, l'esprit de *paidia* domine les histoires jouables. Dans une histoire jouable, le but du joueur n'est pas de vaincre, mais d'observer l'évolution du monde de l'histoire. Les histoires jouables offrent un plaisir de nature beaucoup plus esthétique que les jeux narratifs parce que le joueur ne se concentre pas exclusivement sur des tâches à accomplir.

## **Classification des formes d'interactivité**

La création de récits interactifs repose sur le développement de formes d'interactivité propres à l'ordinateur. Je propose de classer ces formes selon deux dichotomies :

### *Interactivité interne ou externe*

En mode interne, les joueurs se situent à l'intérieur du monde virtuel du jeu et s'identifient avec un avatar. En mode externe, le joueur joue le rôle d'un dieu qui contrôle le monde à distance et tire les fils des personnages, comme un marionnettiste. On peut aussi considérer comme externe la position d'un lecteur d'hypertexte par rapport au monde fictionnel, car son activité consiste à naviguer dans une base de données.

### *Interactivité exploratoire ou ontologique*

En mode exploratoire, les joueurs naviguent dans le monde virtuel, mais ils n'ont aucune influence sur le devenir de ce monde. En mode ontologique, au contraire, les décisions du joueur modifient l'histoire du monde virtuel dans différentes directions. Ces décisions sont ontologiques dans le sens où elles déterminent quel monde possible, et par conséquent quelle histoire, se développera à partir de la situation où un choix se présente.

La combinaison de ces deux modes binaires aboutit à quatre possibilités, chacune d'entre elles étant caractéristique de différents genres, se prêtant à des architectures de jeu distinctes et offrant différentes possibilités narratives.

### *Interactivité exploratoire externe*

Le mode exploratoire externe est principalement représenté par l'hypertexte de fiction, comme *Afternoon* et *Twelve Blue* de Michael Joyce. Dans les textes de ce type, l'utilisateur se situe hors du temps et de l'espace du monde fictionnel, il n'est pas soumis à des limites temporelles, ses actions ne simulent pas le comportement d'un membre du monde virtuel et l'interactivité est limitée à la liberté de choisir des itinéraires à travers un espace textuel abstrait qui n'a rien à voir avec l'espace physique où se déroule l'action (pour autant qu'il y ait une histoire).

### *Interactivité exploratoire interne*

Les textes de cette catégorie transportent l'utilisateur dans un monde virtuel, soit en l'associant à un personnage (avatar), soit en déployant le monde virtuel dans une perspective horizontale qui reflète le point de vue de l'un de ses membres, même si le joueur n'habite pas de corps visible. Le rôle de l'utilisateur se limite à des actions qui n'ont aucun effet sur le futur du monde virtuel, ni sur la vie de l'avatar : des actions telles que voyager dans le monde virtuel, explorer ses recoins et ramasser des objets qui révèlent les secrets du passé. Cette formule est représentée dans les jeux où l'utilisateur explore un monde et rencontre des fragments d'histoire en cours de route, comme par exemple *What remains of Edith Finch*.

### *Interactivité ontologique externe*

Dans ce type de texte, l'utilisateur est le dieu du monde virtuel. En tenant les fils des objets et personnages qui peuplent ce monde, et en sélectionnant certains d'entre eux mais sans s'identifier avec ces entités, il spécifie leurs propriétés, prend des décisions pour elles, jette des obstacles sur leur route, modifie l'environnement, initie des processus de transformation et crée des événements qui affectent l'évolution globale du monde virtuel. Les principaux exemples de ce type d'interactivité externe-ontologique concernent les jeux de simulation, dont les représentants comprennent *Simcity*, *Civilization* et *The Sims*.

### *Interactivité ontologique interne*

Ici, l'utilisateur joue le rôle d'un personnage situé à la fois dans le temps et dans l'espace du monde virtuel. Ses actions déterminent le sort de l'avatar, et par extension, le destin du monde virtuel. Chaque partie produit pour l'avatar une nouvelle vie et par conséquent une nouvelle histoire personnelle. Cette histoire est créée dramatiquement, par la performance du joueur, et non diegétiquement, en étant racontée. Les meilleurs exemples de ce type de jeux sont les jeux de tir en vision subjective (first person shooters, ou FPS) tels que *Doom* et *Half-Life* et les mondes en ligne inspirés par la fantaisie médiévale, tels que *EverQuest* et *World of Warcraft*.

## Le Holodeck comme modèle idéal du récit interactif immersif

Comment ces quatre types d'interactivité peuvent-ils être mis au service du récit ? Dans son livre classique : *Hamlet on the Holodeck*, Janet Murray propose de prendre le Holodeck, un dispositif immersif mis en scène dans la série télévisée de science-fiction *Star Trek*, comme modèle de la nouvelle expérience narrative que la technologie numérique devrait rendre possible. Le Holodeck est une simulation en trois dimensions d'un monde fictionnel. L'utilisateur est invité à entrer dans ce monde, à s'identifier à un personnage et à communiquer par le langage et les gestes avec des agents artificiels (créés par l'ordinateur et contrôlés par une intelligence artificielle). Pour tout ce que l'utilisateur dit ou fait, les agents artificiels sont capables de répondre de manière cohérente et d'intégrer la contribution du joueur dans un arc narratif qui soutient l'intérêt de l'histoire.

En tant que modèle du récit interactif, le Holodeck est « une licorne insaisissable que nous pouvons imaginer mais non capturer », selon l'heureuse expression de Brenda Laurel (2001 : 72), mais cela n'enlève rien à la validité de ses propriétés comme idéaux à poursuivre. Dans les sections qui suivent, je propose de comparer ces propriétés aux dispositifs réellement mis en œuvre dans les jeux narratifs et dans les histoires jouables.

### *Interface naturelle*

Les visiteurs du Holodeck interagissent avec le monde virtuel de la même manière que nous interagissons avec le monde réel : par le langage et par les gestes du corps. Ces deux moyens de communication sont fréquemment utilisés dans l'art et les jeux numériques, mais avec une efficacité narrative limitée. L'interaction par le langage naturel peut donner au joueur une liberté d'expression comparables à celle de la vie, mais rien ne garantit que le système comprendra les paroles du joueur et lui répondra de manière narrativement cohérente, comme le démontre le succès encore très limité des ordinateurs au test de Turing. Le seul exemple jusqu'à présent d'un système narratif basé sur l'analyse du langage est *Façade*, un drame interactif où l'utilisateur joue le rôle d'un visiteur invité à dîner par Grace et Trip, un couple de yuppies qui semblent jouir d'un parfait mariage ainsi que d'un grand succès professionnel. Mais au cours de la soirée de profondes fissures apparaissent dans leur vie, et leur parfait mariage se révèle n'être qu'une façade. À la fin de la soirée, après une violente scène de ménage, le visiteur est expulsé, et dans la plupart des cas Grace et Trip décident de se séparer. (Il est possible, mais difficile, pour le joueur de les convaincre de se réconcilier.) Mais le système ignore la plupart du temps les réparties du joueur – qui peut dire ce qu'il veut – et si *Façade* maintient malgré tout un semblant de cohérence narrative, ce n'est que parce que les réponses absurdes de Grace et de Trip peuvent être attribuées à la non-coopération inhérente à toute querelle. Dans un système interactif, la cohérence du dialogue ne peut être maintenue qu'en limitant la liberté du joueur. De nombreux jeux vidéo (par exemple *Morrowind*) permettent au joueur de dialoguer avec les personnages en lui offrant un menu de réparties prédéfinies. Dans ce cas le système est capable de répondre logiquement à chaque possibilité, mais le prix à payer, en plus de la perte de liberté du joueur, est une perte de fluidité, car le temps du monde narratif doit s'arrêter jusqu'à ce qu'un choix soit fait. Le menu ouvre par ailleurs une fenêtre supplémentaire sur l'écran qui affecte négativement l'immersion dans le monde narratif.

La participation du corps entier, l'autre caractéristique distinctive de l'interaction du Holodeck, est fréquente dans les installations d'art numérique et dans les jeux de sport, comme les simulations de bowling ou de tennis, ou dans les jeux de danse. Mais ces jeux sont limités à une interaction physique avec le monde et sont incapables de représenter

les relations interpersonnelles qui sous-tendent la narrativité. La manipulation d'un dispositif de contrôle offre une alternative à l'interaction du corps entier. Ce mode d'interaction repose sur une relation arbitraire entre les gestes du corps dans le monde réel et les événements déclenchés par ces gestes dans le monde fictionnel. La gamme d'actions qui peuvent être effectuées en manipulant les contrôles sans interrompre le temps du jeu se limite de nouveau à l'action physique, comme le mouvement du corps virtuel du joueur, la récolte d'objets et le tir des armes. Aucune de ces actions n'implique de relations interpersonnelles, même lorsque les joueurs tuent des ennemis, car quand ces ennemis prennent l'apparence d'êtres humains, ils ne sont du point de vue du joueur que de simples corps qui doivent être éliminés. Ce n'est qu'en recourant à un menu basé sur le langage que les actions disponibles aux joueurs peuvent affecter d'autres personnages. Dans *The Sims*, par exemple, les menus permettent aux joueurs de choisir parmi des actions telles que « irriter », « plaire », « danser avec », « jouer », « embrasser », et « parler avec », qui prennent tous un être humain comme patient. Le choix de l'action influence les relations émotionnelles entre les deux personnages en faisant monter ou baisser le baromètre de leur affection mutuelle.

En résumé, les systèmes d'histoires interactives doivent choisir entre des modes d'intervention raisonnablement naturels, mais narrativement limités, et des interfaces artificielles qui suspendent le temps du monde fictionnel, mais permettent des relations interpersonnelles beaucoup plus riches et beaucoup plus propices à la narrativité.

#### *Intégration des actions de l'utilisateur dans l'histoire*

Dans la vie réelle, toutes nos actions contribuent à l'histoire de notre vie, c'est-à-dire à notre biographie. De même, dans l'Holodeck, toutes les actions du visiteur font en principe progresser l'intrigue. Mais comment peut-on créer une histoire lorsque les possibilités d'action de l'utilisateur sont limitées au déplacement, au ramassage d'objets, à leur manipulation et à la résolution de problèmes à l'aide de ces objets, comme c'est le cas dans les *shooters* et les jeux d'aventure ? Le moyen le plus évident d'incorporer ces types d'action dans une histoire est de choisir un genre d'intrigue qui met l'accent sur les actions physiques. On peut compliquer l'intrigue en se servant de segments filmiques (« *cut scenes* »), mais cela implique de sacrifier momentanément la participation active du joueur, puisque ces segments ne sont pas interactifs. Dans le pire des cas, l'intrigue n'avance que dans les moments où le joueur est privé de contrôle, et ses actions ne sont qu'un moyen de débloquent le prochain épisode en résolvant des problèmes jetés arbitrairement sur son chemin pour lui donner quelque chose à faire. Dans *Myst*, par exemple, le joueur doit tirer des leviers, trouver des clés et deviner des codes secrets pour être admis dans une nouvelle région, où il trouvera une autre page du livre qui raconte l'histoire du monde fictionnel. Le créateur de jeux Chris Crawford appelle cette situation une « histoire constipée » (2004 : 130), et le critique Steven Poole la décrit comme suit : « C'est comme si vous lisiez un roman et que vous soyez contraint par un malin démon de gagner un match de ping-pong après chaque chapitre afin d'être autorisé à lire le chapitre suivant » (2000 : 109).

#### *Création dynamique de l'histoire*

Dans le système du Holodeck, chaque action du visiteur agit sur la vie de son avatar, et chaque choix mène à une histoire différente. Il est impossible pour les créateurs de jeux vidéo de prévoir toutes les conséquences de toutes les décisions qui peuvent être prises par le joueur et de les intégrer en tant que données dans le système. La seule façon de respecter la liberté d'action du visiteur est donc de calculer les effets de ses actions en

temps réel, de mettre à jour sa représentation mentale du monde fictionnel et de répondre aux actions du joueur sur la base de cette représentation. Ce processus dynamique est une simulation, et il confère à la production des récits une qualité d'émergence. Mais y a-t-il vraiment des systèmes qui le réalisent, ou s'agit-il ici encore de cette licorne dont parlait Brenda Laurel ?

Les formes existantes de récit interactif peuvent être divisées *grosso modo* entre d'une part des systèmes ascendants (« bottom-up ») et émergents qui créent des histoires pendant la partie du joueur, comme le fait le Holodeck, et d'autre part des systèmes descendants (« top-down »), qui reposent sur des contenus pré-déterminés. Les premiers peuvent être joués à plusieurs reprises avec des résultats différents, tandis que les seconds sont destinés à une partie unique, car l'histoire ne se renouvelle pas.

L'approche ascendante est illustrée par *The Sims*. Le programme crée un monde rempli d'objets et de personnages. Chacune de ces entités est liée à un répertoire de comportements possibles, affichés sur un menu qui apparaît quand le joueur sélectionne cette entité. Lorsqu'un comportement est sélectionné, il amène un autre état du monde fictionnel, et un nouvel ensemble de comportements devient disponible. Le passage du monde d'un état à un autre constitue une histoire. Dans ce type de système, les choix offerts au joueur sont trop nombreux et les interactions des différents objets entre eux sont trop complexes pour que le créateur du jeu puisse anticiper tous les développements possibles. S'il existe un problème avec ce genre de système, c'est le manque de clôture de leurs produits : en l'absence d'une autorité qui contrôle la génération d'histoires de haut en bas, il est pratiquement impossible de créer un arc dramatique comprenant une montée et une chute de tension, ou une séquence d'événements qui s'arrête une fois qu'un conflit majeur a été résolu.

Alors que l'approche ascendante est privilégiée dans les histoires jouables, l'approche descendante est typique des jeux narratifs, comme les *shooters* et les jeux d'aventure. Dans cette approche, il n'y a pas de génération dynamique d'événements. La progression du joueur est un voyage sur une route déjà tracée qui conduit à une destination fixe, ou à plusieurs destinations lorsque le système offre des embranchements. Nous trouvons cette structure dans les jeux basés sur des histoires préexistantes, comme *Harry Potter*, *Le Seigneur des anneaux* ou *Alice au Pays des Merveilles*. Mais dans la mesure où l'histoire doit être adaptée aux possibilités d'action offertes par le médium, elle est en général passablement différente de sa source littéraire ou cinématographique et ces jeux tendent à devenir des *shooters* ou des quêtes. Ils attirent les joueurs beaucoup plus pour le plaisir spatial et visuel de se retrouver dans un monde familier et de rencontrer leurs personnages favoris que pour le plaisir temporel de participer à l'intrigue. Dans ce genre de jeux, le monde fictionnel prend le pas sur l'histoire proprement dite.

### **Types d'intrigue pour le récit interactif**

La création d'un récit interactif commence par le choix d'une structure narrative. Dans cette section, j'examine le potentiel de quatre genres plus ou moins littéraires pour servir de base à un récit interactif : le récit épique, le récit épistémique, le feuilleton et le récit dramatique. Ces genres seront traités dans un ordre décroissant de compatibilité avec l'interactivité.

### *Le récit épique*

L'intrigue du récit épique est axée sur les exploits d'un héros solitaire. Selon Irène De Jong (139), son but est de « préserver le souvenir d'actes glorieux accomplis par des êtres supérieurs qui démontrent leur courage dans des batailles contre des ennemis humains, des monstres, ou les forces de la nature ». Dans le mesure où chaque exploit contribue à la gloire du héros, l'histoire peut être infiniment prolongée en ajoutant de nouvelles missions et de nouveaux épisodes. La structure épique est depuis longtemps la favorite des jeux vidéo ; elle sous-tend les *shooters*, les jeux d'aventure et les quêtes des jeux en ligne de type *World of Warcraft*. Il est facile d'expliquer sa popularité. Les actes du héros, essentiellement physiques, sont relativement simples à simuler par le code et l'interface, la séquence de base, faite de mission-accomplissement-récompense, peut être répétée sans fin, permettant au joueur d'atteindre des niveaux de plus en plus élevés dans la hiérarchie du jeu ; le thème de la quête se prête à d'infinies variations tant au niveau des tâches à accomplir qu'au niveau de la représentation visuelle ; et la nature solitaire de la quête du héros rend superflues les relations interpersonnelles, donc nous avons vu qu'elles sont difficiles à simuler. Même quand le joueur a besoin de l'aide de personnages artificiels ou d'autres joueurs (comme c'est le cas dans les jeux en ligne) pour accomplir une mission, il progresse dans le jeu pour son propre compte (ou plutôt celui de son avatar, qui acquiert de plus en plus de pouvoir), et les autres personnages sont généralement réduits aux rôles fixes d'antagonistes ou d'adjuvants. Dans une épopée, de même, il n'y a pour ainsi dire pas d'évolution psychologique ni de changement dans les relations humaines. Un ennemi reste toujours un ennemi, et la princesse une fois conquise sera toujours aimée.

### *Le récit épistémique*

Par ce terme je désigne les récits centrés sur le désir de savoir, dont le prototype est le roman policier. La caractéristique du récit épistémique est la superposition de deux histoires, l'une constituée par les événements du passé, et l'autre par l'enquête qui mène à leur découverte. Cette structure est facile à simuler par un système numérique. Elle confère au joueur un rôle précis, celui de l'enquêteur, et elle combine une histoire prédéfinie – celle du passé – avec une histoire variable créée par le joueur, celle de l'enquête ; elle exploite les ressources visuelles et spatiales des systèmes numériques en envoyant le joueur à la recherche d'indices disséminés dans le monde fictionnel, et elle est parfaitement compatible avec le type d'actions qui peuvent être facilement simulées par le système : se déplacer, ramasser des objets, les examiner et interroger des personnages artificiels, idéalement par un libre dialogue, mais plus efficacement par un menu de questions prédéfinies.

### *Le feuilleton*

Représenté de nos jours par ces séries télévisées qui durent des années, le feuilleton (« *soap opera* ») est un récit massivement parallèle composé d'un grand nombre de personnages dont les destins entrecroisés forment de multiples sous-intrigues. S'il a un début, le feuilleton n'a pas vraiment de fin, sinon celle d'être supprimé des programmes à cause d'une perte de spectateurs. On pourrait dire de lui ce qu'André Gide déclarait à propos des *Faux-Monnayeurs*, roman fait lui aussi d'actions parallèles et de destins entrecroisés : « pourrait être continué ».

La structure ouverte du feuilleton a été adoptée avec succès par la série des *Sims*. Comme nous l'avons déjà vu, *The Sims* est un « God game » dans lequel le joueur crée une famille de personnages et les manipule d'un point de vue externe et ontologique. Chaque

personnage est défini par des traits de caractère individuels, par des buts, des aspirations et des relations affectives avec d'autres personnages. Le monde du jeu contient également un certain nombre de personnages non jouables qui font irruption de façon inattendue dans la vie des personnages jouables et qui interagissent avec eux. Le jeu présente ainsi une combinaison d'épisodes créés de bas en haut par l'utilisateur et d'épisodes créés de haut en bas par le système. Le grand nombre de personnages, les types d'actions dont ils sont capables, la possibilité pour l'utilisateur de contrôler successivement (mais pas simultanément) plusieurs personnages, et le fait que le jeu ne finit jamais prédispose *The Sims* à la génération d'épisodes multiples et d'histoires parallèles, au gré des relations amoureuses et sociales qui se font et se défont.

### *Le récit dramatique*

Les récits dramatiques, qu'ils soient tragiques ou comiques, mettent l'accent sur l'évolution des réseaux de relations humaines. Contrairement au genre épique, l'action est mentale plutôt que physique : la plupart des événements consistent en des actes de communication verbale entre les personnages. Lorsque ceux-ci accomplissent des actions physiques, la signification de ces actions réside dans ce qu'elles révèlent des désirs, croyances et buts de l'agent et sur la façon dont elles affectent les relations interpersonnelles. Une autre différence par rapport aux récits épiques réside dans la clôture de l'intrigue, une clôture représentée par le fameux triangle de Freytag (Jahn 2005), qui mène de l'exposition à la complication et à la résolution.

La réalisation de l'intrigue dramatique dans un milieu interactif soulève d'innombrables problèmes. Quels seront les objectifs du joueur et par quel type d'algorithme ces objectifs affecteront les objectifs des personnages artificiels non-joueurs (PNJ) ? Dans une intrigue épique, le joueur reçoit une mission et tous ses efforts sont axés sur l'accomplissement de cette mission. De même, dans une intrigue épistémique, le joueur se concentre sur l'élucidation d'un mystère et persévère dans ce projet jusqu'à ce qu'il trouve la solution. Mais dans une intrigue dramatique, les objectifs des personnages évoluent avec leurs relations, et ces objectifs doivent être fréquemment redéfinis. Cette révision exige du système une capacité de simuler le raisonnement humain bien supérieure à celle que demandent les récits épiques et épistémiques. Les joueurs adapteront-ils spontanément les buts et les plans de leur avatar à la situation en cours, ou bien le système leur donnera-t-il des instructions par l'intermédiaire d'un PNJ ? L'importance des états mentaux dans l'intrigue dramatique exige des participants humains et artificiels la capacité de former des représentations des pensées d'autres personnages (ce qu'on appelle en psychologie cognitive une « théorie de l'esprit »). Est-ce qu'elle m'aime ou pas ? Est-ce qu'il essaie de m'aider ou de me nuire ? Puis-je croire à ce qu'il dit, ou est-ce qu'il ment ? Telles sont les questions qui font avancer et motivent l'intrigue dramatique. Les personnages doivent être capables de se les poser afin de savoir comment répondre aux actions d'autres personnages. La création de relations interpersonnelles dynamiques entre le joueur et les PNJs, et entre les PNJs eux-mêmes, exige énormément de l'intelligence artificielle qui gère le système, à moins, naturellement, que l'intrigue soit entièrement pré-scénarisée et qu'elle se développe uniquement dans les scènes filmiques non interactives.

En assumant que tous ces problèmes soient résolus, il restera la question du rôle à donner au joueur pour faire de sa visite dans le monde du jeu une expérience vraiment satisfaisante. Je doute sérieusement que les joueurs prendront plaisir à émuler les héros tragiques ou comiques en devenant des objets de pitié ou de dérision. Cela suggère que le meilleur rôle pour le joueur est celui d'un observateur ou d'un confident dont les interventions servent principalement de stimulant qui affecte le comportement des PNJs.



En tant que personnage secondaire, l'utilisateur combine les rôles d'agent et de spectateur sans assumer la responsabilité du développement de l'histoire et sans renoncer au contrôle d'un auteur. Comme l'observe Andrew Glassner, la plupart des joueurs ne veulent pas vraiment devenir les acteurs d'un théâtre d'improvisation. S'ils s'intéressent vraiment à créer leurs propres scripts, ils feront beaucoup mieux de participer à des mondes virtuels en ligne, comme *Second Life*, où ils pourront communiquer avec des agents naturellement intelligents.

### **Immersion du récit interactif**

Quel genre de satisfaction pouvons-nous attendre d'une participation active à une histoire ? Le plaisir narratif peut être généralement décrit en termes d'immersion dans un monde fictionnel, mais une distinction doit être faite entre l'immersion ludique et l'immersion narrative. L'immersion ludique consiste en une profonde absorption dans l'accomplissement d'une tâche ; elle est comparable à l'intensité avec laquelle un violoniste se concentre pour jouer un concerto, ou un mathématicien pour prouver un théorème. Cette expérience est indépendante du contenu mimétique du jeu : les joueurs peuvent être profondément immergés dans le jeu d'échecs ou dans le golf, le football ou *Tetris* – qui sont tous des jeux abstraits – ainsi que dans *Deus Ex*, *Call of Duty*, *Grand Theft Auto*, ou dans une partie de gendarmes et de voleurs – qui sont tous des jeux reposant sur un contenu narratif. Alors que l'immersion ludique présuppose un participant physiquement actif, l'immersion narrative est un engagement de l'imagination dans la construction et la contemplation d'un monde, qui peut être soit purement fictionnel, soit présenté comme une image du monde actuel. Dans la section qui suit, je propose d'examiner la compatibilité de l'immersion ludique avec trois types d'immersion narrative : spatiale, temporelle et émotionnelle (Ryan 2015).

#### *Immersion spatiale*

Grâce aux ressources visuelles et cinétiques des médias numériques, l'immersion spatiale est la plus facile à réaliser. La capacité de ces médias d'adapter l'affichage à la position du corps virtuel du joueur rend très efficace la simulation de l'expérience corporelle du mouvement. S'ajoute à cette expérience cinétique le pouvoir visuel de l'infographie, qui peut rendre les paysages si beaux que l'exploration du monde fictionnel devient une fin en soi. Le type de récit qui exploite le mieux les ressources visuelles et cinétiques de l'ordinateur est le récit épique, dont nous avons vu qu'il concerne les voyages d'un héros solitaire à travers un paysage plein de dangers.

Dans un récit interactif, l'expérience de l'espace peut prendre deux formes, l'une stratégique et l'autre émotionnelle. Dans l'expérience stratégique, le joueur s'intéresse à la configuration de l'espace en vertu des actions qu'elle rend possible. Beaucoup de jeux alternent entre une présentation horizontale du monde fictionnel reflétant un point de vue interne et une carte à la perspective verticale sur laquelle aucun objet n'en cache un autre, permettant ainsi au joueur de planifier ses actions. Mais l'expérience de l'espace dans un environnement numérique ne consiste pas seulement à étudier son arrangement pour l'utiliser efficacement, cette expérience peut aussi impliquer un attachement émotionnel à certains endroits. Ce sentiment, connu des géographes et des phénoménologues comme « sens du lieu », n'est pas davantage incompatible avec l'interactivité que la conception stratégique. Les visiteurs du monde en ligne *Second Life* passent par exemple des heures à se construire une retraite personnelle, un nid décoré avec amour, comprenant des objets fabriqués avec les outils du système ou achetés à

d'autres joueurs. Une autre forme de relation émotionnelle à l'espace dans les environnements numériques est le plaisir cinétique que procure l'exécution des mouvements. Comme l'observe Gordon Calleja (2011 : 68), quand les joueurs atteignent une grande maîtrise des contrôles du jeu, quand le mouvement à travers l'espace de jeu deviennent fluides et ne sont plus un effort, ils ressentent les actions de leurs avatars comme s'il elles étaient exécutés par leur propre corps.

### *Immersion temporelle*

Plus problématique que l'immersion spatiale, mais malgré tout compatible avec un récit interactif, l'immersion temporelle peut provenir de trois effets narratifs définis par Meir Sternberg (1992) : la curiosité, la surprise et le suspense. La curiosité, ou désir de savoir, est le moteur de l'intrigue épistémique. Contrairement à la curiosité, qui peut être soutenue tout au long d'un récit, la surprise vient en courtes rafales, inspirée par certains événements. Dans un système interactif, la création d'une surprise présuppose une intervention de haut en bas du système, car si le joueur pouvait déterminer complètement le développement de l'histoire, il ne serait jamais surpris par le tour des événements. Un système ascendant tel que *The Sims* crée des surprises en bloquant provisoirement le contrôle de l'utilisateur et en générant des événements pré-scénarisés, comme par exemple l'enlèvement d'un personnage masculin par des extra-terrestres et son retour dans un état de grossesse. Le suspense nécessite, de même, une manipulation « top-down » des anticipations du joueur. Les lecteurs de récits classiques ressentent du suspense quand ils peuvent prévoir deux ou trois développements possibles et sont impatients de savoir lequel sera actualisé. L'héroïne ligotée sur les rails du chemin de fer est un exemple classique de suspense, car l'avenir peut être réduit à l'un ou l'autre de deux choix : soit elle va mourir, soit elle sera sauvée. Mais quand les joueurs peuvent déterminer l'intrigue par leur choix d'action, l'incertitude se perd. Pour qu'un récit interactif crée du suspense, le joueur doit être conscient d'un obstacle possible à son plan ou d'un contre-plan par un autre personnage.

### *Immersion émotionnelle*

L'immersion émotionnelle dans un récit interactif est la plus problématique, car elle implique des relations interpersonnelles entre le joueur et les personnages artificiels. Dans la vie réelle, nous éprouvons deux types d'émotion : celles qui sont dirigées vers nous-même, car elles concernent nos propres désirs (amour, haine, jalousie, colère, dépit, soulagement), et celles qui sont dirigées vers autrui, par un mécanisme de substitution appelé empathie (être triste ou heureux pour quelqu'un).

Le récit a un pouvoir unique de susciter des émotions dirigées vers autrui. Aristote rend hommage à cette capacité quand il décrit les effets de la tragédie comme des sentiments de terreur et de pitié inspirés par le sort des personnages, sentiments qui mènent à la purification (*catharsis*) du spectateur. Les émotions que suscitent les jeux, telles que l'excitation, le triomphe, le dépit, le soulagement, la frustration, la détente, la curiosité et l'amusement (décrites par Lazzaro) sont par contre dirigées vers nous-mêmes, car elles reflètent notre intérêt pour le *gameplay* et notre succès en tant que joueurs. Mais leur répertoire est beaucoup plus réduit que celui des émotions que les héros ressentent dans les récits traditionnels : les joueurs de jeux vidéo peuvent se battre pour sauver une princesse, mais contrairement aux héros des histoires romanesques, ils ne sont pas motivés par leur amour pour elle. Alors que l'intérêt narratif confère aux personnages la dignité de personnes, l'intérêt ludique les considère comme de purs moyens subordonnés à une fin. Extrêmement rares sont les PNJs qui remplissent non seulement le rôle

fonctionnel d'adjuvants ou d'opposants, mais génèrent de l'intérêt et de l'empathie de par leur propre personnalité.

Alors que les jeux narratifs sacrifient délibérément les personnages au *gameplay*, certaines histoires jouables réussissent à créer des personnages à la psychologie suffisamment vraisemblable pour inspirer des réactions émotionnelles, mais au prix d'une limitation de la liberté d'action du joueur et d'une suppression des émotions dirigées vers son avatar. Prenons le cas de *Façade*. Le joueur ressent d'intenses sentiments d'aversion et de mépris pour Grace et Trip, et ces sentiments contribuent fortement à l'immersion dans le jeu et à l'appréciation esthétique du monde fictionnel, mais ils n'ont aucun effet sur le développement de l'histoire. Alors que les choix du joueur permettent des variations dans le dialogue, variation qui expose diverses facettes des personnalités de Grace et de Trip, le drame se déroule selon un script relativement fixe imposé de haut en bas par le système. Même si le joueur hait ou méprise Grace et Trip, il n'éprouve aucune émotion pour son avatar, contrairement au joueur d'un shooter ou d'un monde en ligne qui se réjouit de passer un obstacle et qui ressent du dépit à la perte d'une des vies de son avatar. Je n'ai certainement pas ressenti de regret pour une amitié perdue quand Grace et Trip m'ont expulsée de leur appartement.

## Conclusion

Aux alentours de l'an 2000, un immense optimisme régnait dans le domaine de l'intelligence artificielle concernant la possibilité d'une génération d'histoires non seulement dynamiques, mais offrant de plus un rôle actif au joueur. De nombreuses conférences ont été dédiées à la création par ordinateur de récits interactifs, mais vu le manque de résultats pratiques, ce mouvement est actuellement en perte de vitesse. *Façade* reste à cette date le seul exemple complet de drame interactif produit en temps réel (au moins au niveau micro) et l'intérêt suscité par ce projet tient plus dans son importance théorique que dans le plaisir qu'il offre aux joueurs. La génération d'histoires en temps réel est un problème fascinant pour l'intelligence artificielle, mais même si ce problème était résolu, rien ne garantirait qu'une telle génération produirait un plaisir accru au niveau de l'expérience ludique ou esthétique. Ce sont les récits prédéterminés, créations de l'intelligence naturelle, qui dominent actuellement les jeux narratifs et les histoires jouables.

Dans un article récent, Ian Bogost (2017), théoricien prolifique et respecté des jeux numériques, et lui-même développeur de jeux, va jusqu'à proclamer, comme son titre l'indique, que « les jeux vidéo sont meilleurs sans histoires ». Il est étonnant que Bogost, avocat des jeux « sérieux » à message didactique (voir Bogost 2010), ne se rende pas compte que c'est à travers une histoire que les jeux peuvent développer de tels messages : les jeux purement abstraits comme les échecs ou *Tetris* n'ont rien à nous dire sur le monde actuel. Mais Bogost a sans doute une conception de la narrativité beaucoup plus étroite que la mienne – une conception selon laquelle, dans un jeu narratif, l'activité du joueur est entièrement vouée à découvrir des événements passés, alors que pour moi, la narrativité est compatible avec l'interactivité de type ontologique, selon laquelle l'histoire s'écrit par les actions du joueur. Cette conception n'exclut pas une intrigue largement prédéfinie, puisque chacune des vies de l'avatar représente une manière différente d'actualiser le schéma de base. Dans son article, Bogost (2017) s'en prend à un genre de jeu devenu récemment populaire, dit « environmental storytelling ». Ce genre, qui repose sur une interactivité exploratrice interne, consiste à parcourir un monde virtuel et à reconstituer

son passé à partir d'objets ou de fragments narratifs attachés à certains lieux. Prenant comme exemple le récent *What remains of Edith Finch*, Bogost pose la question suivante : pourquoi cette histoire a-t-elle besoin d'être un jeu vidéo ? Que perdrait-elle si on la racontait par un film ou un roman ? Selon Bogost, la narration interactive n'atteindra jamais ces sommets que sont *Madame Bovary* dans le roman, *Hamlet* au théâtre ou *Citizen Kane* au cinéma (mes exemples). Argument fallacieux, car même si les jeux vidéo n'atteignent pas ce niveau, cela ne veut pas dire qu'ils doivent renoncer à raconter des histoires. Ce qui fait la grandeur des chefs-d'œuvre narratifs, c'est leur capacité d'adapter l'intrigue à leur médium. Peut-on *a priori* exclure la possibilité d'une intrigue qui mettrait véritablement à profit cette ressource inhérente à la technologie numérique qu'est l'interactivité ? L'art narratif n'a certainement pas besoin des jeux et de la technologie numérique pour s'épanouir, comme le montrent le roman, le théâtre et le cinéma, mais contrairement à ce qu'affirme Bogost, les produits de la technologie numérique ont beaucoup à gagner du développement d'un intérêt de type narratif. Comme je l'ai noté auparavant, ce qui distingue la plupart des jeux vidéo des jeux de sport ou de plateau traditionnels, différence qui constitue la clé de leur succès populaire, tient dans la création d'un monde concret et d'une action dirigée vers des objectifs intrinsèquement désirables, plutôt que rendus tels par des règles abstraites. Or ces caractéristiques constituent le noyau de la narrativité.

## Bibliographie

- Aarseth, Espen (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- Baroni, R. & M. Marti (dir.) (2014), « Les bifurcations du récit interactif : continuité ou rupture ? », *Cahiers de narratologie*, n° 27. En ligne, consulté le 7 août 2017. URL : <http://narratologie.revues.org/6996>
- Bogost, Ian (2010), *Persuasive Games. The Expressive Power of Video Games*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Bogost, Ian (2017), « Videogames are Better Without Stories. » *The Atlantic*. En ligne, consulté le 13 juin 2017. URL : <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>.
- Cailliois, Roger (1992), *Les Jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Folio essais.
- Caïra, Olivier (2007), *Jeux de rôles : Les Forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions.
- Calleja, Gordon (2011), *In-Game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Crawford, Chris (2004), *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, Berkeley, New Riders.
- De Jong, Irene (2005), « Epic », in *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, David Herman et al. (dir), Londres, Routledge, p. 138-40.
- Eskelinen, Markku (2012), *Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory*, Norfolk, Continuum.
- Jahn, Manfred (2005), « Freytag's Triangle », in *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, David Herman et al. (dir), Londres, Routledge, p. 189-90.

- Joyce, Michael (1987), *Afternoon, a Story*, Cambridge (Mass.), Eastgate Systems.
- . (1996), *Twelve Blue: Story in Eight Bar*. En ligne, consulté le 13 juin 2017.  
URL: <http://www.eastgate.com/TwelveBlue/>
- Juul, Jesper (2001), « Games Telling Stories : A Brief Note on Games and Narrative », *Gamestudies*, n° 1 (1). En ligne, consulté le 3 août 2017. URL :  
<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Laurel, Brenda (2001), *Utopian Entrepreneur*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Lazzaro, Nicole (2004), « Why We Play Games: Four Keys to More Emotions Without Story ». En ligne, consulté le 13 juin 2017. URL :  
[www.xeodesign.com/xeodesign\\_whyweplaygames.pdf](http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf).
- Mateas, Michael, and Andrew Stern (2005), *Façade*. En ligne, consulté le 13 juin 2017.  
URL : <http://interactivestory.net/download>
- Murray, Janet H. (1997), *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, Free Press.
- Neitzel, Brita (2005), « Narrativity in Computer Games », in *Handbook of Computer Games Studies*, J. Raessens et J. Goldstein (dir.), Cambridge (MA), MIT Press, p. 227-245.
- Poole, Steven (2000), *Trigger Happy: The Inner Life of Video Games*, New York, Arcade Publishing.
- Ryan, Marie-Laure (2015), *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- Sternberg, Meir (1992), « Telling in Time (II): Chronology, Teleology, Narrativity », *Poetics Today*, n° 13 (3), p. 463-541.
- Walton, Kendall (1990), *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Art*, Cambridge (Mass.), Harvard UP.

### Jeux et textes cités

*Afternoon* (hypertexte), *Call of Duty*, *Civilization*, *Deus Ex*, *Doom*, *Façade* (drame interactif), *Grand Theft Auto*, *Half-Life*, *Max Payne*, *Morrowind*, *Myst*, *Second Life*, *Simcity*, *Tetris*, *The Sims*, *Twelve Blue* (hypertexte), *What remainss of Edith Finch ?*, *World of Warcraft*