

**Loïc
BARNET**

L'Art du *Storytelling* dans les univers vidéo-ludiques

Mémoire de Master 2
Année 2015-2016

Université Paris 8
Master Création Numérique
Arts et Technologies de l'Image



« J'adresse mes remerciements à celles et ceux qui ont contribué à l'élaboration de ce mémoire.

En premier lieu à Chu-yin CHEN et Jean-François JEGO, professeurs à l'Université Paris 8, qui m'ont tous deux encadrés et guidés dans l'écriture de ce mémoire et m'ont aidés à ordonner mes pensées.

Je remercie également toute l'équipe enseignante d'ATI ainsi que ses étudiants, mes camarades, dont les échanges et les talents ont permis d'alimenter et développer mes idées tant du point de vue théorique que technique.

Enfin, à ceux et celles qui ont participé à la relecture de ce mémoire et plus particulièrement à Philippe et Céline BARNET qui ont su apporter des avis critiques et constructifs tout au long de cette aventure. »

- Loïc BARNET

Table des matières

Introduction	4
I : Etat de l'art du <i>Storytelling</i>	6
I ₁ : Comment étudier le Jeu Vidéo ?.....	7
I _{1.1} : Ludologie et Narratologie	7
I _{1.2} : Avant-propos et convictions personnelles	9
I ₂ : Construire une narration.	12
I _{2.1} : Les Schémas Narratif et Actanciel.....	13
I _{2.2} : Les théories de C.VOGLER, le Voyage du Héros au cinéma.	21
II : Le <i>Storytelling</i> dans le jeu vidéo	30
II ₁ : La Narration Interactive	30
II _{1.1} : Les origines de l'interaction narrative.	30
II _{1.2} : L'Interaction pour rapprocher Récit et Jeu : l'expérience du jeu de rôle papier. ...	37
II _{1.3} : La place de la narration dans le jeu vidéo « graphique ».	50
II ₂ : Les particularités narratives du jeu vidéo face aux supports littéraire et cinématographique	55
II ₃ : Les formes de <i>storytelling</i> dans le jeu vidéo.	68
II _{3.1} : Le Design Narratif.	68
II _{3.2} : Les nouvelles expressions du <i>storytelling</i>	83
III : Expérimentations.....	89
Conclusion.....	103
Bibliographie	104
Webographie	105
Filmographie	107
Sources :	108
Annexes.....	109

Introduction

En cette époque où le jeu vidéo atteint un niveau de détails et de réalisme rivalisant avec l'image pré-calculée et où les joueurs se pâment devant les qualités techniques et la finesse des images, il m'est apparu intéressant d'observer et de commenter ce qu'il est advenu d'un aspect bien particulier de cet univers. Je veux parler du *storytelling*, la narration en français ou plus précisément « l'art de raconter une histoire ».

Qu'est-ce que le *storytelling* à proprement parler ? Il regroupe les façons de constituer un récit et de le raconter afin que celui-ci ait un impact émotionnel fort sur son public. Il constitue le squelette d'un récit, qu'il soit littéraire ou cinématographique, qui va permettre à une œuvre de communiquer sens et émotions à son public.

Dans le cadre de ce mémoire, je m'appliquerai à envisager quels sont les particularités du *storytelling* dans ce que j'appelle les « univers vidéo-ludiques ». Je m'attacherai effectivement à traiter de la place du *storytelling* et de ses procédés dans le jeu vidéo, mais je tiens également à élargir mon spectre de réflexions autour des questions de *storytelling* dans la littérature et le cinéma qui sont selon moi les deux parents qui ont guidé le tout nouveau média des jeux vidéo.

Nous devons dans ce cas nous poser certaines questions, dont les suivantes : Quels sont les moyens employés pour raconter une bonne histoire ? Peut-on détecter des différences de modèles entre la littérature, le cinéma et le jeu vidéo ? Quels procédés font qu'un jeu vidéo - au-delà de son aspect ludique et de sa qualité visuelle - va réussir à nous divertir, mais surtout réussir à nous transmettre et nous faire ressentir des émotions ?

J'entends par là qu'aujourd'hui le jeu vidéo descend et se revendique d'un héritage littéraire et cinématographique impressionnant et que la vue de ces créations vidéo ludiques nous renvoie régulièrement à des œuvres et à des schémas que nous avons vus au travers de nos lectures et de nos visionnages.

Mais le jeu vidéo est-il une simple extension de ces deux univers ? Est-il régi par les mêmes règles, les mêmes procédés qui rendent un livre ou un film émouvant ?

Resume :

At a time when video games has reached a level of details and realism, competing with pre-calculated images and where players applaud the technical quality and image sharpness, it became interesting to observe and comment a particular aspect of this universe.

I refer to the *storytelling* or more precisely "the art of telling a story."

What is *storytelling*? It includes how to create a story and tell it to induce a strong emotional impact on the audience. It is the skeleton of a story, whether literary or cinematic, which will allow us to communicate meaning and emotion to our audience.

As part of this thesis, I will apply myself to consider what are the particularities of *storytelling* in the "video game universe." I will deal with *storytelling* and its processes in video game, but I also want to broaden my spectrum of thoughts on issues of *storytelling* in literature and film, those are in my opinion both parents which guided the new media of video games.

We must in this case ask us some questions, including: What are the tools used to tell a good story? Can we detect differences in styles between literature, film and video games? What processes inherent to video games – beyond the fun they procure and their visual quality - will manage to entertain us, but mostly succeed to transmit and make us feel emotions?

I mean today the video game descends from both an impressive literary and cinematic heritage and that the sight of these playful video creations regularly reminds us of works and schemes we've seen through our reading and our viewings.

Are video games a simple extension of those both worlds? Are they governed by the same rules, the same processes that make a book or a film moving?

I : Etat de l'art du *Storytelling*.

La force imaginative de l'Homme, ou l'envie de raconter des histoires, d'apprendre, de se divertir, de s'émouvoir.

Nous ne pouvons parler du *Storytelling* dans le jeu vidéo sans évoquer sa filiation avec les mondes de la littérature et du cinéma. Par conséquent, nous nous devons d'étudier ses antécédents généalogiques et les manières dont ont été racontées les histoires et ce depuis la nuit des temps. Car depuis toujours, l'Homme est mû par ce désir de raconter, de transmettre son (ses) histoire(s). Des peintures troglodytes jusqu'à l'Instagram du XXI^e siècle, l'être humain raconte et communique de tous temps et sur tous les sujets.

« Qu'est-ce qu'une histoire ? Une histoire est aussi une métaphore, un modèle d'un aspect du comportement humain. C'est une machine à penser qui nous permet de tester nos idées et nos sentiments et d'essayer dans apprendre plus. »

- Christophe VOGLER.
Ecrivain du *Guide du Scénariste*.

Pour mieux nous concentrer et ne pas perdre notre objectif de vue, nous nous concentrerons ici exclusivement sur l'art du récit dans la littérature et le cinéma. Même s'il serait pertinent d'y inclure toute une partie sur la force communicative de la peinture et des images car elles sont intrinsèquement liées aux médias du cinéma et du jeu vidéo et peuvent provoquer autant - si ce n'est davantage - d'émotions quand elles sont bien exploitées. C'est bien parce que la narration est la plus ancienne forme de divertissement connue à ce jour, des peintures des grottes de Lascaux, en passant par les chants tribaux et les balades épiques, qu'elle est considérée comme l'un des moyens fondamentaux de l'homme pour donner sens à son univers. Les histoires nous rapprochent, nous pouvons en discuter entre nous et nous lier au travers d'elles. Ces récits sont des connaissances, des légendes et des Histoires partagées. Elles sont si naturelles que l'on ne se rend pas nécessairement compte à quel point elles forgent notre vie et notre conception de celle-ci. C'est parce que les histoires sont une telle part de nous-même qu'elles sont capables de nous séduire, de nous divertir mais d'une manière si puissante qu'elles peuvent également être un grand outil de déception. Quand nous sommes immergés dans un récit, nous baissons notre garde, nous nous concentrons d'une façon plus profonde et plus complète qu'au travers d'une simple conversation. C'est pourquoi il est primordial de connaître les forces et les faiblesses des outils narratifs à notre disposition pour offrir les moyens de construire un dialogue narratif pertinent, cohérent et immersif pour ceux qui seront amenés à l'écouter, à le voir et à le ressentir.

I.1 : Comment étudier le Jeu Vidéo ?

I.1.1: Ludologie et Narratologie

C'est une question presque aussi vieille que le jeu vidéo qui est débattue et qui continue d'occuper les esprits quand il s'agit d'étudier le jeu vidéo : doit-on les étudier d'après leur aspect ludique ou d'après leur aspect narratif ?

Deux cheminements de pensée se disputent ce média.

Il y a d'abord la Ludologie, qui est l'étude des jeux vidéo en tant que jeux et structure ludique. Elle étudie les règles, la théorie et la pratique de ce média de divertissement comme l'on étudierait un jeu d'échecs, de cartes ou des jeux de sociétés comme le Monopoly.

Les ludologistes partent du principe que la narration n'est pas un prérequis à un jeu vidéo : des jeux comme *Pong* et *Tetris* ne partageant aucun lien avec une quelconque narration, ils restent néanmoins des jeux vidéo. Ils s'accordent à penser que le jeu et la narration sont deux concepts qui sont incompatibles, voir même opposés.

“Story is the antithesis of game. The best way to tell a story is in linear form. The best way to create a game is to provide a structure within which the player has freedom of action. Creating a “storytelling game” (or a story with game elements) is attempting to square the circle, trying to invent a synthesis between the antitheses of game and story.”

« La narration est l'antithèse d'un jeu. La meilleure façon de raconter une histoire est sous une forme linéaire. La meilleure façon de créer un jeu est de proposer une structure à l'intérieur de laquelle le joueur a une liberté d'action. Créer un jeu narratif (ou une histoire avec des éléments de jeu) est un problème insoluble, comme essayer de synthétiser des antithèses comme le jeu et la narration. »

- Greg Costikyan [2000]

“Where stories End and Games Begin”

Costikyan ne rejette pas l'importance ou l'intérêt d'avoir une histoire dans un jeu vidéo, mais il soutient que les jeux vidéo ne sont pas intrinsèquement narratifs. Son point de vue, qui est partagé par la majorité des ludologistes, peut être résumé ainsi :

- les jeux vidéo ne sont pas essentiellement narratifs, car ils sont essentiellement interactifs : tous les jeux vidéo sont interactifs, mais certains ne cherchent pas à communiquer une histoire.
- quand un jeu vidéo cherche à raconter une histoire, il utilise des moyens cinématographiques ou littéraires. Cela signifie que les jeux vidéo ne possèdent pas les outils nécessaires pour amener une narration de manière innée.

Et de l'autre la Narratologie, qui est l'étude des techniques de narration, dans les romans, les poèmes, les films, les pièces de théâtre et les shows télévisés. Cette démarche puise ses recherches sur des bases littéraires très diversifiées mais qui n'ont pas abouti à une théorie unique des récits. Fondamentalement, on distingue trois entités distinctes : *l'histoire* constituée d'une suite d'évènements et d'actions, la *narration* qui se résume à la façon dont l'histoire est racontée et le *récit* qui désigne l'ensemble constitué de l'histoire et de la narration.

La Narratologie voit le média du jeu vidéo comme une nouvelle forme pour exprimer et répondre au désir de fiction qui habite l'être humain. Comme l'était le cas du cinéma à la fin du XIX^e siècle, les jeux vidéo sont une nouvelle forme d'expression dont le potentiel narratif est encore à découvrir et à développer. Par conséquent, les théories des narratologistes développées en littérature et dans l'étude des films servent comme des outils d'analyse basiques pour étudier et cerner ce nouveau média : jouer à un jeu vidéo se limite essentiellement à jouer un fragment de la narration dans laquelle évolue le personnage principal et où le joueur peut faire l'expérience d'une narration interactive.

I.1.2 : Avant-propos et convictions personnelles

De manière évidente, les jeux vidéo modernes contiennent des éléments qui proviennent des jeux traditionnels et des formes de narration classiques. Mais peut-on affirmer que les jeux vidéo sont plus proches d'un jeu de plateau que d'un film ? Ne peut-on partir du postulat qu'ils sont une toute nouvelle forme de divertissement jamais vu auparavant, et dans ce cas ne doit-on pas trouver comment les étudier comme des éléments indépendants, et donc trouver ce qui fait leur particularité face aux médias du jeu traditionnel, du film, de la littérature ?

L'étude des jeux, selon la ludologie, nous enseigne à étudier les techniques de *game design* dans un jeu, comme la part de chance ou comment le joueur joue et se plie aux règles du jeu pour parvenir à gagner. Comme tout jeu traditionnel, les jeux vidéo ont des règles et donc des stratégies et une manière de jouer préétablie pour le finir.

Dans les jeux de société ou de plateau traditionnels, les joueurs, leur chance et leurs manières de jouer sont responsables de tout ce qui se déroule dans le jeu, ce qui n'est pas nécessairement le cas du jeu vidéo. Même si, dans un jeu traditionnel, un joueur peut incarner un maître de jeu ou un guide pour les autres participants, il est tout de même engagé dans la même action de jeu que ses joueurs, mais dans un rôle différent. Les joueurs sont toujours responsables de toutes les actions qui se déroulent dans l'univers du jeu, qu'ils respectent ou non les règles. Tandis que dans le jeu vidéo, s'émanciper des règles est – normalement – impossible et donc nous restons dans un cadre fermé et régit par des mécaniques inflexibles.

Les jeux vidéo ont un univers, une structure fermée, qui n'est ni créé, ni contrôlé par le joueur, mais dirigé par une intelligence artificielle. Tout l'univers du jeu vidéo est manipulé par cette mécanique interne à l'exception des mouvements et actions du/des personnage(s) principal(aux) qui sont du ressort du/des joueurs. Cet univers est contrôlé, peuplé et – parfois – créé par cet entité virtuelle préconçue. Le joueur n'est alors qu'un visiteur dont les choix et actions vont activer et faire s'enchaîner des mécaniques de jeu préétablies, mais le monde qu'il arpente sera toujours géré et contrôlé, non pas par le joueur, mais par les décisions du designer de ce monde et donc managé par son représentant dans le monde artificiel : l'IA.

C'est pourquoi, je pense qu'un jeu vidéo ne devrait pas nécessairement être étudié uniquement dans sa mécanique de jeu OU dans sa fonction narrative, comme le défendent les ludologistes et les narratologistes, mais dans son design général. C'est-à-dire, étudier

comment tous les éléments qui constituent un jeu vidéo vont amener à créer une œuvre cohérente, ludique et divertissante.

Pour comparer avec l'étude d'une production cinématographique : il est intéressant d'analyser un film de mille et une manières différentes. D'un point de vue historique par exemple, dans quel contexte ce film a-t-il été tourné ? Ou alors, quel contexte historique intradiégétique¹ cherche-t-il à présenter ? Ou, pour aller encore plus loin, quelle image le réalisateur projette-t-il sur ce contexte historique ? L'étude d'une œuvre ou de tout autre sujet dépend du point de vue d'où l'on se place. Pour filer la métaphore du cinéma, s'il m'est donné d'analyser une œuvre cinématographique, je préfère me référer à la vision de son créateur : le réalisateur, l'individu qui a réussi à réunir les individus et leurs talents dans la conception d'une œuvre monolithique. Autant un film ne peut être pleinement perçu et compris s'il n'est pas vu à travers l'œil de son réalisateur, de sa pensée et de son leitmotiv, autant je considère qu'un jeu vidéo ne peut être perçu qu'à travers l'œil de son *game designer*.

De mon point de vue, le jeu vidéo est un média jeune dont les limites et le potentiel ne sont pas encore totalement explorés, mais ces créations vidéo-ludiques naissent d'une telle réunion de compétences et de domaines que l'on ne peut l'aborder dans son entièreté. On peut circonscrire certains de ces aspects pour mieux les étudier, pour mieux apprécier leur impact sur l'œuvre entière, mais on ne peut pas se permettre d'avoir une vision restreinte pour alimenter une opinion qui va nier toute autre forme d'analyse ou d'étude. Narratologie et Ludologie ne doivent pas être vues comme des factions opposées dans une guerre de tranchées dont le seul objectif est de confronter deux façons d'étudier le jeu vidéo tout aussi intéressante l'une que l'autre mais comme des points de vue très complémentaires.

Car avouons-le, même si *Pong* ou *Tetris* sont des jeux à caractère purement ludique qui ne sont pas dictés par une histoire (ou plus précisément ces deux jeux n'ont pas de scénario ou de récit qui explicite le pourquoi du jeu), ils communiquent néanmoins une histoire : celle du joueur, celle d'un individu qui surmonte des obstacles et affronte des forces opposantes pour atteindre un objectif. Cette situation est la forme la plus primitive des fictions du monde : celle d'un héros qui va surmonter des épreuves pour trouver sa voie vers la gloire. Si le jeu ne raconte pas fondamentalement d'histoire, il réussit - au travers du joueur et de sa pratique du jeu - à en faire naître une, aussi simple soit-elle.

¹ Le terme intradiégétique qualifie tout élément situé dans le cadre de la narration, qui a une incidence sur le cours de l'histoire. Il peut s'agir d'un personnage, d'un son, d'une situation.
Exemple : un son intradiégétique est un son qui est audible par les personnages.

I.1 : Comment étudier le Jeu Vidéo ?

Même si la narration n'est pas un composant inhérent au jeu vidéo, le principe même d'objectif et les façons d'obtenir la victoire dans celui-ci sont les graines qui feront germer une histoire mais aussi des émotions.

Nous devons développer cette narration pour agrandir le panel d'émotions suscitées par le jeu vidéo, les faire évoluer au-delà du simple sentiment d'accomplissement lors d'une victoire ou de frustration face à l'échec. Et par conséquent découvrir les moyens, les techniques et les manières d'insérer cette narration naturellement dans le monde virtuel et dans l'expérience vidéo-ludique du joueur. Faire converger le *gameplay* et la narration pour magnifier le ressenti du joueur dans le sens recherché.

Le *gameplay* et la narration sont les facettes d'une même pièce : elles doivent converger de manière cohérente en réponse aux accomplissements du joueur, tout cela dans un souci d'actions et de réactions harmonieuses dans l'univers du jeu vidéo.

C'est pourquoi, avant de nous atteler à l'étude du *storytelling* dans le média du jeu vidéo en particulier, nous devons avant tout aborder les moyens de concevoir une narration cohérente et - espérons-le - intéressante pour notre public.

I.2 : Construire une narration.

Ici nous allons aborder des sujets que la plupart d'entre vous a certainement déjà étudiés au collège, mais qui sont fondamentaux quand vous vous mettez à construire une narration, encore plus lorsque vous créez une narration complexe. Appliquez-vous à suivre ces préceptes comme une base fondamentale afin de mieux analyser les tenants et les aboutissants de votre histoire, mais aussi - et surtout - révéler les faiblesses et les points forts de votre histoire. Les éléments qui en feront une œuvre unique et fiable.

Ces fondamentaux proviennent essentiellement de l'étude de la littérature et du monde cinématographique, mais ils ne doivent pas être écartés pour autant. Car, jusqu'à preuve du contraire, nous imaginons et racontons nos propres histoires avec les mots et les images qui jaillissent de notre esprit. Le verbe est l'incarnation première de notre pensée : il fait chair à notre imaginaire. L'absence de mots dans notre processus créatif se traduira par l'absence de signification et de compréhension dans notre esprit de créateur. Savoir expliciter avec des mots pourquoi telle action, telle image ou tel individu est marquant dans notre narration - et donc nécessaire à celle-ci - est primordial lorsque nous concevons une œuvre fictive. Car si nous sommes incapables d'exprimer ce qui traverse notre esprit, comment notre interlocuteur - notre public – pourrait-il comprendre et saisir l'intégralité de notre pensée ?

C'est pourquoi nous devons revenir à ces bases qui sont parfois oubliées, voir survolées.

I.2.1 : Les Schémas Narratif et Actanciel.

Deux schémas sont les bases de toute écriture scénaristique ou narrative, ces deux formes sont subtiles dans leurs différences, mais complémentaires et fondamentales dans votre processus de création. Si vous voulez que votre création prenne chair, il vous faut une base solide : un squelette sur lequel poser cette matière.

Le premier, et non le moindre, est le *Schéma Narratif*. C'est un schéma qui présente le déroulé logique des événements d'un récit, la plupart du temps dans un ordre chronologique. C'est mettre au clair les moments importants de votre narration et comment celle-ci va être racontée. Ce schéma met en avant la situation dans lequel se déroule votre récit, le(s) individu(s) que l'on va suivre et les événements qui vont perturber son quotidien et l'amener à entamer son voyage vers un nouvel univers ou vers un nouvel équilibre de vie. Le *Schéma Narratif* vise à mettre au propre les événements qui vont alimenter l'histoire de votre héros. Il permet de comprendre la structure et l'évolution de votre narration et de son bon déroulé. Le *Schéma Narratif* suit l'ordre chronologique de votre histoire, ou du moins, il suit l'ordre chronologique des événements que vous allez présenter à votre spectateur : si vous souhaitez insérer des *flashbacks* (retours dans le passé, réminiscences ou analepses) ou des *flashforwards* (anticipations, moments futurs de votre récit ou prolepses), sachez où vous allez les placer et à quels moments le héros - ou votre public - en prendra connaissance.

Mais dans la majorité des cas, le *Schéma Narratif* est constitué de *cinq éléments essentiels* :

(1) *La situation initiale* est communément la première étape du *Schéma Narratif*. Elle marque le début de l'histoire, l'instant où vous faites entrer votre spectateur dans le récit, où vous lui présenter le contexte, l'univers et bien sûr votre personnage principal. C'est une première phase qui va initier la mise en route de votre récit. Pour que cette situation soit bien comprise, elle doit répondre à ces quelques questions :

Qui ? Qui est votre héros ? A quoi ressemble-t-il physiquement, psychologiquement ? Quelles relations entretient-il avec son entourage et son univers ?

Quoi ? Quelle est la situation de votre héros au début de l'histoire ? Quelle est sa situation d'équilibre dans son univers personnel ?

Où et Quand ? Le lieu de départ de votre héros. Savoir d'où il vient, de quel milieu il provient va influencer sur son profil psychologique mais aussi sur ses manières de répondre aux situations qu'il va rencontrer. Il s'agit également de faire comprendre le contexte historique, culturel, familial et social dans lequel se déroule votre histoire. Cela permet de situer le récit dans un univers qui attise l'imagination de votre public (monde futuriste, médiéval, contemporain, milieu paysan,...).

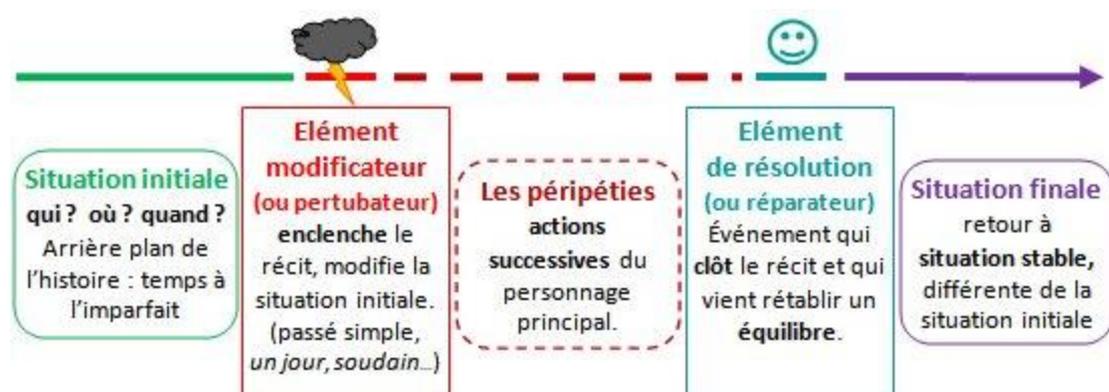
Votre situation initiale est une période où l'univers et la vie du héros sont en équilibre. Son existence pourrait continuer ainsi pour toujours s'il n'y avait pas un élément perturbateur pour tout chambouler.

(2) *L'élément perturbateur* est un événement heureux ou tragique qui survient soudainement et qui va provoquer une rupture dans la stabilité de votre situation initiale. Ce bouleversement va arracher votre héros à son quotidien et le projeter dans un nouvel univers dont il doit apprendre les nouvelles règles. Ce chamboulement doit modifier la situation initiale et amener le personnage principal à entamer son voyage vers son nouveau destin. Le héros choisit (ou non) d'entamer sa quête, survient alors l'aventure. Un bon élément perturbateur rompt avec ce que vous avez présenté dans la situation initiale. Cela peut se traduire par une catastrophe, une rencontre, une affaire qui tourne mal ou même un simple malentendu qui va précipiter le héros dans une nouvelle réalité bien différente de celle qu'il connaît.

(3) *Les péripéties* découlent naturellement de l'élément perturbateur. Ce sont les événements qui vont peupler la quête du héros, ce sont des actions qui doivent être intimement liées à la réalisation des objectifs du héros et à son accomplissement en tant que nouvel individu. Des événements qui vont l'amener à grandir, à se réaliser personnellement et à atteindre le but de sa quête. Certaines de ces péripéties peuvent aider le héros à résoudre ses problèmes ou au contraire l'éloigner de son objectif ou l'amener à des situations périlleuses. Ces péripéties sont des éléments perturbateurs de plus ou moins grandes échelles : elles peuvent se traduire sous la forme d'une rencontre, d'une confrontation, d'une révélation ou même d'un cataclysme climatique. Les péripéties sont naturellement des moments de rencontres - bonnes ou mauvaises - qui vont nourrir l'aventure de votre public et son représentant officiel dans le récit : le héros. A la fin des péripéties du héros, répondez à cette question : *qu'est-ce que le héros a fait pour accomplir sa quête ?*

(4) **Le dénouement** s'apparente au moment où l'émotion est au plus fort, où le héros applique ce qu'il a appris de son aventure et surmonte l'ultime obstacle qui le sépare de son objectif. L'élément de résolution marque la fin des actions, la fin de la quête du héros, l'instant où le personnage trouve la solution à son problème, mais elle ne signifie pas nécessairement la réussite de celui-ci. C'est le moment où le personnage échoue ou réussit sa quête. Le dénouement doit répondre aux attentes que vous avez suscitées chez votre public au moment où vous avez évoqué l'élément perturbateur.

(5) **La situation finale** est généralement un instant assez bref dans la narration qui apporte un éclaircissement sur ce qu'il advient au héros et à son univers après l'accomplissement de la quête. Tout est résolu, votre monde et vos personnages ont retrouvé un nouvel équilibre, meilleur (espérons-le) que celui de la situation initiale. Vous devez donc présenter le héros dans son nouvel univers et si possible, offrir à votre public une perspective d'avenir à votre histoire et à celle de vos actants pour faire en sorte que votre récit ne s'inscrive pas dans une case sans horizon possible.



Source image I

Toutes les histoires ne suivent pas forcément ce plan préétabli : vous pouvez très bien écrire une histoire en démarrant votre récit par un événement très éloigné du récit que vous allez raconter. Le film *Princess Bride* de Rob Reiner débute sa narration comme suit : un grand-père lit un livre au chevet de son petit-fils, il lui raconte une histoire se déroulant dans un univers médiéval fantasmé. On raconte une histoire dans l'histoire.

I.2 : Construire une narration.

Même une histoire simple qui pourrait suivre la linéarité du *Schéma Narratif* comme je vous l'ai décrit peut être redécoupée sous des formes différentes. Dans un récit policier, le *Schéma Narratif* peut être constitué d'une manière linéaire classique : dans une ville calme (situation initiale), un crime est commis (élément déclencheur), votre héros mène l'enquête, à la recherche d'indices, interrogeant les suspects pour retrouver une piste et un coupable (péripéties), l'enquêteur traque ce coupable et l'accule (dénouement). Le coupable est arrêté, la justice est rendue, le héros est récompensé et retrouve un nouvel équilibre (situation finale).

Mais rien ne vous empêche de commencer votre récit sur une péripétie, au moment où votre enquêteur interroge un de ses témoins pour ensuite remonter les événements passés, comme dans *Usual Suspect* de Brian Singer par exemple. Que vous employiez ou non une narration non-linéaire, déconstruite par l'utilisation de *flashbacks* ou de *flashforwards*, le *Schéma Narratif* doit toujours établir l'ordre des événements dans lequel votre public va suivre l'histoire. Si vous êtes perdu, votre public le sera aussi, donc pensez à faire simple, efficace et cohérent. Pensez toujours à susciter l'intérêt et le mystère, mais aussi à ménager le suspense pour que le spectateur reste accroché à votre récit jusqu'au dernier moment. Tout dévoiler et expliciter toute votre narration est une erreur, il faut savoir préserver un peu de mystère, ou de non-dit, cela apportera davantage de dimension à votre histoire et induira le spectateur à réfléchir et à combler les vides que vous aurez laissés derrière vous.

En complément du *Schéma Narratif*, il faut maintenant aborder le sujet du *Schéma Actanciel*. Si le *Schéma Narratif* se concentre sur la succession chronologique des événements de votre récit, le *Schéma Actanciel* quant à lui se concentre essentiellement sur les rôles et les relations des **actants** de votre histoire. Ce qui a pour fonction d'expliquer la narration d'un récit par ses forces agissantes. Nous insisterons sur le terme d'« *actant* », à ne pas confondre avec les acteurs ou les personnages, car ces actants ne sont pas nécessairement des individus, mais peuvent correspondre à : (1) un être anthropomorphe (un humain, un animal ou une épée qui parle, etc.) ; (2) un élément inanimé concret, incluant les choses (une épée), mais ne s'y limitant pas (le vent, la distance à parcourir) ; (3) un concept (le courage, l'espoir, la liberté, etc.). Par ailleurs, il peut être individuel ou collectif (comme par exemple : la société).

Vous vous demandez maintenant : pourquoi le *Schéma Actanciel* est-t-il si important ?

« *J'ai déjà fait l'effort d'établir un schéma narratif détaillé qui résume ce qui va se dérouler de A à Z, j'ai mon héros, ma quête avec toutes ses péripéties, l'objet de ma quête et bien évidemment le dénouement de mon histoire. A quoi me sert de faire un nouveau schéma qui va répéter ce que j'ai déjà écrit ?* »

-Un lecteur qui veut des réponses. [2016]

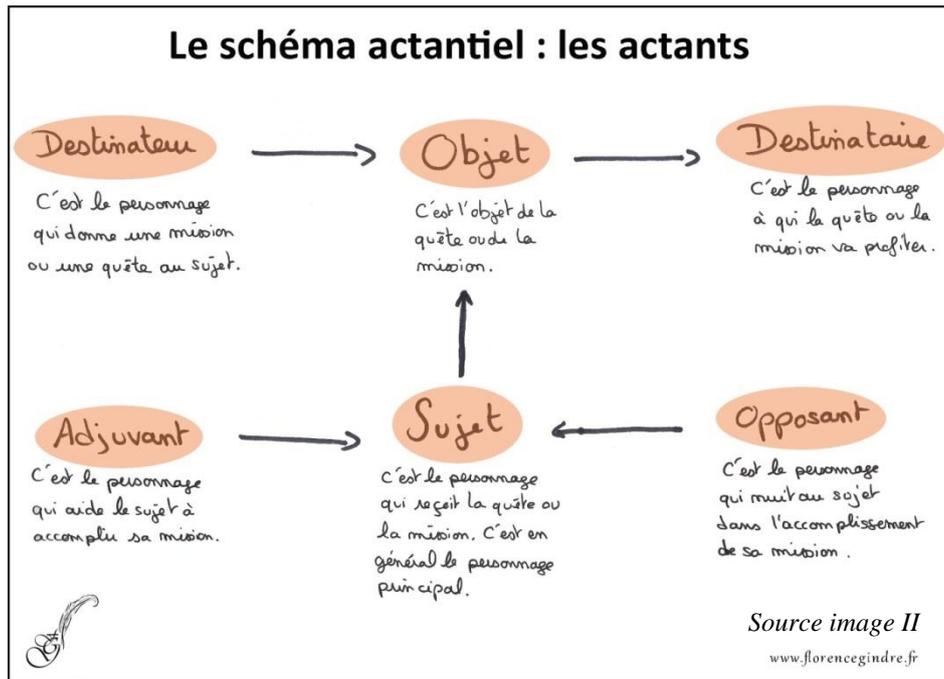
Comme je l'ai dit plus haut, ce schéma sert à expliquer votre récit non pas sous la forme d'une série d'événements chronologiques, mais pour dégager les forces agissantes de votre récit, leurs rôles et les formes de relations qu'elles créent. Il s'intéresse aux forces en présence dans l'histoire, il se concentre sur ce qui pousse, aide ou contrarie les personnages principaux dans leurs actions. Ce schéma est important car il vous permet d'approfondir votre connaissance de vos personnages, notamment leurs motivations et les relations de contrainte qu'ils vivent, mais il vous permet également de mieux cerner les fonctions de certains éléments de votre récit.

Six forces distinctes sont présentes dans le *Schéma Actanciel* :

(1) Le *Sujet*, il qualifie un personnage - généralement le héros - qui doit accomplir une mission. Son rôle consiste à résoudre un problème ou à remplir les attentes d'une quête. Il est la force agissante et motrice de votre récit, une force à la poursuite d'un objectif.

I.2 : Construire une narration.

- (2) L'**Objet** est ce que cherche à obtenir le *Sujet*. Il peut s'agir d'un objet concret (objet magique, remède, etc.) ou d'un concept plus élaboré (la recherche du pouvoir, conquérir l'amour d'un individu, etc.). Il incarne l'objectif du héros ou ce qui le pousse à agir.
- (3) Le **Destinateur** est cette force qui pousse le *Sujet* à agir. Cela peut être un personnage qui émet la mission mais il peut aussi s'agir d'un sentiment ou d'une idée comme le désir d'être reconnu, la poursuite d'un idéal ou simplement le sens du devoir du *Sujet* qui lui dicte d'accomplir sa mission.
- (4) Le **Destinataire** est celui en faveur de qui la mission doit être accomplie. C'est le principal bénéficiaire de la quête. De manière générale, tous les personnages - y compris le héros - qui peuvent tirer profit de l'accomplissement de la quête sont considérés comme les destinataires de cette quête.
- (5) Les **Opposants** sont les forces en présence qui entravent la progression du *Sujet* dans l'accomplissement de sa mission. Il peut s'agir d'antagonistes, de personnages hostiles au héros, mais également de n'importe quel obstacle qui se dresse sur la route du sujet : une montagne, une avalanche ou une maladie. Ces forces sont là pour éprouver le héros et le pousser à surmonter ses limites ou encore à mieux se connaître lui et le monde qu'il parcourt.
- (6) Les **Adjuvants** sont l'inverse des opposants : il s'agit de tout ce qui peut aider le sujet à remplir sa quête. Ils prennent la forme de personnages, entités ou objets qui peuvent s'avérer amicaux ou favorables (volontairement ou non) à la réalisation de la quête.



Ces six forces sont regroupées selon trois axes (suivez les flèches du schéma ci-dessus).

L'axe du désir, qui va du *Sujet* à l'*Objet* : le *Sujet* est orienté vers un *Objet*, il veut acquérir l'*Objet* pour accomplir sa mission. Parfois l'*Objet* fait également figure de récompense : le prince veut délivrer la princesse, sa récompense sera l'objectif de sa quête.

L'axe du pouvoir, qui se joue entre les *Opposants* et les *Adjuvants*. Le *Sujet* est desservi ou aidé par ces forces. Elles peuvent être externes, apparaissant sous la forme d'objets (épée, élixir,...), de personnages (mentor, rival, monstre,...), de lieux (précipice, oasis,...) ou d'événements (blizzard, raz-de-marée, une foule en colère...); mais il peut aussi s'agir de forces internes : le héros peut éprouver de la peur, il peut manquer de courage, douter de lui, ou encore être atteint d'une malédiction, d'une maladie ou d'un passé qui l'entrave et/ou l'empêche de s'accomplir.

L'axe de transmission, qui se trace entre le *Destinateur*, l'*Objet* et le *Destinataire*. Le *Destinateur* motive la jonction entre le sujet et l'objet, il nourrit la motivation du héros à accomplir son objectif ou à rejoindre l'objet de son désir : le roi demande au prince de sauver la princesse. Le *Destinataire* est une figure multiple car il peut concerner de très nombreuses forces du récit : la réalisation de la quête peut autant bénéficier au *Destinataire* premier (ici la princesse) qu'au *Destinateur* (le roi), au *Sujet* (le prince qui va certainement marier la princesse) ou au royaume tout entier, etc.

I.2 : Construire une narration.

A partir de tous ces éléments, vous êtes maintenant capable de dégager les rapports qui s'établissent entre vos forces actantes. Par conséquent, vous êtes plus à même de comprendre et d'imaginer les éléments qui vont faire avancer l'action. Ce schéma doit vous aider à construire vos personnages ou vos événements, que chacun ait des fiches complètes sur leur rôle, leurs motivations et les effets qu'ils vont susciter sur le récit et sur les interactions du héros. Que ces forces servent une signification symbolique ou concrète, elles doivent être fixées et comprises par vous afin de les exploiter au mieux.

Le *Schéma Actancier* est une structure d'interaction, celles de vos personnages entre eux dans un environnement bien précis. Il vous aidera à développer les objets de leur désir et les motivations qui vont les pousser à les atteindre. Rien n'est plus décevant que de voir un personnage agir sans réelle raison qui le pousse à accomplir ce qu'il fait : pourquoi le prince s'embête-t-il à sauver la princesse ? Pourquoi vos opposants s'évertuent à vous mettre des bâtons dans les roues ?

Car ce sont ces interactions de forces qui vont permettre à votre héros, mais aussi aux personnages secondaires, d'évoluer et de s'accomplir sous les yeux du public. La force d'une bonne histoire n'est pas uniquement dans l'élaboration d'une suite d'événements rocambolesques tous plus fantastiques les uns que les autres, mais surtout dans l'élaboration logique, cohérente et intéressante des forces motrices de votre récit qui vont faire de votre histoire un récit passionnant et unique.

I.2.2 : Les théories de C.VOGLER, le Voyage du Héros au cinéma.

A partir de cela, de nombreux théoriciens ont étudiés les manières dont sont racontées les histoires, sous quelles formes elles sont présentées et quelles structures émanent des contes et des mythes tant anciens que modernes. Jusqu'ici, je me suis restreint à présenter les classiques Schémas Narratif et Actanciel, élaborés dans les années 1960 sur la base des recherches d'Algridas Julien Greimas, Paul Larivaille, Claude Bremond et Vladimir Propp. Ces recherches se limitant essentiellement aux supports littéraires que sont les contes (V.Propp), les mythes (J.Campbell) et les fictions romanesques qui ont inspirés de nombreux écrivains et artistes dans le monde. Cette partie se concentrera donc davantage sur les recherches de structures narratives dans le milieu cinématographique et notamment sur *Le Guide du Scénariste* écrit par Christophe VOGLER.

Je vous conseille vivement la lecture de ces travaux : l'ouvrage de Vogler est admirablement écrit, agréablement ponctué d'exemples et détaillé dans un verbe fluide et accessible. Le livre de Vogler, se basant sur la théorie du Monomythe de J.Campbell (Le Héros aux mille et un visages, 1949, -annexe 1-), est un vrai plaisir à lire et accessible à tous ceux qui désirent construire une narration.

Le chapitre suivant présente une synthèse des propos de Vogler sur les douze Etapes du Voyage du Héros.

La plupart des histoires, contes et films entraînent leur héros hors de son milieu familial pour le projeter dans un nouvel univers, un monde extraordinaire qui lui restait inconnu. Avant de faire sortir le héros de son univers familial, il faut préalablement le faire évoluer dans son **Monde Ordinaire** afin de présenter votre héros et sa situation initiale. Mais cette présentation du monde ordinaire sert surtout à créer un contraste avec le nouveau monde dans lequel le héros va être plongé.

Le personnage d'*Aladdin* de Disney, avant d'être plongé dans son aventure fantastique, est d'abord dépeint comme un voleur, poursuivi par les gardes de la cité d'Agrabah pour avoir volé un simple morceau de pain pour survivre. La chanson qui l'accompagne, en plus de le présenter, sert à décrire son milieu social et sa situation dans son monde quotidien.

De la même manière, Luke Skywalker, héros de la première trilogie de *Star Wars* s'ennuie dans la ferme de son oncle et sa tante, perdu sur une planète désertique ; il rêve d'aventures et bien qu'il souhaite rejoindre l'armée rebelle, il est retenu par ses attaches familiales et ses responsabilités.

Le héros se retrouve alors confronté à un problème de taille, il relève un défi ou doit faire un choix qui va le faire basculer dans l'aventure. C'est face à cet **Appel à l'Aventure** qu'il ne peut plus demeurer dans le confort de son univers quotidien. Cet appel fixe les règles du jeu et identifie clairement les enjeux et objectifs du héros : il peut s'agir d'accomplir une mission, séduire l'être désiré, réaliser un rêve, aider un individu, etc.

Il arrive qu'à cet instant du récit le héros prenne peur et qu'il hésite à quitter son monde confortable. Le **Refus de l'Appel** peut s'exprimer par la répugnance du héros à franchir le seuil de son univers ; il affronte la plus grande terreur humaine : celle de l'inconnu. Parfois, il est nécessaire qu'un **Mentor** ou un événement marquant pousse le personnage à dépasser ses peurs et à accomplir les premiers pas sur la nouvelle route de son destin. La figure du Mentor est importante pour le héros car elle l'aiguille sur le chemin à suivre. C'est un symbole fort qui rappelle le lien entre parents et enfants, professeur et élève. Il guide et amène le personnage à accomplir son destin, l'aide dans les moments d'indécision et de doute. Il apparaît sous une multitude de visages : celui d'un vieux sage (Obiwan Kenobi de *Star Wars*) ou encore un ancien entraîneur (*Rocky*). Le Mentor prépare le héros à affronter l'inconnu, il le conseille, le guide ou lui offre les moyens de réussir : il peut s'agir d'un objet, d'une part de sagesse ou d'un avertissement. Il arrivera même parfois au mentor de pousser son disciple à agir malgré les protestations de ce dernier.

Une fois le **Premier Seuil** franchi, le héros s'implique dans l'aventure, il plonge dans le Monde Extraordinaire pour la première fois. Cet acte s'apparente au plein consentement du héros à remplir son rôle et sa tâche dans l'histoire. C'est l'instant où le récit prend une toute nouvelle dimension, emporté par l'élan du héros à se réaliser. Ce Premier Seuil est le tournant décisif qui déclenche l'Acte secondaire de votre récit. Surmontant sa peur de l'inconnu, le héros décide de régler les problèmes et d'agir en conséquence : il s'engage dans un voyage sans retour.

L'Acte II est marqué par les **Péripéties** que rencontre le héros : il fait de nouvelles rencontres, relève ses premiers défis et se fait des alliés mais aussi des ennemis. Le héros fait ses premières expériences dans le Monde Extraordinaire et apprend les nouvelles règles de celui-ci. Vient alors ce que Vogler appelle « **l'Accès au cœur de la caverne** » qui est la première véritable épreuve qualifiante du héros. Il approche d'un endroit dangereux majeur, le quartier général de son ennemi, l'ancre du dragon, la « Caverne profonde ». En pénétrant ce lieu, le héros passe le deuxième seuil le plus important de sa quête. Il s'apprête à pénétrer au cœur des ténèbres et à braver les plus grands dangers, parfois au risque de rencontrer sa propre mort.

Vient *l'Épreuve Suprême* : c'est un climax où le héros est directement confronté au vrai danger, à la pleine puissance des forces contre qui il s'oppose. Il affronte la mort et entame une bataille contre le dragon. Cet instant du récit est un moment sombre pour le spectateur, un moment angoissant où la vie du héros peut lui être volée à tout moment. Dans *E.T L'extraterrestre*, c'est l'instant où l'extraterrestre nous apparaît mort sur la table d'opération et que l'espoir semble éteint. Cette expérience de mort imminente vient renforcer la « résurrection » du héros, son retour parmi les vivants après l'épreuve capitale qu'il vient de traverser.

Après avoir survécu à la mort ou vaincu son adversaire, le héros réclame ou reçoit sa **Récompense**. Il peut s'agir d'un objet, d'un nouveau statut ou de l'expérience et des informations que le héros a gagnés lors de son entrée dans le ventre de la bête. Avec sa récompense, le héros résout les problèmes qu'il a reconnus au moment de son Passage du Premier Seuil. Il peut s'agir de résoudre les problèmes externes qu'a connu le royaume ou résoudre un conflit interne propre au héros.

Une fois récompensé, le héros accomplit son **Chemin du Retour**, le troisième Acte du récit. Le héros affronte les conséquences de sa victoire sur l'Épreuve Suprême. « *S'il n'a pas encore réussi à se réconcilier avec la famille, les dieux, ou d'autres forces hostiles, elles risquent alors de s'abattre sur lui.* » Dans le film *Le Seigneur des Anneaux - le Retour du Roi*, Frodon est ramené à Minas Tirith après avoir détruit l'Anneau Unique, le fardeau qu'il portait pendant toute la trilogie. Ce n'est pas seulement une délivrance pour lui, mais pour tout son entourage. Après avoir reçu les honneurs, il refait le chemin de retour jusqu'à son pays et se rend compte des changements qu'il a apporté dans son monde d'origine: aucun. Son pays, la Comté, n'a pas changé, la menace qui planait sur le royaume n'a jamais été perçue par ses habitants tant ils étaient éloignés des conflits. Le héros a empêché que le malheur s'abatte sur son monde ordinaire. Lui et ses compagnons sont les seuls témoins de l'aventure et des perspectives effroyables que leur échec aurait pu entraîner.

S'engage alors l'étape de **Résurrection** du héros. « *Dans les temps anciens, les chasseurs et les guerriers devaient être lavés du sang qu'ils avaient sur les mains avant de retourner vers les leurs. Après son séjour au royaume des morts, le héros doit renaître et être purifié lors d'une dernière épreuve où il passe par la vie et la mort avant de retourner dans le Monde Ordinaire des vivants. Ce moment où vie et mort sont en jeu est presque une répétition de l'Épreuve Suprême. Les forces du mal se voient donner une dernière chance avant d'être finalement battues. C'est une sorte d'examen final pour le héros qui doit être mis à l'épreuve une dernière fois pour prouver qu'il a bien retenu ses leçons. Il peut maintenant, transformé*

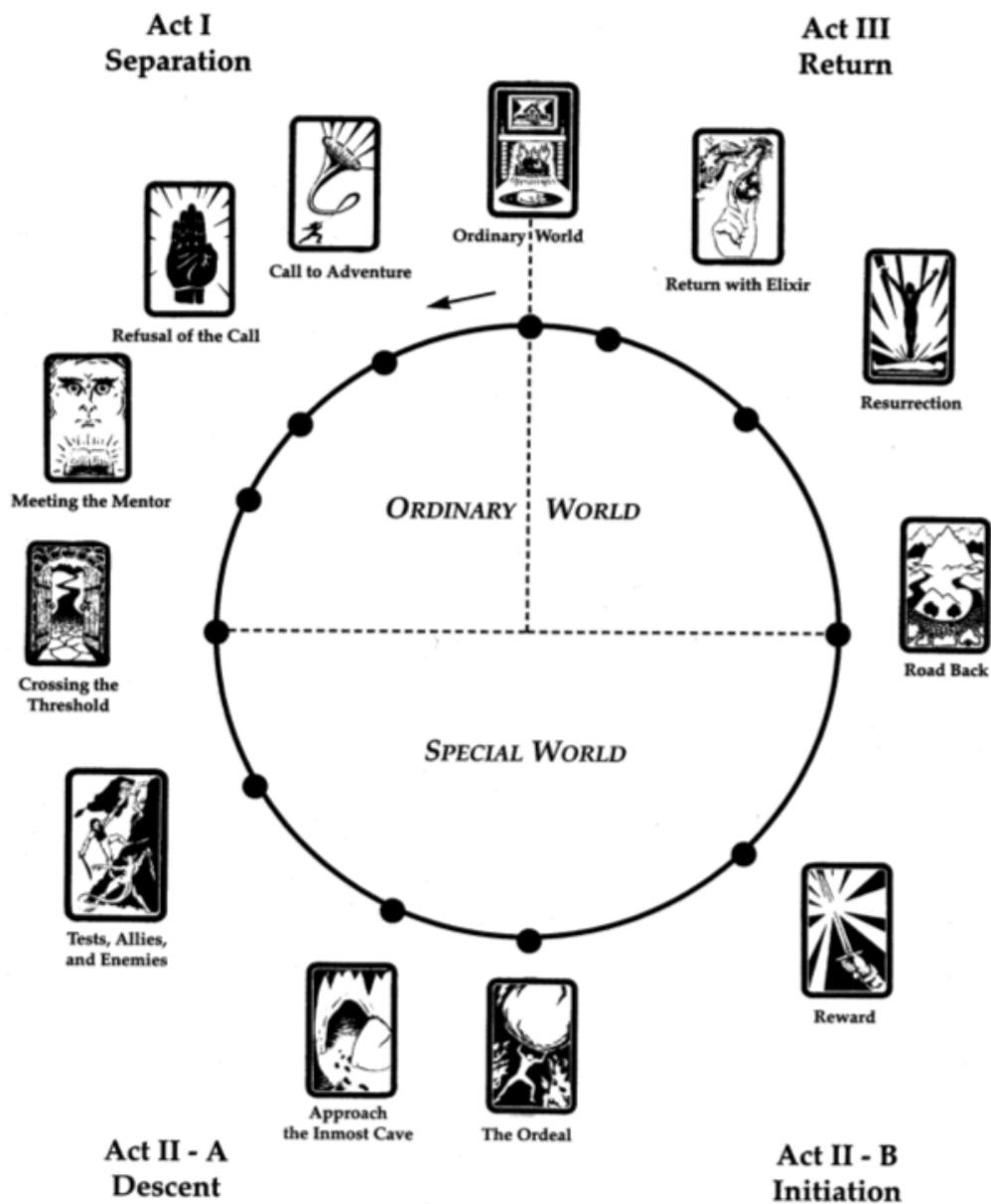
I.2 : Construire une narration.

par ces moments de mort et de renaissance, retourner à la vie quotidienne. Il est un homme nouveau, doué de nouvelles perceptions. »

Le héros a quitté son statut de guerrier, de surhomme ; il replonge et s'inscrit dans un nouveau quotidien, parfois amélioré ou aggravé par ses actions. Il reprend pied dans ce nouvel univers et fait le point sur ce qu'il a vécu pour se fondre dans ce nouveau monde qu'il a forgé par ses actions. Ce passage est parfois déterminant pour le héros car c'est l'étape qui marque son accomplissement ou sa déchéance.

Enfin, lorsque le héros retourne dans le Monde ordinaire, afin que son voyage ait un sens, il faut qu'il ramène avec lui l'*Elixir*. La preuve qu'il rapporte du Monde Extraordinaire, le remède qui va cicatriser ses peines et celles de son monde, le trésor qu'il a tiré de son expérience. Luke Skywalker a vaincu Dark Vador et il apporte la paix dans la galaxie.

Un héros qui n'a pas rapporté quelque chose de la caverne, est condamné à revivre l'aventure. Par exemple, le personnage de Frodon qui ressent un vide après son périple : il ne se sent plus à sa place dans la Comté car les séquelles de son aventure sont trop profondément ancrées en lui pour lui permettre de se fondre dans son ancien univers. Contrairement à son compagnon Sam qui a gagné une famille et un bonheur qu'il a toujours souhaité, Frodon est conscient de ne plus être à sa place. C'est pourquoi il décide de quitter une nouvelle fois son Monde Ordinaire pour partir une dernière fois à l'aventure, en compagnie des elfes sur le dernier navire qui les emmène sur les terres immortelles de Valinor, un Eden au-delà des mers. Pour trouver la paix, le héros incomplet s'embarque vers un nouvel inconnu.



Source image III

Ces étapes n'ont pas vocation à être fixes ou à être nécessairement présentes dans un récit, comme le précise Vogler, « *Le Voyage du Héros est le canevas de base de l'histoire, chaque auteur y brode les détails et les péripéties de son choix. Cette structure doit rester discrète et n'a pas à être forcément suivie à la lettre. L'ordre des étapes donné ici n'est qu'une indication, certaines étapes peuvent être supprimées, d'autres ajoutées, sans jamais perdre de leur force.* »

I.2 : Construire une narration.

Dans son livre, Vogler parle non seulement de ces étapes de la narration, mais il développe également le cas des forces actantes de cette structure où il discerne les archétypes les plus puissants et utiles à toute histoire. Ces archétypes - Vogler retient pour cela la définition du psychanalyste Jung - désignent dans leur ensemble des « *personnages-types, des symboles ou des schémas relationnels universels appartenant à l'héritage commun de l'humanité* ». Ce sont des forces présentes dans toutes les cultures du monde et auxquelles l'Homme peut aisément s'identifier ou donner forme.

Vogler définit sept archétypes fondamentaux et puissants que tout personnage peut endosser, chacun ayant une fonction psychologique dans le comportement des personnages et une fonction dramatique dans l'évolution du récit.

- Le Héros
- Le Mentor
- Le Gardien du Seuil
- Le Messager
- Le Personnage Protéiforme
- L'Ombre
- Le *Trickster*

Chaque archétype ne va pas nécessairement coller à la peau d'un personnage tout du long d'un récit. Pour l'exprimer ainsi, un **archétype n'a pas vocation à incarner** un personnage tout au long de l'histoire : chaque individu du récit peut incarner une ou plusieurs de ces fonctions et ce à des moments différents du récit.

Prenons un cas pratique, avec les personnages de la saga *Star Wars* :

Obiwan Kenobi, avant de devenir Ben Kenobi - *le Mentor de Luke Skywalker dans les épisodes 4 à 6* - était l'un des **Héros** du récit ET le **Mentor** d'Anakin Skywalker dans les épisodes 1 à 3.

De la même manière, Anakin Skywalker qui endossait le rôle de **Héros** jusqu'à l'épisode 3 se retourne contre ses alliés et devient **L'Ombre** Darth Vader qui fera trembler le **Héros** Luke Skywalker dans les épisodes 4, 5 et 6.

I.2 : Construire une narration.

Certains de ces archétypes parlent d'eux-mêmes et sont familiers à bon nombre d'entre nous, c'est pourquoi je ne m'attarderai à expliquer que trois de ces modèles qui peuvent prêter à confusion : Le Gardien du Seuil, Le Personnage Protéiforme et le *Trickster*.

Si vous souhaitez avoir davantage d'informations sur les autres archétypes, lisez absolument le livre, il est très détaillé.

Le **Gardien du Seuil** a pour fonction d'être un obstacle sur la route du héros. Il est placé à chaque passage vers un nouveau monde ou un nouvel horizon du héros. Ce sont des gardes qui se donnent un air menaçant, généralement incarnés par les sous-fifres de l'antagoniste majeur ou des obstacles non-anthropomorphiques comme la malchance ou un orage : ils incarnent également nos névroses. Ils peuvent être vaincus, contournés ou parfois même devenir les alliés du héros si celui-ci cherche à les comprendre. Ils servent généralement à tester la détermination du héros, à lui faire passer un seuil dans son aventure.

Le **Personnage Protéiforme** est un individu changeant sur lequel on ne peut avoir de vraies certitudes. Il n'est pas nécessairement opposé au héros, ils peuvent autant être alliés qu'ennemis, mais il a pour but de semer le doute et la confusion. Les personnages de cet acabit abusent le héros ou le laissent dans l'expectative.

Le **Trickster** a la fonction d'apporter le changement : il pousse les héros à garder pieds sur terre par leur nature burlesque. Il attire l'attention du public sur un déséquilibre ou l'absurdité d'une situation par le comique. Le rôle du *Trickster* est de soulager le public et le héros, tous deux surchargés par la tension dramatique générée par les histoires. La plupart du temps, les événements n'affectent pas autant le *Trickster* que le héros, c'est une entité qui affecte les autres sans être atteint lui-même. Bugs Bunny est un exemple de *Trickster* : malin, comique et acerbe, il débloque les situations avec un aplomb et une souplesse magistrale.

Les archétypes permettent à l'auteur de créer des personnages avec une grande variété de comportements. Ils aident également à mieux prendre conscience de la force de chaque protagoniste et leur apporter une dimension psychologique cohérente, leur conférant une aura d'authenticité et d'originalité.

Contrairement au monde des Schtroumpfs de Peyo qui est peuplé d'individus dont le comportement est dicté par un stéréotype majeur de la personnalité humaine (le Schtroumpf Grognon, le Schtroumpf Farceur, etc.).

J'en profite pour apporter quelques précisions : ne confondez surtout pas archétypes et stéréotypes. L'*Archétype* est une **fonction** que l'on reconnaît dans tous types de cultures, tandis que le *Stéréotype* est une **caractérisation** propre à une culture, une époque ou un univers donné ; on l'appelle communément « *Cliché* » dans notre douce langue (même les anglais prononcent ce mot avec sensualité).

Pour illustrer cette différence entre *Archétype* et *Stéréotype* via un exemple simple : le héros a pour vocation/fonction de surmonter les obstacles afin d'atteindre un objectif. Le stéréotype serait d'imaginer ce même héros comme un personnage beau, courageux, avec des yeux bleus et une grosse épée – en plus il est gentil –, il a tout pour plaire.

Ces stéréotypes sont aisément reconnaissables puisqu'ils sont omniprésents dans des univers codifiés. Dans les films policiers, vous avez très souvent le « Duo gentil-méchant flic », le Policier ripoux, le Commissaire grognon ; dans les univers de fantasy, le Héros preux-chevalier, la Demoiselle en détresse, le Méchant Malotru, etc. Vous pouvez en trouver dans tous les genres si vous creusez attentivement.

Les stéréotypes sont des personnages ou événements pré-écrits qui font office de repères dans un genre littéraire, cinématographique et vidéo-ludiques.

Dans un jeu vidéo orienté médiéval-fantasy par exemple, dès que vous serez amené à entrer dans un souterrain (cavernes, égouts, tunnels, etc.), vous serez forcément confronté à un certain type d'ennemis-stéréotypes : des rats, des cadavres (regroupant squelettes, goules, zombies, etc. En résumé, toutes les créatures qui sont « en manque de vie » sont dans des souterrains – les rôlistes notamment, même si personne n'a encore trouvé de traces de cette catégorie d'ennemis dans les jeux vidéo –), des amphibiens, parfois des araignées, ou encore des slimes, etc.

Le choix d'un stéréotype est une facilité de création, il offre des repères convenus et donc prévisibles à toute narration qui en joue. C'est un outil très puissant car il offre des points de repère pour l'habitué du genre : un joueur qui verra sur un mur une fissure qui rompt avec la répétition des textures du mur se fera immédiatement la réflexion qu'une bombe posée à cet endroit pourra lui ouvrir un passage vers une pièce secrète. Mais c'est aussi une faiblesse car vous ne concevez rien de neuf, vous remâchez des modèles déjà existant dans des dizaines d'autres jeux vidéo.

Par conséquent, vous risquez de ne pas surprendre votre public en proposant des protagonistes ou des événements aussi codifiés et « déjà-vus ». Néanmoins, vous pouvez créer quelque

I.2 : Construire une narration.

chose de surprenant à partir de ces stéréotypes : les prendre à contrepieds pour voir ce que cela va créer. Plutôt qu'avoir un héros grand, fort et brave, transformez-le en héros petit, gringalet et couard. Quel nouveau type d'interaction aurait-il avec son univers ? Vous pouvez déjà imaginer le potentiel narratif qu'un tel héros peut avoir !

Ou alors vous pouvez jouer clairement sur ces stéréotypes, les afficher clairement, mais les renverser en cours de route pour provoquer la surprise. En fait, le personnage n'est pas le héros qu'il croit être : il travaille pour le compte des méchants depuis le début sans s'en rendre compte ! (Ce modèle est éculé depuis le temps, mais il peut encore surprendre).

Pour me réconcilier avec l'auteur Peyo et illustrer ce type de revirement basé sur les stéréotypes, je vais évoquer un album de sa saga : le Bébé Schtroumpf.

« Un soir de lune bleue, une cigogne dépose devant la porte d'un Schtroumpf, un panier avec un Bébé Schtroumpf à l'intérieur. Le bébé crée alors un émerveillement chez tous les Schtroumpfs même chez le Schtroumpf Grognon ! Mais les Schtroumpfs apprennent qu'il s'agit en réalité d'une « erreur de livraison » et, le cœur déchiré, ils doivent rendre le Bébé Schtroumpf à contrecœur. Mais le Schtroumpf Grognon s'y oppose et se réfugie avec le Bébé dans la forêt. Après y avoir passé toute la nuit, le Schtroumpf Grognon décide finalement de rendre le bébé, mais son attitude envers le bébé permettra de bouleverser les événements, à la plus grande joie du bébé et des Schtroumpfs. »

- Extrait du résumé de l'album *Le Bébé Schtroumpf*

Source : Wikipédia.

Dans cet album, le Schtroumpf Grognon surmonte son stéréotype d'individu mécontent à l'encontre de tout et de tous, il s'émancipe de sa caractérisation première et reconnue par le lecteur pour offrir un nouvel aperçu de sa personne : son cœur tendre et sa nature compatissante. Il ne change certes pas de personnalité à la suite des événements de cet album, mais à travers l'incident du bébé Schtroumpf, nous lecteurs, avons un nouvel aperçu de son être. Voilà comment renverser un stéréotype, même le temps de dix pages.

II : Le *Storytelling* dans le jeu vidéo

Fort de nos connaissances sur les méthodes traditionnelles et classiques d'écriture, nous pouvons maintenant commencer à aborder l'analyse du média du jeu vidéo. Comprendre les particularités et les notions fondamentales de cette forme d'expression pour parvenir à intégrer correctement les méthodes de *storytelling* classique et émettre des hypothèses qui pourraient aiguiller vers de nouveaux concepts et moyens de narration.

II.1 : La Narration Interactive

II.1.1 : Les origines de l'interaction narrative.

Si aujourd'hui, on ne peut plus séparer le média du jeu vidéo du concept d'interaction, il faut connaître d'où nous vient cet héritage interactif. Certes, nous pouvons déjà imaginer que cela provient naturellement de notre propre expérience de la vie au quotidien. Nos interactions avec le monde externe, à travers nos actions et nos dialogues sont motivées par notre volonté de marquer le monde de notre présence et de donner une fin à nos idées en nous permettant d'échanger, de communiquer et de donner sens à nos existences. La littérature, le théâtre, la peinture, le cinéma, etc. sont autant de formes d'expression que l'Homme peut trouver pour interagir avec son public. Mais alors il ne s'agissait que d'un dialogue unilatéral, de l'artiste vers le spectateur. En termes d'art interactif cependant, ce n'est réellement qu'à partir des années 1960 que l'on a cherché à contester ces frontières traditionnelles entre artistes et spectateurs pour les transfigurer en art participatif.

Il est très intéressant d'aborder le cas du *Cinéma Interactif*, qui se place comme une jonction entre le cinéma industriel et le jeu vidéo. Car nous ne pouvons parler des productions actuelles de jeux vidéo comme *Heavy Rain* ou des jeux vidéo narratifs du studio Telltale ou encore du récent jeu *Until Dawn* sans nous intéresser aux racines de ce mouvement qui a façonné le genre vidéo-ludique.

Notre voyage nous entraîne au début du XXe siècle, entre 1895 et 1920. En ce temps, le dispositif de réception du cinéma n'était alors pas celui que l'on pratique aujourd'hui dans nos salles de projection modernes. La nouveauté du média, son exploitation comme divertissement de foire et les limitations techniques du cinématographe dans la restitution d'une bande sonore ont longtemps nécessité la présence d'une tierce personne pour créer le lien entre l'image et le public : le bonimenteur. Le rôle de celui-ci était littéralement de mettre

en scène la séance de cinématographe, de commenter le film, de l'accompagner de musiques et de bruitages pour favoriser le transport des émotions entre le public et les images projetées.

Peu de sources historiques abordent le travail des bonimenteurs, mais on peut deviner que ceux-ci avaient la capacité de créer un sentiment d'*interaction* entre le public et le film. En stimulant l'imagination des spectateurs sur les films et en profitant de l'inexpérience et de la naïveté du public face à cette invention un peu magique qu'était le cinématographe. Le bonimenteur avait les moyens de créer une interactivité entre le spectateur et son film en usant de moyens simples à sa disposition comme l'accélération, le rembobinage, l'arrêt sur image. Il pouvait dès lors invoquer le public pour que celui-ci réclame la suite du métrage ou l'appeler à réagir sur ce qui allait se dérouler à l'écran. « *Vous voulez que le ballon explose ? Et boum !* », « *Et maintenant, soufflons tous pour que le personnage soit emporté au loin !* » L'interactivité pouvait être à l'époque - et aujourd'hui encore - une pure illusion pleinement ressentie par le public.

Mais la standardisation technique du média cinématographique a supplanté les spectacles de foire et la liberté interactive née de cette relation entre projectionniste et public. L'institution qu'est devenue l'industrie du cinéma veut diffuser le même spectacle pour tous et a progressivement mis un terme aux expériences interactives des bonimenteurs. Le formatage du spectacle cinématographique a éliminé le facteur humain de la séance de cinématographe et avec lui, une forme d'interactivité du spectacle cinématographique.

« Tout au long de son histoire, le cinéma s'est constamment interrogé sur sa capacité à faire intervenir le spectateur dans le récit, à lui offrir les moyens de se raconter sa propre histoire sur grand ou petit écran. »

- Alexis Blanchet [2011]

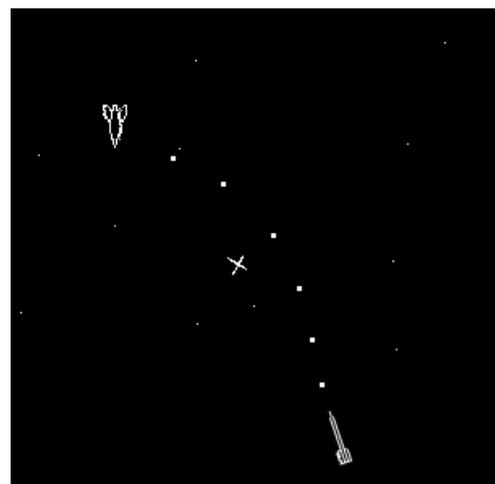
Forme qui restera néanmoins dans les esprits et qui réapparaîtra notamment avec la création du *Kinoautomat* (1967-1974) par Radúz Činčera. Le *Kinoautomat* est l'un des premiers procédés de cinéma interactif qui invitait le spectateur à intervenir dans la trame scénaristique d'un long-métrage. A des moments décisifs de l'intrigue, le film s'interrompait et le public était invité à voter - par le biais d'une télécommande - entre deux manières de poursuivre le film. Un système informatique traitait en direct les votes de la salle et la séance se poursuivait selon le choix de la majorité jusqu'à une prochaine bifurcation narrative.

II.1 : La Narration Interactive

One Man and His House, le film réalisé pour le Kinoautomat, relatait la chronique comique de la vie des locataires d'un immeuble. Mais contrairement à ce que l'on pourrait penser, la structure de ce film n'était pas celle d'un arbre narratif avec des embranchements qui amenaient à des événements différents et à des fins nouvelles. Car même si le spectateur a une possibilité de choix qui est mise en valeur lors de ces embranchements narratifs, les quelques différences qu'apportent ces directions dans la trame scénaristique étaient minimales et menaient aux mêmes événements. Mais Činčera avait conçu et pensé ce système cinématographique comme une satire du vote démocratique qui donne l'illusion d'un choix. De plus, dans sa pratique, on remarque que les choix du public s'orientaient très majoritairement vers les mêmes embranchements de séquences narratives, révélant une certaine conformité dans les demandes et goûts du public. Sans compter que le procédé pouvait entraîner une certaine tyrannie de la majorité, conséquence indésirable de ce vote démocratique : un spectateur ayant déjà assisté à la séance et voulant tester les autres embranchements qu'il n'avait pas eu l'occasion de voir avait peu de chance d'imposer son choix face à ceux des autres spectateurs. Au final, le cinéma interactif ne pouvait se soustraire au caractère collectif de sa présentation en salle sans opprimer le libre arbitre d'une minorité de spectateur lors des projections.

Le cas du jeu vidéo, dont le concept naît aux alentours des années 1950, est d'un caractère tout autre car il se base sur l'action d'un individu sur le monde virtuel. Nous nous retrouvons ici dans un système égocentrique totalement différent du cinéma tant le jeu vidéo est tourné vers l'utilisateur : le Soi.

De plus, ce média se caractérise sous la forme d'un dispositif électronique impliquant spécifiquement l'interaction humaine avec une interface utilisateur pour générer un retour visuel en temps réel. Ce retour visuel se restreignait à des pixels en mouvement sur le moniteur de jeu. *Pong* et *Spacewar* sont parmi les premiers dispositifs de jeu vidéo reconnus dans l'Histoire actuellement.



Capture d'écran de *Spacewar*

II.1 : La Narration Interactive

En parallèle, le début des années 70 voit l'arrivée des systèmes informatiques chez les particuliers, les *Personal Computer*. Avec cet essor de l'équipement informatique personnel se développe un type de jeu vidéo dont la forme visuelle est purement textuelle et cherche à offrir un terrain d'interaction entre le lecteur et le livre électronique : les « *aventures en mode texte* », ou plus communément appelées aujourd'hui « *fictions interactives* » (terme apparu dans les années 1980) caractérise un type de jeux vidéo basés sur une fiction qui réagit aux commandes tapées au clavier par le lecteur-joueur.

```
West of House                               Score: 0          Moves: 3
Copyright (C) 1981, 1982, 1983 Infocom, Inc. All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of Infocom, Inc.
Revision 88 / Serial number 840726

West of House
You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front
door.
There is a small mailbox here.

>Open Mailbox
Opening the small mailbox reveals a leaflet.

>Take leaflet
Taken.

>Read leaflet
"WELCOME TO ZORK!"

ZORK is a game of adventure, danger, and low cunning. In it you will explore
some of the most amazing territory ever seen by mortals. No computer should be
without one!"

>
```

Capture d'écran de Zork

Un type d'Hyperfiction où le joueur rentre de manière textuelle ses actions
ex : >Open Mailbox

Le support informatique devenant de plus en plus accessible aux ménages et donc plus répandus, il fallait adapter les supports de stockage de données pour permettre aux développeurs de transmettre un maximum d'informations via l'usage de disquettes ou de cartouches de jeu pour consoles de salon.

C'est entre les années 80 et 90, avec les progrès des techniques de calcul et l'augmentation des capacités de stockage des supports optiques CD et DVD que l'usage de cinématiques (des séquences visuelles pré-calculées) se systématise dans les productions vidéo-ludiques. A cette époque, le jeu vidéo était alors considéré comme « *le cinéma de demain* ». Ce qui favorisa l'apparition d'un nouveau genre vidéo-ludique qui raviva pendant un temps l'idée d'un cinéma interactif : le Full Motion Vidéo. Sous ce terme se regroupent des productions très hétérogènes comme des simulations, des jeux d'aventure et d'exploration ou encore des récits interactifs dont les techniques de narration reposaient sur des fichiers vidéo préenregistrés à la place d'images en temps-réel.

II.1 : La Narration Interactive

Parmi les premiers films interactifs / jeux vidéo utilisant la technique de la Full Motion Vidéo, on peut retrouver *Astron Belt* et *Dragon's Lair* qui comportaient des séquences vidéos préenregistrées.

Ce qui est d'autant plus frappant dans le cas de *Dragon's Lair* car l'intégralité du jeu est une succession de plans d'animation 2D. Dans ce jeu vidéo, ou film interactif, le joueur suit la progression du héros à travers des plans animés et est amené à appuyer sur certaines touches de sa manette au bon timing pour éviter les pièges mortels qui lui sont tendus.

C'est ce procédé que l'on appellera *Quick Time Event*, ou QTE en abrégé. Celui-ci sera couramment utilisé dans le jeu vidéo pour permettre au joueur d'effectuer des actions complexes. Elles peuvent aussi être insérées dans des séquences pré-calculées par le biais d'une simple combinaison de touches qui apparaît à l'écran et qui doit être exécutée avec le bon timing pour obtenir une séquence de jeu impressionnante visuellement. Si celle-ci est mal effectuée, elle entraîne généralement la mort du personnage ou son échec, le poussant à recommencer sa combinaison de QTE jusqu'à sa réussite.

Parfois, la simple utilisation de QTE peut être l'aspect ludique premier sur lequel repose le jeu, notamment pour les jeux de rythme ou musicaux qui invitent les joueurs à jouer des morceaux de musiques en enchainant les touches qui apparaissent à l'écran.



Captures d'écran de *Dance Dance Revolution* et *Guitar Hero III*

II.1 : La Narration Interactive

Si ce procédé tend à limiter le contrôle du joueur sur son personnage, il permet néanmoins de mieux capter l'attention et la concentration du joueur qui ne peut que se fier à ses réflexes pour réussir la séquence de touches qui s'affichent de manière rapide et inattendu sur son écran. Dans le jeu vidéo récent, en dehors des cinématiques, ces phases de QTE peuvent également être insérées dans des séquences de combat dynamiques ou à des mises à mort spectaculaires pour renforcer l'aspect épique des duels contre les antagonistes de fin de niveau.



Capture d'écran de Prince of Persia :

Le jeu encourage le joueur à presser la touche R2 de la manette pour enchaîner une attaque spectaculaire en plein combat.

Mais revenons dans les années 90, où face au développement de ces films interactifs qui coutaient des fortunes, ...

- *Wing Commander III était le premier jeu vidéo de sa saga à proposer des cinématiques préenregistrées avec de vrais acteurs, une heure trente de vidéo environ. Il abandonnait les sprites des premiers nés de la saga pour proposer des graphismes en 3D et des cinématiques en live-action. Il a été un énorme succès auprès des joueurs et extrêmement innovant pour l'époque, coutant aux environs de 4 millions de dollars (une somme conséquente pour le développement d'un jeu vidéo à l'époque), sa suite se verra allouer un budget de 12 millions. -*

... nous avons des jeux vidéo basés sur l'interaction pure comme *Doom* qui ne coutaient qu'une bouchée de pain à produire et remportaient un succès incroyable auprès des joueurs. L'industrie du jeu vidéo en grande majorité, préféra alors se caler sur ce second schéma de réussite, suivant également la propension massive des joueurs à préférer la posture de joueur à celle de spectateur et reléguant ainsi les récits interactifs à un secteur de niche.

Secteur qui semble avoir le vent en poupe depuis quelques années et retrouve une certaine vigueur et un grand attrait auprès des joueurs au moment où j'écris ces lignes (2016). Pour revenir à *Heavy Rain* et aux productions du studio Telltales comme *The wolf among us*, qui se démarquent dans ce type de récit interactif, les QTE sont toujours un outil primordial

II.1 : La Narration Interactive

car ils accaparent l'attention du joueur sur le moment présent. Si celui-ci n'appuie pas sur un bouton – assimilé parfois à une ligne de dialogue ou à une action - avant que le temps ne finisse de s'écouler, le joueur risque alors d'entraîner des conséquences négatives telle que la défaite ou de laisser au jeu l'opportunité de lui faire payer son manque de réactivité.



Captures d'écran de *Heavy Rain* et *The Wolf Among Us*

Nous sommes soumis ici à un principe fondamental du jeu vidéo : l'interactivité immédiate, l'action-réaction. Le joueur est soumis à une tension forte, celle d'agir au bon moment quand on lui demande pour progresser dans son histoire. Il y a là une forme de réponse très intuitive et primitive, car lorsque vous êtes confronté à plusieurs choix mais dans un temps limité, vous êtes poussé à prendre des décisions hâtives, parfois sous la panique du moment. Cela amène à ce que les réactions de l'avatar soient plus proches de vos vraies réactions si vous affrontiez en personne des situations identiques. Mais le système n'est pas dénué de failles et d'erreurs – humaines pour la plupart – comme celle de presser le mauvais bouton par réflexe ou choisir malencontreusement la mauvaise ligne de dialogue en dessous de celle sur laquelle vous vouliez cliquer par exemple. Combien de reboot attristés de votre console peut-on dénombrer pour une manipulation malheureuse du joystick au mauvais moment ? De mon expérience personnelle, ce nombre est bien trop élevé.

II.1.2 : L'Interaction pour rapprocher Récit et Jeu : l'expérience du jeu de rôle papier.

Le concept d'Interaction est la notion qui caractérise tout particulièrement le jeu vidéo et en faisant quelques recherches, j'ai retrouvé les théories d'un sémiologue français – Claude Bremond - qui a lui aussi cherché à confronter l'interaction au récit mais dans le cadre de la littérature. C'est en 1973, sur les bases des travaux de V. Propp, que Bremond propose une grammaire narrative qui « met l'accent sur les 'possibles narratifs' ». Il explique cela en développant l'idée que chaque étape de la narration est une jonction entre deux ou plusieurs alternatives narratives. L'art de raconter s'apparenterait donc à une ouverture des possibles selon les choix de l'auteur, voir du lecteur. C'est ce concept qui est notamment proposé dans des jeux vidéo comme les hyperfictions ou la saga littéraire *Les livres dont vous êtes le Héros*.

Mais c'est un concept que l'on retrouve également à la base dans les Jeux de Rôle Papier (abrégé JdR papier, ou RPG papier), ancêtres des jeux vidéo d'aventure. Le ludologiste Greg Costykyan les décrit ainsi :

“Paper RPGs are similar in some ways to electronic ones, but they are vastly more freeform. The rules of the game provide a structure for resolving player actions--rules for combat, magic spells, advanced technology, the use of skills, and so on. Unlike electronic RPGs, there is no pre-established story line, although most paper RPG rulebooks contain one or several stories for new gamemasters to use. The expectation is that a gamemaster will invent his or her own stories for his players, using the rules system as needed.”

« Les RPG papiers partagent des similarités avec ceux électroniques, mais ils ont une forme beaucoup plus vaste et libre. Les règles du jeu offrent une structure pour résoudre les actions du joueur – des règles de combat, sur les compétences magiques, l'utilisation de talents, etc. A la différence des RPG électroniques, il n'y a pas ligne narrative préétablie, bien que beaucoup de livrets de règles contiennent un ou plusieurs scénarios à utiliser par les nouveaux Maître de Jeu. On s'attend à ce que le Maître de Jeu invente ses propres aventures pour ses joueurs en se reportant si nécessaire au système de règles. »

Le RPG papier se rapproche du jeu vidéo car il offre un système de règles et de mécanismes pour permettre aux joueurs et au maître de jeu de résoudre les actions qui traversent la partie.

Il peut, à l'instar du jeu vidéo, offrir une expérience narrative, mais celle-ci est du ressort du maître de jeu et des joueurs actifs dans le déroulé des événements.

Nous ne sommes plus dans un aller-retour entre les actions du/des joueurs face à une machine, mais face à un autre individu, dont les comportements et réponses ne seront pas aussi rigides que ceux d'une IA avec des réactions préétablies. Le Maître de Jeu humain dans le JdR va apporter une réponse parfois plus personnalisée face aux interactions de ses joueurs.

J'ai voulu tenter cette expérience du JdR avec quelques amis afin d'en éprouver les forces et les limites. D'abord pour me libérer du processus de développement technique et graphique propre au média du jeu vidéo : je pouvais donc réaliser une narration sans avoir à coder, à modéliser les décors, les personnages, réaliser les animations, les dépliages de textures et toutes les joyeusetés graphiques et techniques propres au jeu vidéo.

Faire l'expérience d'une campagne de Jeu de Rôle dans le développement de ce mémoire permet de mettre en avant cette part de narrativité que je cherche à développer dans l'univers vidéo-ludique. On s'émancipe de tout l'aspect graphique et technique propres au jeu vidéo au profit d'un processus oratoire purement descriptif et imaginaire. L'intérêt de l'expérience du JdR papier est de confronter l'aspect narratif du récit et l'interaction des joueurs dans le but de montrer que l'interaction n'asphyxie pas la narration et l'aspect ludique, comme semblent le penser les ludologistes. Cette expérience me permettra également d'identifier ce que les individus-participants recherchent dans l'interactivité.

- *Niflheim, l'expérience JdR (2015)*

Pour vous présenter le cadre de l'expérience pour jouer cette campagne, nous étions sept joueurs et je faisais le maître de jeu. Parmi les joueurs, quatre individus n'avaient aucune expérience pratique du jeu de rôle, juste quelques vagues connaissances théoriques ; les trois autres avaient déjà participé à ce type d'expérience et seulement deux parmi ceux-ci avaient connaissance du système de jeu que je comptais utiliser. En tant que Maître de Jeu, j'avais déjà de l'expérience en tant que joueur, mais je ne m'étais attelé au rôle de Maître de Jeu qu'une seule fois auparavant. J'avais donc très peu d'expérience sur la manière de gérer une campagne et un groupe de cette taille.

Avant de rentrer dans le vif du sujet, je tiens à préciser que j'ai fait de nombreuses démarches pour bien connaître mon échantillon de joueur et leurs attentes vis-à-vis de la session de jeu. A la vue des personnalités et des désirs de chacun, j'ai choisi d'écrire le récit dans un univers médiéval nordique de ma conception. L'intrigue mêlera mystère et action afin de convenir autant aux personnalités enquêtrices qu'aux individus plus agressifs et ayant soif d'action. De plus, l'univers médiéval est déjà un univers très imagé dans l'esprit des gens et les plus novices sauront se rattacher à cette imagerie classique au contraire d'un univers futuriste.

Heureusement, j'avais déjà un univers personnel sur lequel broder le récit de mes aventuriers et j'avais donc toutes les informations nécessaires : une chronologie, des lieux significatifs, la culture nordique et bon nombres de personnages importants qui peupleraient la campagne et alimenteraient l'horizon de mes joueurs. J'ai donc pu entièrement me consacrer au récit et à l'articulation des événements et des lieux que pourraient traverser mes joueurs. On ne peut pas deviner ce qu'ils feront mais on peut au moins leur offrir des horizons de possibilités et broder en fonction de leurs actions. Imaginer plusieurs moyens de les remettre sur les rails de l'histoire était nécessaire afin qu'ils puissent néanmoins profiter du récit si jamais ils s'acharnaient à faire de mauvais choix ou s'ils rataient des embranchements importants. Un certain nombre de personnages non-joueurs étaient donc à prévoir pour guider les joueurs ou pour disséminer les informations, révéler des renseignements au bon moment de l'histoire et parfois imposer des obstacles. Ne pas rester figé dans les étapes de narration était un impératif : si mes joueurs avançaient trop lentement ou trop rapidement – en découvrant certains secrets trop tôt ou en surmontant des obstacles avec trop de facilité – cela allait malmener l'intrigue et peut-être atténuer le challenge et la surprise dans le récit. Il

fallait donc que je prépare à l'avance quelques atouts dans ma manche pour rehausser ou non la difficulté en cours de route.

Parfois, le plus difficile quand on joue avec autant de personnes est de garder le groupe soudé et de restreindre les comportements solitaires, parfois même les punir violemment durant le jeu pour les ramener dans le rang et leur rappeler que la force vient du groupe. Généralement, inclure quelques murs invisibles ou naturels comme un blizzard violent ou un réseau de cavernes, aiguïser la curiosité des joueurs avec des événements mystérieux ou encore les faire déambuler dans des lieux plus petits favorisent la cohésion du groupe. Si au cours de la partie, les gens se scindent en deux ou trois groupes compacts, vous serez chanceux. Car il est beaucoup plus gérable pour le Maître du Jeu de diriger des équipes d'individus et c'est d'autant plus amusant pour les Joueurs car cela favorise les interactions entre eux plutôt que de suivre chaque individu en solitaire. L'ennui est le pire cauchemar d'un joueur : ne pas lui donner régulièrement l'occasion de s'exprimer ou d'agir car il faut écouter l'aventure solitaire de six autres personnes avant soi est insupportable et brise l'immersion et l'investissement futur dans le jeu.

Et si des joueurs insistent trop à jouer au loup solitaire et semblent perturber le bon déroulement de votre partie, rien ne vous empêche d'agir en monstre de cinéma : ne lui laissez aucune chance, attrapez votre proie dans le noir et saignez-la pour ensuite exposer son cadavre aux autres membres du groupe. Cela donnera une nouvelle dimension à leur aventure, leur rappelant la fragilité de leurs avatars de papier et les forcera à avancer en formation serrée pour ne pas finir comme les adolescents d'un *slasher movie*².

Maintenant que j'ai présenté mes impératifs et mon conditionnement avant d'entamer la session de jeu, je vais vous décrire le système de règles utilisé lors de cette expérience. J'ai préféré orienter mon choix sur un modèle bien connu dans l'univers des rôlistes en reprenant un système de règles simplifiées inspiré de l'univers *Call of Cthullu*. Chaque individu participant à la campagne se voit remettre une Fiche Personnage³ qu'il va remplir en début de jeu.

En premier lieu, chaque joueur est amené à remplir la partie « Caractéristiques et Attributs » en haut à gauche de cette feuille. Elle concerne toutes les caractéristiques

² *Slasher Movie* : Sous-genre du cinéma d'horreur incluant systématiquement un tueur en série qui élimine méthodiquement un groupe de jeunes individus.

³ Voir la Fiche Personnage en annexe 2 afin de mieux suivre les descriptifs présentés.

II.1 : La Narration Interactive

principales de leur avatar : son Apparence, sa Constitution, sa Dextérité, sa Force, etc. Ces caractéristiques seront tirées au hasard via des jets de dés et contribueront à modeler l'avatar de chaque joueur. Certains reprocheront l'aspect aléatoire qui ne laisse pas de réelle liberté de création au joueur, restreint par ses lancers de dés. Mais cette forme de personnalisation permet d'inclure de l'imprévu et permet de créer des avatars que les joueurs n'auraient pas nécessairement imaginés de premier abord.

A partir de ces caractéristiques, les joueurs se voient distribuer un certain nombre de points de vie et obtiennent d'autres points qu'ils vont pouvoir répartir parmi les différentes compétences affichées sur la feuille. La mécanique de jeu fonctionne ainsi : le joueur dépense des points pour augmenter une compétence : plus il en dépense et plus il a de chance de réussir les jets de dés correspondant à cette compétence.

Un exemple : si vous souhaitez que votre personnage soit apte à se cacher plus efficacement, il vous faudra investir des points dans la compétence « Se Cacher ». Le seuil de départ de cette compétence est de 10% de base pour tout joueur. Chaque point supplémentaire investi dans cette compétence va monter celle-ci de 1%. Si je dépense cinquante points dans la compétence « Se cacher », j'obtiendrais donc 50+10, soit 60% de chance de réussir mes lancers de dés usant la compétence « Se Cacher ».

Lors d'un événement concret pendant la campagne, je décide que mon personnage va se cacher dans un tonneau. J'ai 60% de chance de réussir mon action. Pour cela je lance un dé 100 (généralement on lance deux dés à dix facettes, l'un indiquera les dizaines et l'autre les unités, les deux valeurs combinées donneront un résultat à deux chiffres allant de 0 à 99) pour obtenir mon résultat. Dans le cas de ma compétence « Se Cacher » qui a 60 % de réussir, si le résultat combiné des dés indique une valeur de 60 ou moins, j'aurai donc réussi mon action, tandis que si le dé indique un résultat supérieur à 60 j'aurai échoué.



Exemples de dés à dix facettes.
Le premier –jaune– représentant les unités (de 0 à 9)
Le second –bleu– représentant les dizaines (de 00 à 90)

Généralement, plus le nombre obtenu est petit (0 étant le score le plus petit possible avec cette configuration de dés), plus il est synonyme de réussite.

Et ce système de résolution par des lancers de dé est systématique pour toutes les actions liées à des compétences que le joueur a préalablement choisies. Il y a donc une part de probabilité dans vos chances de réussir ou non des actions qui peuvent être capitales. Cela nourrit un certain suspense durant l'aventure, car même si vos compétences dans certains domaines peuvent être très élevées, vous pouvez toujours avoir la malchance de rater vos lancers de dés. Cette « épée de Damoclès » est particulièrement intéressante pour renforcer l'implication et accentuer la peur ou l'anticipation chez vos joueurs. Cette part d'aléatoire va souvent générer de grandes surprises durant la partie, autant pour les joueurs que pour le Maître de Jeu, et va parfois rendre le dénouement de certaines actions moins prévisible.

Ce système de jeu est donc basé sur des valeurs chiffrées aléatoires qui vont influencer la manière de raconter l'histoire selon les individus et les relations que les joueurs vont nouer entre eux et avec les personnages non-joueurs.

Si vous êtes courageux, l'intégralité de la première partie de l'aventure est disponible sur le CD joint à ce mémoire. L'écoute de cette expérience n'est pas réellement intéressante ou immersive pour quelqu'un d'extérieur au groupe d'aventuriers. Mes qualités d'orateur en improvisation sont médiocres et laborieuses, il y a des répétitions, des balbutiements et beaucoup de langage gestuel avec les joueurs qui ne sont pas retransmis dans l'audio. De plus, le son n'est pas de grande qualité et varie en fonction de la position plus ou moins éloignée des participants vis-à-vis du micro, certains des joueurs ne parlant pas assez fort. Et vous en aurez pour plus de huit heures d'écoute ...

Vous n'avez certainement pas autant de temps à consacrer à cette expérience, aussi je vais vous relater deux événements particulièrement marquants du récit et qui se sont montrés les plus intéressants à développer pour amener des pistes de réflexion autour des notions d'interaction et de narration. Les passages seront accompagnés d'un timecode pour les retrouver dans le fichier audio correspondant.

Extrait 1 : -Les Echecs Critiques...

... sont des résultats aux dés très élevés. Dans cette variante de jeu de rôle, tout lancer de dés au-dessus du chiffre 95 est un échec critique, ce qui inclue donc les nombres 96, 97, 98 et 99, soit 4% de « chances » de réaliser un échec critique à chaque lancer de dés. Ces résultats entraînent généralement des événements très négatifs pour le joueur lors des actions que lui ou ses antagonistes vont entreprendre. A noter que ces échecs critiques peuvent tout aussi bien arriver aux personnages contrôlés par le Maître du Jeu : il n'est pas exempté de malchance de par son statut de chef d'orchestre dans le système du jeu de rôle.

Pour illustrer cela, je vais relater une situation apparue dans le jeu.

Un des aventuriers, se faisant nommer Gulldur dans l'univers intradiégétique de l'aventure, engage l'assaut contre un antagoniste majeur. Il décide de lancer une première attaque –un coup de marteau– sur celui-ci. Par le truchement des dés, il obtient un résultat positif à son lancer (38 pour une compétence « Marteau » de 71), mais –*rappelez-vous que plus le score est petit, plus il est synonyme de réussite*– l'antagoniste obtient un score plus petit de parade et supprime la réussite du joueur (17 pour une compétence « Parade » de 60) : l'antagoniste bloque donc le coup porté par le joueur. Gulldur décide donc de frapper avec le second marteau tenu dans son autre main -le personnage a été pensé pour être un combattant ambidextre- le joueur relance donc un second jet de dés pour porter son second coup de marteau. Malheureusement il obtient 98 au jet de dés, c'est un échec critique. Pour illustrer l'échec cuisant du personnage, le Maître de Jeu improvise une situation critique pour notre joueur : « *Alors que tu armes ton bras pour porter le coup à ton adversaire, ton élan est stoppé net par un obstacle derrière-toi. En dépliant ton bras pour tenter d'armer ta frappe, tu as porté un coup violent et malencontreux sur la croupe du cheval qui se tenait dans ton dos, ce qui a empêché ton attaque de porter. Par malchance (jet de chance de Gulldur : il obtient 96, c'est un nouvel échec critique) le cheval meurtri se retourne dans ta direction et te mord violemment à l'épaule. T'arrachant un morceau de chair au passage. »*

(Voir Fichier « Audio_SessionsJDR_DeathBride__Part1.wma », timecode : 01:01:22 à 01:07:15

disponible sur le CD de ce mémoire)

L'échec critique est par nature pénalisant pour le joueur mais amène beaucoup de rebondissement à l'expérience de jeu du groupe, autant du côté du Maître de Jeu que du joueur. Car avant même que le Maître de Jeu improvise une situation en accord avec le mauvais résultat du dé, le joueur est dans l'anticipation médusée de ce qui va lui arriver. Un

II.1 : La Narration Interactive

suspense se crée. Alors que l'enchaînement d'actions n'a été qu'une improvisation, la combinaison de lancers malheureux du personnage-joueur a créé une situation totalement unique et inattendue. Le maître du jeu lui-même ne s'attendait pas à ce qu'un cheval en plein champ de bataille soit aussi impliqué dans ce qui s'apparentait à un duel entre le joueur et l'antagoniste qu'il visait au départ. Cet événement a bien sûr déclenché les fous rires des camarades du joueur, mais il a apporté un élément de surprise et climax décisif au récit dans la première heure de jeu.

Extrait 2 : -Créer une ambiance...

... car si les joueurs raffolent à l'idée de donner des coups sur des monstres et d'engager leurs forces contre des obstacles qui peuvent saigner, il est aussi de bon ton de leur faire exprimer autre chose que de la testostérone guerrière.

C'est pourquoi j'ai amené les personnages à se reposer dans un monastère pour alterner avec les instants d'actions qu'ils ont vécu plus tôt. La nuit tombe, chacun rentre dans sa chambre pour dormir. A partir d'ici, je lance mes dés pour savoir si certains de mes joueurs sont moins prompts au sommeil. L'un d'eux – tiré par le hasard des dés – entend un bruit suspect : des pleurs d'enfants. Il décide alors de quitter sa chambre pour découvrir la provenance de ces pleurs. Il déambule dans le monastère endormi et découvre au fur et à mesure des événements troublants liés à la trame principale de l'aventure et notamment la présence d'une entité mystérieuse dans le bâtiment.

(Voir Fichier « Audio_SessionsJDR_DeathBride__Part1.wma », timecode : 03:09:48 à 03:20:55

disponible sur le CD de ce mémoire)

Une seule personne dans le groupe était virtuellement concernée par les événements, tous les autres joueurs se sont posés en spectateur, mais sans en ressentir de gêne ou d'ennui. C'était même un des instants les plus calmes de toute la partie tant les aventuriers étaient captivés par ce qui arrivait à leur compagnon.

Résultats de l'expérience :

- J'ai remarqué que les joueurs sont très impliqués, essentiellement dans la personnalisation physique et comportementale de leurs avatars car ils n'ont pas de limite si ce n'est leur imagination et leurs capacités à réagir à ce qui leur arrive. Mais surtout : le média offre un contrôle total sur leur personnage et leur permet de s'investir émotionnellement. L'attachement à l'avatar est à la mesure de l'investissement du joueur, ce qui rend les entités de l'avatar et du joueur très floues parfois : le joueur incarne l'avatar, il vit à travers lui.

- Si j'avais des inquiétudes concernant « l'aspect off » du jeu, c'est-à-dire les influences de l'environnement réel des joueurs, de leurs véritables relations dans la vraie vie, de leurs cultures divergentes et des discussions extra-diégétiques en pleine session, j'ai trouvé que les individus-participants se sont fondus dans l'histoire avec beaucoup de facilité et avec une véritable envie d'agir et de réagir. L'expérience était nouvelle et inédite pour certains d'entre eux et tous ont été ravis de constater la liberté offerte par le JdR papier. Ils relataient avec plaisir les événements marquants du récit qu'ils ont vécu et de leurs propres aveux, ils se sentaient plus impliqués et plus immergés dans l'univers. Certes, nous n'étions pas dans une bulle immersive totale : les joueurs jouaient leur rôle dans l'univers intradiégétique, commentaient les actions et riaient hors du monde virtuel, mais cela n'a pas entamé le plaisir de jeu et l'implication des joueurs. Comme dans un jeu vidéo ou le visionnage d'un film, les gens commentent les actions qui se déroulent à l'écran sans pour autant briser leur implication dans le monde intradiégétique.

- Les joueurs ont joué pleinement leur rôle dans le récit. Ils retranscrivaient des comportements sociaux logiques au travers de leurs avatars tout en conservant entre eux – en off – une attitude de camaraderie et d'amusement. Les discussions extra-diégétiques n'ont pas influencées en mal le cours du récit, il a même réussi à alléger l'atmosphère ou à faire des pauses après la résolution de certains événements climax.

- Disposer des Fiches Personnages permet d'avoir un regard d'ensemble sur son personnage, ses capacités, ses talents et son potentiel d'actions selon les événements. Mais le joueur s'y réfère très souvent, surtout les joueurs les plus néophytes de ce genre de système. On se rend davantage compte de la présence des mécaniques de jeu : chaque joueur se réfère à ses statistiques et ses compétences pour

répondre à une situation ou à une question du MJ puis il lance les dés pour voir s'il remporte le défi et affronte les conséquences de ces valeurs chiffrées. La présence du système de règles se fait davantage sentir que dans un jeu vidéo classique, dont tous les calculs sont invisibles, automatisés et quasi-immédiats. Cela amène à ralentir l'action et à pousser le joueur à réfléchir sur sa capacité à agir, plutôt que d'être confronté à la réponse immédiate de ses actions. Mais ce n'est pas nécessairement un mal : les individus ont davantage conscience de leurs capacités et du possible échec qu'ils peuvent vivre si la chance et l'habileté ne sont pas de leur côté. Alors que dans un jeu vidéo, acquérir une certaine statistique ou une certaine compétence entraîne automatiquement la réussite ou l'échec de ses actions, l'ouverture de certaines zones bloquées jusqu'ici ou encore le droit de porter des équipements avec des contraintes chiffrées pour pouvoir les équiper sur son personnage.

- Une grande flexibilité entre les joueurs et le Maître de Jeu et une grande diversité d'interactions possibles, une liberté de dialogues et de comportements qui évitent la répétition et créent à chaque fois une situation nouvelle et unique. Même si on a une narration principale écrite et prévue, les joueurs viennent étoffer les événements et s'approprient ceux-ci. A de nombreuses reprises ils ont créé des situations inattendues et parfois cocasses, créant ainsi un vrai dialogue créatif entre joueurs et Maître de Jeu. Souvent nous étions en pleine improvisation de dialogues et de situations qui offraient une liberté que n'a pas le support littéraire, cinématographique ou vidéo-ludique.

- L'échec est perçu selon la manière qu'a le Maître de Jeu de le présenter. A la différence des jeux vidéo où l'échec est fondamentalement pénalisant et amène à la répétition : l'échec peut entraîner le game over, renvoyer le joueur au dernier point de sauvegarde ou sur un point de réapparition. C'est un retour en arrière impossible à réaliser dans un JdR : l'action se déroule sans attendre qui que ce soit et mourir dans le jeu peut s'avérer définitif. Echouer amène à une finalité plus brutale et irrémédiable. Mais l'intérêt d'un Maître de Jeu est qu'il permet de contourner cette notion d'échec ultra pénalisant. Selon le degré de l'échec, il peut adapter celui-ci pour rattraper le joueur dans sa chute, tout comme il peut accentuer son malheur.

Un exemple : un joueur dit à haute voix qu'il souhaite tirer avec une arme à feu sur un adversaire qui court dans sa direction. Le maître de jeu lui demande de lancer un dé à six

faces pour accomplir l'action : il doit faire un résultat au-dessus de trois pour réussir. Logiquement, si le joueur fait un Quatre, un Cinq ou un Six, il réussit son action, il a donc cinquante pour cent de chance de réussir son jet. Malheureusement, le joueur ne réussit pas.

Imaginons un premier cas : le jet de dés indique le chiffre Trois : c'est un échec simple, le maître du jeu décrit l'action comme telle : *« Au moment où tu appuies sur la gâchette, ton arme s'enraille, le coup de feu ne part pas. Mais alors que ton adversaire arrive sur toi et porte son coup de poing, tu as encore le temps de parer le coup. »*

De cette manière, le joueur ne voit pas cet échec comme tel, mais comme une péripétie supplémentaire qui va apporter une dose de surprise à l'action et va entraîner de nouveaux événements imprévus et donc porteurs de décision, ici la possibilité de parer le coup ou bien de l'éviter selon la décision et les jets de dé du joueur.

Mais imaginons un second cas : si le jet de dé avait indiqué le chiffre Un. L'échec aurait été plus grand car l'écart entre le résultat du dé et le résultat escompté pour réussir est plus grand. De ce fait, le Maître du Jeu peut décrire l'action comme suit : *« Au moment où tu appuies sur la gâchette, un défaut dans le canon de ton arme provoque une explosion juste devant ton visage. Ton bras est secoué par cette détonation surprise et tu es aveuglé pendant quelques secondes, ce qui laisse à ton adversaire l'opportunité de t'asséner un coup de poing en plein visage. »*

Graduer le niveau d'échec peut amener à davantage de finesse dans les malus qu'il peut occasionner et donc ne pas se limiter à un simple raté. Ce principe fonctionne également avec la réussite : plus votre joueur réussit son jet de dé en ayant un chiffre élevé et plus le joueur fera une belle action. Ainsi vous commencez à récompenser le joueur via des événements certes imprévisibles et mineurs, mais qui vont étoffer son expérience de jeu. C'est souvent dans les détails que les joueurs s'approprient une expérience de façon plus personnelle.

- La rareté des éléments graphiques. A part quelques images des lieux ou de personnages qu'ils rencontraient, les joueurs abordaient l'univers visuel du jeu et les actions qui se déroulaient au travers de la description qu'en faisait le Maître du Jeu. La description précise du Maître de Jeu et l'imagination fertile des joueurs sont le seul théâtre de représentation dans le JdR, contrairement au jeu vidéo qui illustre tout sur un écran. L'avantage du jeu vidéo est qu'il facilite et explicite tout ce qui se déroule, l'image est fixe et précise. Mais est-il plus percutant pour autant ? Nous ne pouvons comparer concrètement l'influence des images graphiques visibles par rapport aux

images générées dans l'imagination du joueur. Mais dans le second cas il s'agit d'images que s'approprie le joueur et qui lui sont toutes personnelles. J'y retrouve une certaine magie et une intimité toute particulière que ne communiquent pas nécessairement les supports visuels.

- De cet échange oratoire, il en résulte beaucoup de textes et de dialogues descriptifs qui peuvent alourdir le plaisir de jeu s'ils sont racontés de manière maladroite. Tout le monde n'est pas un acteur né capable de capter son entourage par sa seule voix, le Maître de Jeu comme ses joueurs. Pour combler ces failles, il faut savoir créer une mise en scène pour éviter de perdre ses joueurs et les garder constamment impliqués et prêts à agir. Les faire réagir sur les situations qu'ils vivent, alterner les instants de convivialité avec ceux de tension est primordial. Votre récit doit être une montagne russe avec ses hauts, ses bas, ses respirations et ses éclats de rire mais aussi de terreur.

- Tous les joueurs ne sont pas actifs simultanément comme on pourrait l'être dans un jeu vidéo où chacun contrôle indépendamment son avatar. Du fait de la position du Maître de Jeu qui doit gérer plusieurs personnes en même temps, il est nécessaire d'accorder des temps de parole plus ou moins égaux à chacun selon leurs actions, les obstacles qu'ils rencontrent et leurs positions géographiques respectives dans l'univers du jeu. Cela fait écho au jeu vidéo : avec des phases de *gameplay* actives et des phases cinématiques passives. A cela près que le joueur peut se permettre d'agir à tout moment et de réagir comme il l'entend. Mais il reste toujours ce « temps » de pause dans les moments de descriptions de d'assimilation de la situation. Si cela peut influencer de manière négative les réactions des joueurs – ils réagissent de manière plus posées, moins instinctives parfois - ils restent toutefois plus captivés par ce qui se déroule. Le simple fait de discuter entre eux ou d'écouter ce qui arrive aux autres membres du groupe encourage l'investissement dans le récit.

- On trouve de nombreux parallèles entre le Maître de Jeu et ceux d'un *Game designer* : il doit concevoir préalablement le récit, savoir comment le présenter au joueur pour qu'il puisse s'y insérer naturellement. Il lui offre la liberté d'agir, tout en le guidant avec plus ou moins de subtilité, de poser les obstacles à surmonter, de créer et donner vie aux personnages non-joueurs que son public va rencontrer. Il offre des informations et des pistes pour mener le joueur vers son destin. Le joueur est au centre

de l'histoire, il la vit et la fait vivre. Trop le guider s'apparenterait à l'enfermer dans un couloir, le délaisser sans lui offrir de potentiels chemins serait comme l'abandonner au milieu de l'océan sans plus aucun repère : où aller ? Interagissez avec vos joueurs, amenez leur regard sur un détail de votre décor, faites jouer leur perspicacité pour qu'ils se sentent impliqués intellectuellement dans ce qu'ils vivent. Mais plus important : être Maître du Jeu s'apparente à être réactif et flexible tandis que dans le jeu vidéo, le *Game designer* doit faire preuve d'anticipation et nourrir au préalable l'étendue des possibles. Il ne peut pas corriger ses choix en temps-réel comme peut le faire un Maître du Jeu.

II.1.3 : La place de la narration dans le jeu vidéo « graphique ».

Lorsque nous parlons de jeu vidéo graphique, nous écartons les jeux vidéo de type hyperfiction ou purement textuels qui, bien que reconnus comme des jeux vidéo, n'ont pas nécessairement d'éléments de graphisme à présenter au joueur.

Dans le jeu vidéo, le *gameplay* et l'histoire ont traditionnellement été séparés dans leur répartition du temps d'apparition à l'écran : le *gameplay* est ce qui s'accorde à être le gros de l'expérience du joueur où celui-ci teste ses capacités physiques et mentales face aux obstacles et aux challenges que lui offre le jeu vidéo. Tandis que la narration est généralement offerte au joueur par le biais de cinématiques qui prennent place entre ses séquences d'action. De nombreux titres comme les *Mario Bros*, *Zelda* et autre RPG sont des exemples flagrants de cette séparation institutionnelle que les développeurs établissent entre *Gameplay* et Narration.

Traditionnellement, les premières minutes de l'aventure commencent avec une phase narrative afin d'expliquer la situation initiale du récit : qui le joueur incarne, sa position par rapport à l'univers du jeu vidéo et cela au travers de brèves dialogues avec des personnages non-joueur qui lui donneront les informations nécessaires pour connaître l'état du royaume.

Après cela, vient une phase de *gameplay* : généralement un petit didacticiel qui enseigne tout ce qu'il y a à savoir pour interagir avec le monde virtuel. Comme un nouveau-né, il doit apprendre à se déplacer, se servir des outils et des mécaniques de jeu qui sont à sa disposition, vaincre quelques petites créatures pour ensuite rapporter ses exploits à son mentor.

A cet instant, une seconde phase narrative s'enclenche. Le héros retourne à la maison et apprend que le royaume a été attaqué pendant son absence. Il n'y a plus que lui, pauvre petit paysan amnésique, comme seul espoir du souverain pour aller secourir sa tendre fille enlevée par le maléfique Malotru.

Informé de la situation et de son nouvel objectif, s'engage une nouvelle phase de *gameplay* : le joueur est à nouveau libre de ses mouvements et peut partir la fleur au fusil, surmontant les obstacles qui lui barrent la route à travers de dangereux donjons, pourfendant ses ennemis pour aller sauver la princesse enfermée dans la plus haute tour de la place forte du grand vilain. Après avoir servi une vilaine roustie à ce maléfique Malotru, il ne lui reste plus qu'à passer le seuil de la dernière porte, celle où l'attend la princesse de ses rêves.

Et là intervient l'ultime phase narrative de son périple. A nouveau dépossédé de son contrôle sur son avatar, le joueur peut maintenant poser la manette et savourer sa victoire

devant une ultime cinématique où il voit son alter-égo numérique ramener la princesse et recevoir les honneurs. Fin, le joueur peut maintenant apprécier les crédits du générique.

Ainsi se déroulait, à quelques nuances près, la plupart des jeux vidéo.

Avec l'émergence des jeux vidéo en trois dimensions, ces phases de cinématique étaient d'autant plus marquées qu'elles étaient graphiquement très différentes des phases de *gameplay*. C'est là que les vétérans du jeu vidéo se rappelleront les contrastes saisissants entre les graphismes du jeu et ceux des cinématiques pré-calculées.

La narration se voyait séparée du *gameplay*. Nous avons ici la forme primaire de l'intégration de la narration dans un jeu vidéo qui se caractérisait par une alternance entre phases de jeu et phases de cinématiques, mais nous n'étions alors qu'aux prémices de l'expression narrative de ce nouveau média de divertissement.

Analysons donc ces outils primaires que l'industrie du jeu vidéo sait utiliser pour communiquer une narration à son joueur et leur utilité dans le *gameplay*.

Dans le cas de jeux qui construisent pour le joueur un récit qui se révélera au fur et à mesure de son avancée dans le monde du jeu vidéo, il est important que l'histoire soit accrocheuse. Avoir un récit dans un jeu vidéo offre une motivation supplémentaire au joueur - grâce à l'existence d'un but et donc d'objectifs à remplir et de défis à surmonter-, mais il apporte également la notion de récompenses. Si le joueur achève sa mission, il se verra récompenser de ses actions, les conséquences de ses actes sont pris en compte dans l'histoire et lui amèneront une récompense à la hauteur de ceux-ci.

La structure narrative n'a pas vocation à être fixe ou immuable ; beaucoup de jeux permettent une certaine flexibilité dans l'atteinte des objectifs et offrent au joueur un certain nombre d'actions et de fins disponibles sans pour autant changer ou affecter la structure interne de l'histoire.

L'exemple des *Sims* est plutôt parlant : le jeu n'a pas de structure narrative préétablie et intégrée dans le jeu mais il permet tout de même aux joueurs de créer leurs propres histoires en manipulant les actions de leurs sims, à créer des liens et des relations entre les personnages, à bâtir par le biais de ces avatars un échange de liens et d'intrigues qui vont faire naître une structure narrative.

Tandis qu'à l'inverse, un jeu comme ceux de la série *Final Fantasy* se voit doté d'une histoire et d'une trame de fond complexe, où les relations entre les personnages sont une part importante de l'émotion que suscite le jeu. Jouer au jeu revient autant à dévoiler davantage l'histoire de cet univers qu'à remporter les défis et se mesurer au challenge que le jeu a à offrir.

Pour se servir correctement de la structure narrative dans un jeu vidéo, il faut penser à celle-ci en tant que forces actantes. Créer des personnages avec des objectifs, insérer des événements importants qui assurent des moments dramatiques et exacerbent les challenges que vont rencontrer les joueurs. Les plus évidents et les plus communs de ces challenges sont les ennemis, avec des Boss qui incarnent des instants de forte tension tant dans l'intrigue que dans le challenge ludique qu'ils proposent.

Le bon niveau de complexité d'une structure narrative peut être atteint en incluant des renversements de rôle, des trahisons, des révélations, ou encore des distractions ou des fausses pistes qui détournent votre joueur de son objectif premier, qui le manipulent et le mènent malgré lui dans la mauvaise direction alors qu'il était persuadé du bien fondé de ses actions. Le déroulé du récit peut être magnifié en empêchant le joueur d'avoir une connaissance totale et omnisciente des événements, le restreindre à un point de vue limité (celui de son personnage) ou en lui communiquant des informations imprécises ou incomplètes afin de motiver son désir de savoir et éviter que votre narration devienne prévisible.

Une structure narrative requiert également que des actions et des événements soient irréversibles dans la narration afin que le récit avance et influe sur les nouveaux défis qu'offre le jeu. Ces actions peuvent entraîner un basculement dans la difficulté du jeu, la découverte d'une nouvelle zone, de nouveaux ennemis ou encore de nouveaux outils de *gameplay* pour le joueur comme une nouvelle arme, une amélioration de ses capacités, etc.

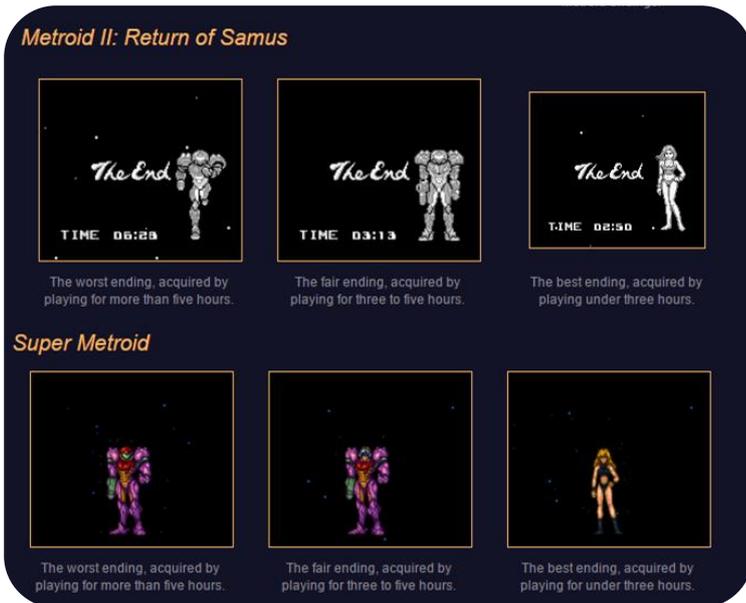
Mais si des actions irréversibles sont à prévoir, il faut aussi donner aux joueurs une certaine part de « réversibilité », que certaines de leurs actions ou des événements qu'ils vivent soient réversibles. Les exemples les plus connus sont le *game over* et la nécessité des points de sauvegarde dans le jeu, qui allouent au joueur la possibilité d'un retour en arrière en cas d'échec. Cela évite au joueur la frustration de se voir forcé de recommencer des phases de jeu entières en cas d'échec d'un sous-objectif dans la structure narrative. Certains jeux comme *Dark Souls* ou la saga des *Castlevania* usent de la rareté des points de sauvegarde comme levier de difficulté supplémentaire, forçant le joueur à connaître les niveaux, les menaces qu'il va rencontrer et comment les surmonter habilement pour atteindre son but.

Un autre élément narratif récurrent est le choix d'inclure des *Cutscenes*, des séquences de cinématiques. C'est un outil très puissant qui assure au *game designer* le contrôle du flux narratif. Elles lui permettent d'explicitier des relations, des événements, magnifier des instants importants et des moments de tension, mais elles peuvent aussi expliquer des changements dans l'univers du jeu, ou pour initier ou renouveler les objectifs du joueur en cours de partie.

II.1 : La Narration Interactive

Parfois, ces cinématiques sont présentes pour couronner les actions de votre joueur et font figure de récompenses immatérielles : dans le cas d'anciens jeux, vaincre le boss final ou finir le jeu d'une certaine manière entraînait la découverte d'une image ou d'une cinématique de fin qui valait toutes les récompenses que vous pouviez espérer d'un jeu vidéo.

C'était notamment le cas avec les jeux *Métroïd* : selon le temps que vous mettiez à finir et à compléter les objectifs du jeu, l'écran de fin différait légèrement, ici dans l'apparence du personnage principal à la fin du jeu.



Mais l'usage de cinématiques est aujourd'hui une ficelle grossière et éculée qui, certes, renforce le contrôle du *game designer* sur son jeu et permet de recadrer l'histoire à certains moments spécifiques, mais restreint le joueur au rang de spectateur et le coupe de l'interaction et du contrôle que lui offrent les phases de *gameplay*.

Captures d'écran de Métroïd.

Les différents écrans de fin des jeux Métroïd.

Récapitulons : incorporer une structure narrative est une manière d'augmenter le potentiel d'un jeu vidéo à créer de la tension ou de l'anticipation. La narration peut faciliter l'immersion physique et/ou l'immersion émotionnelle dans l'univers vidéo-ludique, elle encourage le joueur à s'identifier aux personnages, elle motive le joueur à remplir ses objectifs et explique la présence des ennemis et obstacles qu'il rencontre sur sa route. Mais un désavantage peut distinguer les jeux vidéo avec une structure narrative basée sur un mystère, la surprise ou sur le point de vue limité du joueur. Ces outils limitent la rejouabilité car les joueurs recommenceraient le jeu avec les connaissances scénaristiques qu'ils ont acquises lors de leur première session de jeu. Cela ne nuit pas nécessairement au plaisir de jeu ou au plaisir de redécouvrir la narration avec une vision plus complète, mais le ressenti du joueur et son expérience ne seront plus les mêmes.

Autre chose, la structure narrative offre aux joueurs un champ d'actions limitées qui permet de faire avancer l'histoire, soit de manière explicite en offrant aux joueurs un choix d'actions

qui affecteront la narration - c'est le cas des *fictions interactives* ou de jeux comme la saga *Mass Effect* -, soit implicitement lorsque le joueur avance dans le jeu et doit réunir certains prérequis pour pouvoir continuer l'aventure. Par exemple, dans le jeu *Diablo II*, si vous souhaitez quitter une zone de jeu, il vous faut impérativement accomplir une série de sous-quêtes et vaincre un boss de fin de niveau pour accéder à la suite du jeu. Pareil pour l'antagoniste final de ce même jeu : il vous faut activer les cinq sceaux de sa prison pour l'affronter et finir l'histoire.

Ces limitations sur la réelle capacité d'influence du joueur dans le monde vidéo-ludique peuvent amener à briser leur immersion et donc leurs illusions sur la liberté de leurs actions dans un univers qui se veut interactif et répondant aux stimuli du joueur. Elles peuvent également influencer sur sa façon de percevoir la finalité de ses efforts et de sa réussite : quoi qu'il fasse, le joueur est assuré de réussir ou d'échouer selon les situations.

II.2 : Les particularités narratives du jeu vidéo face aux supports littéraire et cinématographique

Si le jeu vidéo est l'enfant de Dame Littérature et Monsieur Cinéma, doit-il pour autant suivre la même voie que ses parents ? En terme de *storytelling*, ne doit-il pas s'émanciper des schémas de ses aïeux pour découvrir sa propre personnalité ?

Etudions donc ce qui fait sa particularité.

Si l'on écoute ceux à qui s'adresse ce média, les notions d'interactivité, de contrôle et d'investissement sont les qualités premières du jeu vidéo, la forme du *storytelling* dans ce média est donc participative. Dans la plupart des cas, le joueur est le héros, la force actante qui agit, choisit et amène le jeu à se dérouler comme il convient selon son désir ou celui du *game designer*, selon les cas.

A partir de cela, nous pouvons dire que ces notions offrent au joueur une certaine gamme de possibilités et donc le choix d'explorer tel ou tel autre chemin. Parfois ces choix peuvent s'avérer difficiles ou moralement éprouvants, mais l'important est de voir vers quels résultats ces choix vont nous mener. Dès lors, traiter une histoire dans un jeu vidéo peut avoir plus d'impact car elle n'est plus le fruit d'une expérience vicariante – une expérience que l'on a observée au travers des agissements d'un autre individu – mais d'une expérience que l'on a vécue personnellement. Impact que n'ont pas les formats du livre ou du film où le spectateur est un observateur et non un acteur de l'histoire. De plus, le support du jeu vidéo amène le joueur à faire des combinaisons d'actions et de choix multiples qui lui offrent la possibilité d'explorer de nombreuses fins alternatives, ce que la majorité des livres et films n'offrent pas – sauf à de rares exceptions. Là où le livre conte une histoire sous une forme fixe, le jeu vidéo a le potentiel d'offrir au joueur une histoire multiforme, où le joueur est conscient des nombreux mondes alternatifs qui peuvent naître de ses choix et de ses actions et donc capable de tous les dérouler si l'envie lui prend.

II.2 : Les particularités narratives du jeu vidéo face aux supports littéraire et cinématographique

Pour paraphraser Aarseth (2004), *“We might say that, unlike literature, games are not about the Other, they are about the Self. Games focus on self-mastery and exploration of the external world, not exploration of interpersonal relationships (except for multiplayer games).[...] When I play, I don’t even see her body (Lara Croft’s body), but see through it and past it”*

« Nous pouvons dire que, à l’inverse de la littérature, les jeux ne traitent pas de l’**Autre**, mais du **Soi**. Les jeux vidéo se concentrent sur la maîtrise de soi et sur l’exploration du monde extérieur, non sur l’exploration des relations entre les individus (sauf dans les jeux multi-joueurs). [...] Quand je joue, je ne vois pas son corps (celui de Lara Croft), mais je vois à travers lui en faisant abstraction de sa présence. »

Pour les joueurs, les avatars de jeu vidéo sont des véhicules dans lesquels ils peuvent projeter leurs actions et leurs propres objectifs : ils sont l’extension naturelle de l’individu dans le monde virtuel. Certains de ces avatars sont purement fonctionnels, ils permettent au joueur d’interagir avec le monde du jeu, tandis que d’autres sont des entités aussi émotionnellement et psychologiquement caractérisés que le joueur réel.

Du fait du flou qui se crée parfois entre avatar et joueur réel, l’individu est plus immergé dans l’univers du jeu et apte à mieux ressentir ce qu’il vit et les relations qu’il noue avec les personnages qu’il rencontre. Lorsque l’avatar reçoit des blessures ou est confronté à des déboires moraux, le joueur les ressent, certes de manière indirecte, mais il se crée une sympathie entre joueur et avatar. De la même manière, et plus particulièrement dans les jeux où les joueurs sont amenés à contrôler une équipe de personnages, lorsqu’un personnage décède, sa perte est d’autant plus ressentie. La mort d’un personnage dans le jeu vidéo reproduit le même schéma que dans la vraie vie, à la différence d’un film. Même si vous pouvez vous sentir très attaché à un personnage (*je salue les fans de Game of Thrones en passant*) et que celui-ci décède, nous éprouvons énormément d’affect à travers cette perte mais nous ne la vivons pas de la même manière que dans les univers vidéo-ludiques.

Dans le jeu vidéo, ce personnage – parfois entièrement créé et customisé lors de nombreuses heures de réflexion – nous est très proche car il est le représentant de notre personne, il exécute nos actions. Il nous est utile. Nous en avons intrinsèquement besoin dans notre aventure, dans notre stratégie de jeu et notre manière de jouer. Il y a là un sens pratique – quasi matériel – dans la relation entre joueur et personnage de jeu vidéo qu’il n’y a pas

II.2 : Les particularités narratives du jeu vidéo face aux supports littéraire et cinématographique

nécessairement dans un film ou un livre. La perte de l'une des composantes de votre équipe entraîne un déséquilibre plus fort : votre groupe ne fonctionne plus de la même manière, vous êtes handicapé dans votre progression et cette perte se fait davantage ressentir, à la différence d'un film ou d'une série. A l'instar de la vraie vie, perdre un proche s'apparente à perdre une part de soi-même ; sa présence vous manque et vous devez vivre votre aventure personnelle sans lui. La mort du personnage d'Aerith dans le jeu *Final Fantasy VII* est connue pour être l'un des moments les plus traumatisants de l'histoire des jeux vidéo. Sa perte n'a pas été un moment puissant uniquement parce que le personnage était attachant et bien scénarisé, mais aussi parce qu'elle était une extension du joueur : une composante de son équipe. Le personnage d'Aerith s'était révélé très utile au joueur et celui-ci avait sans doute investi beaucoup de lui-même dans ce personnage.

Des investissements de temps, de points d'expériences, d'équipements de valeur* et d'objets précieux qui se sont soldés par une perte définitive de tous ces efforts. Ici, lorsque le personnage d'Aerith meurt assassiné par l'antagoniste principal, la tristesse et le désir de



Capture d'écran de *Final Fantasy VII* :
Cinématique du décès d'Aerith.

« *Bouhouhou... Mes Matériaas !!!.....* »
-Un joueur qui préfère garder l'anonymat.

vengeance qui habitent le joueur sont des sentiments parfaitement synchronisés à ceux que ressent le personnage principal du jeu dans l'histoire. Ce faisant, la narration et le *gameplay* convergent parfaitement car l'antagoniste du jeu n'a pas seulement tué quelqu'un que le joueur aimait, mais il a également engagé le joueur dans une nouvelle phase de jeu plus difficile.

La place du joueur et la place du Personnage-Avatar, bien qu'évidentes, sont subtilement entremêlées. Le joueur est le personnage autour duquel l'histoire est centrée ; le jeu vidéo est une simulation dans laquelle le joueur vient s'incarner. Autant dans un livre ou dans un film, nous pouvons nous sentir proche du personnage central, nous pouvons nous identifier à lui, mais nous ne pouvons pleinement l'incarner. S'il peut y avoir une certaine

II.2 : Les particularités narratives du jeu vidéo face aux supports littéraire et cinématographique

empathie qui se crée, nous restons des individus à part entière car les décisions du personnage à l'écran ne sont pas nécessairement les nôtres. Tandis que dans le cas du jeu vidéo, il est possible d'appliquer nos décisions dans le contexte du jeu. Pas toujours, car le joueur peut incarner un ou plusieurs avatars qui ont chacun leur propre personnalité et qui ont un panel de choix ou de décisions en rapport avec cette personnalité. Les cinématiques, qui ne sont pas sous le contrôle du joueur, vont amener ces avatars à agir sans le consentement du joueur et à assurer le bon déroulé de l'histoire.

Mais comment le jeu vidéo peut-il offrir la liberté d'interaction au joueur malgré des impératifs narratifs comme la caractérisation des personnages ?

Le jeu vidéo répond à cela en offrant aux joueurs de nombreux outils dont la customisation de votre/vos personnage(s). Vous pouvez changer son nom, parfois modifier son apparence ou encore choisir l'orientation de ses talents. Certains jeux vidéo offrent aux joueurs la possibilité de sortir leur(s) héros de leur propre imagination.

Mais ce n'est pas seulement leur apparence qui peut être choisie, mais également leurs comportements. Des jeux comme *Fallout*, *Bioshock* et *Mass Effect* laissent aux joueurs le soin de choisir leur façon de jouer et l'alignement moral que leurs personnages vont suivre au cours de l'aventure. Laisser un joueur libre de sa propre expérience narrative est un très grand avantage car la profondeur de la narration est de taille proportionnelle à l'investissement du joueur dans le développement de son personnage et de sa façon de jouer.

Mais laisser la liberté de customiser ou de choisir sa façon de jouer ne rend pas une forme de jeu parfaite. La customisation est bien souvent purement cosmétique et généralement l'apparence du joueur n'affecte pas la narration en elle-même, sauf dans des jeux inspirés des jeux de rôle papier qui prennent en compte des statistiques de charisme ou de beauté qui influenceront sur certaines interactions ou dialogues.

Dans la même veine, le fait que le joueur puisse choisir un axe moral est une autre manière pour le joueur de choisir une forme narrative traditionnelle parmi tant d'autres : jouer un héros ou un anti-héros par exemple, tant que ces formes sont prévues à l'avance par les designers du jeu.

Le premier volet de *Bioshock* (2007) n'offre pas de réelles libertés au joueur : la narration est linéaire et vous suivez une liste d'instructions qui vous amènent aux lieux qui feront avancer l'histoire. Vous pouvez néanmoins vous balader dans les niveaux, découvrir les secrets, les caches et les audioguides qui parsèment l'univers de *Rapture*, vous immergeant

II.2 : Les particularités narratives du jeu vidéo face aux supports littéraire et cinématographique

davantage dans l'ambiance et l'univers décalé de cette cité plongée dans le chaos. Mais vous n'avez pas de multiples interactions avec ceux qui vous entourent car chacun d'entre eux – à de très rares exceptions – sont des ennemis à abattre. Cependant, une interaction majeure est possible : sauver ou récolter les petites sœurs.

Pour résumer brièvement et sans gâcher l'histoire, les petites sœurs sont des petites filles sous hypnose qui transportent l'Adam, une matière importante pour votre progression et votre survie dans le jeu. Le joueur en rencontre plusieurs à travers les différents niveaux du jeu afin d'évoluer pour mieux survivre aux péripéties qu'il devra affronter. Mais quand le joueur est en présence d'une de ces petites filles, deux choix s'offrent à lui :



Capture d'écran de *Bioshock 2* : Rencontre et choix d'interaction avec une petite sœur.

- Adopter (« *Adopt* ») la petite sœur amène à la libérer de son hypnose, en obtenant au passage une infime partie de l'Adam qu'elle transporte.

Ou

- Récolter (« *Harvest* ») la petite sœur, ce geste provoquant la mort – brutale et sale – de celle-ci mais permettant d'obtenir beaucoup plus d'Adam que dans la première option.

Ce choix est fondamental car elle met le joueur en face d'un dilemme moral puissant qui va influencer sa façon de jouer et sa progression dans le jeu. Doit-on écraser les plus faibles pour survivre ? Est-ce que le gain de puissance justifie le meurtre d'enfants innocents ?

II.2 : Les particularités narratives du jeu vidéo face aux supports littéraire et cinématographique

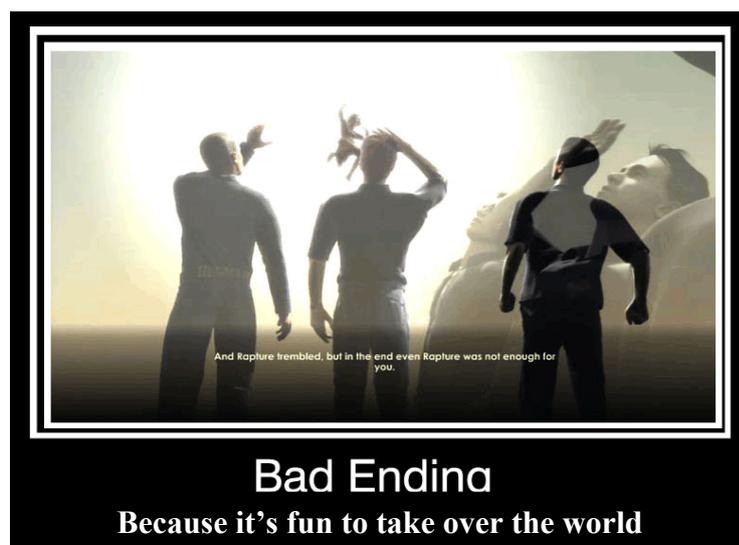
Quel que soit le choix du joueur, le jeu n'en prend pas considération... jusqu'à la cinématique finale. Car *Bioshock* est un jeu avec deux fins, une bonne et une mauvaise.



Captures d'écran du jeu Bioshock : Scènes de clôture du jeu, une bonne et une mauvaise fin.

Et ce simple choix, celui de sauver ou non les petites sœurs, a une importance capitale sur la fin du jeu et donc sur la finalité du voyage du héros, de VOTRE voyage en tant que joueur. Cette fin, bonne ou mauvaise, remet en considération tout ce que le joueur a accompli et ce qu'il a obtenu en contrepartie. Elle met en abîme ce que nos actions engendrent.

Ce n'est pas tant une leçon de vie qu'une illustration de l'effet papillon : où chacun de nos actes a des conséquences et va contribuer à créer notre futur. Notre interaction provoque les événements et contribue à faire de nous ce que nous sommes, ou l'image que nous renvoyons. Quelque part, le jeu vidéo répond à un besoin fondamental de l'être humain : celui de savoir si nos actions ont du sens et une influence sur notre environnement présent et futur mais aussi sur nous-même.



Source image IV

II.2 : Les particularités narratives du jeu vidéo face aux supports littéraire et cinématographique

Dans une veine similaire mais plus développée, le studio Bioware avec sa saga *Mass Effect* offre régulièrement au joueur – parmi certains choix d’actions et de dialogues - la possibilité de prendre parti entre deux alignements moraux durant leurs aventures : être un *Parangon* de vertu ou quelqu’un de *Pragmatique*. La plupart du temps, ces deux traits de conduite se traduisent par des possibilités de dialogues, tandis qu’à certains moments il peut s’agir de *Quick Time Event* qui vont entraîner une action active du joueur dans la discussion.

Ces deux ordres « moraux » sont représentés dans le jeu par une jauge de réputation qui se remplit au fur et à mesure que l’on choisit d’accomplir certaines actions et qui vont influencer sur votre aventure et vos interactions avec certains personnages.

Parfois, il faudra développer un certain niveau de Parangon ou de Pragmatisme pour permettre de créer des opportunités dans les missions qui vous seront affectées à l’avenir.

Capture d’écran de *Mass Effect2* :

Jauge de Parangon

Jauge de Pragmatisme



Il est arrivé qu’une mission, qui aurait dû se terminer en bain de sang, pouvait se régler par la discussion et - en ayant un certain niveau de Parangon ou de Pragmatisme - vous pouviez faire en sorte que l’altercation n’ait jamais lieu et s’arrange de manière diplomatique selon votre alignement.

Les choix moraux du joueur influent définitivement sur la résolution des événements qu’il traverse, ce qui correspond à des règles de cause à effet que l’on retrouve déjà dans les contes anciens, dans la littérature et dans le cinéma : les actions du héros, bonnes ou mauvaises, ont très souvent une retombée sur son voyage et sur ce qu’il en récolte. A la différence du cas de *Bioshock* que j’ai évoqué plus tôt, l’histoire de *Mass Effect* est beaucoup

II.2 : Les particularités narratives du jeu vidéo face aux supports littéraire et cinématographique

plus ponctuée par ces choix et par l'ambivalence de certains : car il ne s'agit pas simplement de choisir entre « agir bien » ou « agir mal ». Il m'est apparu que certains choix pragmatiques pouvaient sembler beaucoup plus humains que certains choix de parangon et vice-versa : on ne nous place pas dans des rôles catégorisés de bon samaritain ou de méchant égoïste mais devant des possibilités de dialogues qui permettent de créer et d'incarner des personnages moins stéréotypés et beaucoup plus fins dans leurs développements psychologiques.

Ce que les joueurs peuvent apprécier dans ce genre d'aventures, c'est l'attention portée aux détails et à la multitude de possibilités qu'offre l'aventure, comment le même jeu peut se renouveler en ne changeant que quelques choix ou quelques décisions. Il y a là, le plaisir de redécouvrir le même jeu mais sous d'autres angles, avec de nouveaux compagnons, de nouveaux dialogues et de nouvelles finalités. Ce que l'on ne retrouve pas communément dans la littérature, ni dans le cinéma, qui restent des œuvres linéaires et figées, mais pour de très bonnes raisons. Je n'apporte pas de jugement négatif par rapport à cela car on peut éprouver un plaisir incroyable à relire ou revoir une œuvre et à la redécouvrir, à s'immerger davantage dans ce chef-d'œuvre et y déceler des détails que l'on n'apercevait pas à la première lecture. A part quelques rares exemples qui me viennent en tête comme les Hyperfictions, *Les livres dont vous êtes le héros* ou les expériences de films interactifs qui sont très rares comme le Kinoautomat, je ne vois pas de médias vidéo autres que le jeu vidéo qui puisse renouveler son expérience en fonction de l'attitude et des choix de son public.

Et cela pour une bonne raison : contrairement à la littérature classique et au cinéma industriel, le jeu vidéo n'est pas soumis au même degré d'implication avec le spectateur. Là où le lecteur/spectateur est passif face à l'œuvre qu'il lit ou regarde, le joueur est parti prenante dans le déroulement des événements et de la trame du jeu vidéo ; il est actif et primordial car l'aventure ne peut aboutir sans lui.

Un film crée un monde fictif où chacun peut voir et entendre, mais le spectateur est « coincé » dans un univers fermé que le créateur du film a planifié en amont. Le public ne peut dévier de cette « visite guidée ». Tandis que dans un jeu vidéo, le joueur est amené dans un monde qu'il peut visiter à sa guise comme une immense aire de jeu. Les jeux vidéo qui sont trop linéaire – et donc plus proche d'une visite guidée avec un trajet bien défini – sont le plus souvent dépréciés des critiques et des joueurs.

II.2 : Les particularités narratives du jeu vidéo face aux supports littéraire et cinématographique

Le jeu *Remember Me* (sorti en juin 2013) du studio DontNod, est une perle de réalisation, tant technique que scénaristique, mais il lui manque la flexibilité et la liberté d'action pour en faire un jeu vidéo intéressant et mémorable : le jeu est une longue succession de couloirs où le joueur est restreint ; il perd en capacités d'exploration et d'action, celles-ci se révélant très limitées au cours d'une session de jeu. Si on le compare avec le jeu vidéo plus ou moins contemporain *Dishonored* (octobre 2012) des studios Arkane, le jeu est tout aussi réussi techniquement et le scénario – bien que très prévisible – est très bien amené. Son incrustation dans le jeu est rigoureuse et très harmonieuse : vos actions et vos choix influent sur de nombreux détails du jeu dont la fin de celui-ci, mais aussi son *level design*. Par exemple, si vous choisissez d'éliminer le moins d'individus possibles, votre environnement de jeu sera plus « propre », tandis qu'agir comme un assassin sanguinaire plongera la ville dans le chaos avec des vagues de pestes, des individus plus agressifs et une fin plus sombre. Un autre avantage de *Dishonored* sur *Remember Me* est son environnement qui est bien plus ouvert et moins linéaire.

Bien que les niveaux de *Dishonored* soient des espaces très restreints, le joueur peut déambuler plus facilement dans chacun d'entre eux, autant de manière horizontale que verticale (vous pouvez arpenter les toits et les balcons des maisons grâce à vos dons) et surtout, le joueur peut compléter ses objectifs de nombreuses manières différentes et par des chemins plus ou moins détournés, offrant des choix d'action et une rejouabilité des niveaux et de l'histoire très intéressante.



Capture d'écran de *Dishonored* :

Une des possibilités d'atteindre vos objectifs : par le ciel !

Ce désir d'une certaine flexibilité et d'une liberté à travers le média du jeu vidéo traduit ce qui rend un jeu vidéo unique, mais aussi divertissant. Mais ce qui caractérise un jeu vidéo est que le joueur s'investit et déambule dans un espace qui lui est offert. La question du cadre, de

l'environnement, dans lequel le joueur est immergé est déterminante dans la construction narrative du jeu. C'est premièrement dans le décor que les principes fondamentaux de *game design* et de design narratif convergent. Il existe d'excellents jeux qui montrent comment l'on

II.2 : Les particularités narratives du jeu vidéo face aux supports littéraire et cinématographique

peut réunir narration et *gameplay* pour créer une expérience artistique forte et unique rien que par le cadre. La série des jeux *Silent Hill* est construite autour de l'idée que le monde retranscrit dans le jeu vidéo est la meilleure ressource narrative et ludique. A partir de cela, les designers du jeu ont réalisé chaque opus sur la base d'un environnement qui sert et influence autant le *gameplay* que la narration. Un petit résumé pour les néophytes : *Silent Hill* est un jeu dont l'action se déroule dans une ville fantôme du même nom peuplée de créatures cauchemardesques nées des échecs et des peurs de l'être humain. Le jeu ne met jamais l'accent sur les combats contre ces créatures, mais sur l'exploration et la fuite du joueur pour sauver sa vie et comprendre ce qui se déroule autour de lui. La survie du joueur se fait essentiellement à travers sa connaissance et son exploitation du décor et des outils désuets à sa disposition, non pas pour vaincre les obstacles qui lui font barrage, mais pour les contourner ou les surmonter par son intelligence ou son adresse.

Une nouvelle particularité du jeu vidéo est son aspect de challenge par les défis qu'il adresse au joueur et la difficulté à remplir ces défis, mais surtout comment ce challenge se traduit par le *game design* et par la narration. Par exemple, la difficulté du jeu *Mass Effect 2* monte graduellement au fur et à mesure que vous avancez dans l'histoire. Mais à des moments bien précis de celle-ci, vous rencontrez une forme d'ennemis que vous n'aviez jamais rencontrés et qui deviendra votre antagoniste principal : les Récolteurs. Une race alien qui est bien décidée à rayer toute forme de vie dans l'univers, rien que ça... Au moment de ces altercations avec les Récolteurs, la difficulté est immédiatement rehaussée : vous affrontez des individus bien mieux équipés et plus létaux que vous n'en avez encore rencontrés. Lorsque le joueur réussit à vaincre ses adversaires, il se rend bien compte du danger de ceux-ci et de la menace qu'ils sont, d'abord pour lui mais aussi pour le reste de l'univers. La difficulté n'est pas artificielle car elle est soulignée par la narration. Là où un livre doit expliciter et un film montrer (avec l'aide de la bande son) le challenge que rencontre le héros, le jeu vidéo quant à lui doit faire *vivre* ce challenge au joueur, il se doit d'éprouver le joueur dans sa pratique de jeu.

Mais le challenge ne doit pas se traduire par une courbe qui monte graduellement en difficulté : vous devez offrir des moments de repos à votre joueur, alterner entre les épreuves difficiles et des instants où il peut reprendre son souffle grâce à des niveaux plus simples. Mais surtout le challenge doit être synchronisé à la narration afin que les événements forts de *gameplay* soient de vrais climaxes narratifs.

II.2 : Les particularités narratives du jeu vidéo face aux supports littéraire et cinématographique

Mon ultime exemple met en contraste deux jeux vidéo : *Batman Arkham Knight* (2015) et *Mad Max* (2015). Tous deux sont des jeux dits *open-world*, proposant un large espace de jeu dans lequel le joueur déambule librement et se voit proposé un large panel de possibilités. La progression narrative et l'expérience ludique du joueur alternent entre la quête-trame principale et des quêtes-événements secondaires. En terme de mécanique de jeu, ces deux créations sont pratiquement des clones : elles proposent un grand choix de missions alternatives, un vaste monde visitable, des mécaniques de combat similaires, etc. Mais *Mad Max* est incroyablement décevant comparé à *Batman A.K* à cause de sa répétitivité. Et cela parce qu'il n'y a aucune écriture derrière les quêtes secondaires : les missions confiées sont pauvres et se résument aux mêmes objectifs, aux mêmes ressources à récolter. Les boss de ce jeu sont tous identiques dans leur aspect et leurs comportements, en bref : il n'y a aucune graduation scénaristique qui se traduise dans le *gameplay*. Ceci rend affreusement visible la répétitivité des actions du joueur et donc les *inputs*⁴ limités qu'offre le jeu. Tandis que *Batman A.K* offre des quêtes à épisodes où le héros est amené à arrêter certains grands antagonistes de l'univers. Ces missions sont moins nombreuses que dans *Mad Max*, mais elles offrent chacune un « arc d'histoire » avec une finalité propre et séparée de la narration principale qui les rend uniques et intéressantes à compléter, alors que les mécaniques de jeu employées pour les réussir sont pratiquement identiques. La narration a ici pour but de camoufler le cadre mécanique du jeu, d'effacer son aspect rigide. Comme aux échecs où le fait de déplacer les pièces est la seule interaction du joueur dans la partie, leur diversité offre plusieurs schémas de déplacement et de mécaniques disponibles, mais c'est réellement l'enchaînement de ces déplacements et les réponses de votre adversaire qui donnent de la matière à la partie d'échecs, qui lui offre une « narration ». C'est grâce à cette narration que l'on rend la partie palpitante ou monotone. Dans le cas de *Mad Max*, on ressent une monotonie affreuse car on nous offre les mêmes défis insipides à longueur de temps, comme si l'on jouait une partie d'échecs immuable avec le même individu et ce à longueur de temps.

La répétitivité n'est pas forcément un travers. *Stanley Parable* joue sur celle-ci pour créer une narration exaltante : le joueur répète la même action de déplacement, de son bureau jusqu'à l'office de son patron, mais son chemin à chaque fois diffère et vient lui offrir une nouvelle expérience et donc une nouvelle narration à découvrir. Le renouvellement des

⁴ *Input* : Terme désignant les entrées des données dans un terminal informatique.

II.2 : Les particularités narratives du jeu vidéo face aux supports littéraire et cinématographique

expériences par un mécanisme répétitif est un objectif de la narration dans l'univers vidéo-ludique.

Enfin, un autre outil qu'il m'est nécessaire d'expliquer est le principe d'*Affordance* de l'environnement. L'affordance, comme le souligne William Gaver, s'identifie comme « *les propriétés de l'environnement qui rendent certaines actions possibles pour un individu qui est équipé pour* ». Son exemple est celui d'une chatière qui implicitement permet le passage de la porte, mais uniquement pour les organismes dont la taille est appropriée, ici un chat.

En terme de jeu vidéo, cela peut donc se traduire par la capacité qu'a un objet ou un événement d'induire chez le joueur la possibilité d'une action. La forme d'une porte fermée peut amener le joueur à entamer l'action de l'ouvrir (c'est le cas de l'affordance perceptible). Un objet peut afforder une action et la suggérer, ou pas. Certains objets peuvent afforder une action, mais ne pas la suggérer visuellement car l'objet peut être détourné de son utilisation première. « *Utiliser un coin de table pour décapsuler une bouteille est une affordance dissimulée alors que la forme d'un décapsuleur rend son affordance perceptible* ». Dans certains jeu d'aventure *point and click*, comme *Monkey Island* ou *Les Chevaliers de Baphomet*, il arrive que le joueur détourne des objets de leur utilisation première pour exécuter des actions particulières : par exemple, se servir d'une pièce de monnaie comme d'un tournevis (le jeu *The Walking Dead*), ou se servir d'un singe (vivant) comme d'une manivelle (*Monkey Island*).

Ce principe d'affordance peut être extrêmement puissant dans le jeu vidéo car il permet des astuces visuelles qui évoquent au joueur des actions possibles à réaliser. L'affordance initie les possibilités du jeu vidéo. Si on cherche à mélanger ce concept avec quelques ficelles de narration dans un jeu vidéo, on peut imaginer que vous voyez une petite fille pleurer car elle a fait tomber sa glace au sol et que vous voyez non-loin un vendeur de glaces ; peut-être y-a-t-il moyen d'acheter une glace au vendeur et de l'offrir à la petite fille pour qu'elle ne soit plus triste. Tout ça sans qu'il n'y ait besoin qu'un journal de quêtes ou qu'une ligne de dialogue indique au joueur de faire cette action.

Vous gagnez dès lors plus de subtilité que n'importe quel jeu avec des objectifs qui prennent la forme d'une liste de courses.

II.2 : Les particularités narratives du jeu vidéo face aux supports littéraire et cinématographique



Capture d'écran de *World of Warcraft*.
Journal des quêtes.

Attention cependant, car le journal de quêtes permet de mieux identifier les conditions de réussite d'un événement/objectif et permet un meilleur suivi (et souvenir) de votre aventure.

Parfois, le média du jeu vidéo doit savoir choisir entre « efficacité » ou « subtilité » pour communiquer la meilleure expérience de jeu à son public.

II.3 : Les formes de *storytelling* dans le jeu vidéo.

II.3.1 : Le Design Narratif...

... (ou *Narrative Design*) s'évertue à entrelacer de manière cohérente de nombreux éléments bien distincts du jeu vidéo : l'histoire, le *level design*, les objectifs, le son, l'interface utilisateur, etc. Dans le but de créer une immersion la plus totale et naturelle possible.

Dans le livre, *Professional Techniques for Video Game Writing* rédigé par Wendy Despain, Jay Posey explique le poste de *Narrative Designer* de telle manière :

"[...] if narrative is 'the story the game tells' Narrative Design is the creation of that story and the design of the mechanics through which the story is told. That is, Narrative Design encompasses not only the story itself but also how the story is communicated to players and how other game features support and immerse the player within the game world."

« [...] si la narration est 'l'histoire que raconte le jeu', le Design Narratif est l'élaboration de cette histoire et la création des mécaniques de jeu à travers lesquelles l'histoire est racontée.

Le Design Narratif englobe non seulement l'histoire mais aussi la façon dont l'histoire est communiquée aux joueurs et comment les caractéristiques du jeu soutiennent et maintiennent le joueur immergé dans l'univers du jeu. »

Les manières les plus courantes pour réussir le design narratif d'un jeu sont très nombreuses et parfois très classiques. Un Narrative Designer doit se pencher sur de nombreux éléments, comme l'ambiance sonore, les musiques, l'écriture des dialogues, la création des personnages et des décors, la lumière, etc. Tous ces petits détails vont maintenir le joueur dans cet univers sans 'crever la bulle' de l'immersion. Ce poste est souvent la seconde casquette que le *Game designer* doit endosser.

Peu de gens se rendent compte de la difficulté de raconter une histoire de manière visuelle sans utiliser de mots ou une narration formulée. Mais au cinéma, un silence ou un long plan sur une pièce vide sont aussi parlants et lourds de sens qu'une déclaration d'amour ou une scène d'action. Le dialogue, au cinéma comme dans le jeu vidéo, n'est qu'un outil parmi tant d'autres : il facilite certaines choses, il apporte une compréhension parfois très claire des événements. Il permet d'exprimer une émotion, tisser un lien fort entre le joueur et l'univers du jeu comme il peut alourdir une scène ou rompre l'immersion. Trop de dialogue - ou la mauvaise manière par laquelle il est amené - peut briser l'immersion dans le jeu : si les

II.3 : Les formes de storytelling dans le jeu vidéo.

cinématiques brisent la sensation de contrôle sur votre personnage, il arrive parfois que les dialogues viennent briser l'action en plein *gameplay*.

Dans le cas de *Megaman X5*, les dialogues viennent s'insérer inopinément sous forme de blocs de textes en plein milieu de vos phases d'action, mettant le jeu en pause à des moments parfois inconfortables : à l'instant où un ennemi vous tire dessus ; au moment où vous êtes limité en temps pour désamorcer une bombe ; ou l'inconfort peut se traduire par la simple apparition de boîtes de dialogues toutes les dix secondes qui hachent votre progression dans le but de vous raconter plus d'intrigue.



Capture d'écran de *Megaman X5* :

A cet instant du jeu, les bulles de dialogues apparaissent en plein milieu de l'action : vous voyez notamment les explosions autour du héros qui se figent, attendant patiemment que le texte soit passé avant de vous exploser en plein visage.

Il faut savoir en user avec parcimonie.

Je suis un fervent défenseur de la narration et de l'intrigue dans les jeux vidéo et depuis de nombreuses années, je suis habitué à l'insertion de cinématiques et de dialogues qui mettent en pause mes phases de jeu. Parfois pour servir l'intrigue ou parfois pour mettre en évidence un point faible d'un ennemi ou la particularité d'un environnement. Ce sont des phases que je trouve normales, mais qui sont des excès de facilité.

C'est pourquoi, pour trouver de nouvelles manières de raconter une intrigue, il faut savoir apprendre de ces vieux outils pour en dégager de nouveaux. Posons-nous des questions : Comment raconter mon intrigue ? A quels moments vais-je avoir besoin de narrer quelque chose ? Sont-ils nécessaires à mon intrigue ? Comment vais-je les insérer ? Et surtout, comment vais-je faire converger cette narration avec mon *gameplay* ?

Un mauvais exemple de convergence entre *gameplay* et narration que j'ai eu l'occasion de voir : le joueur affronte un ennemi difficile, il essuie de nombreux échecs avant de prendre la bonne mesure de son adversaire, comprendre son mode de fonctionnement et comment le vaincre. Une fois qu'il a intégré cela, il applique cette connaissance et réussit à vaincre son opposant au prix de grands efforts. Au moment de le vaincre, le jeu impose une cinématique qui lui ôte tout contrôle. On voit le héros s'apprêter à asséner le coup final mais

II.3 : Les formes de storytelling dans le jeu vidéo.

vosse opposant bloque le coup et vous met au tapis en quelques secondes avant de s'enfuir pendant votre moment d'inconscience.

Tous les efforts que le joueur a engagés pour vaincre son opposant dans sa phase de *gameplay* sont totalement désamorçés par la phase de cinématique. C'est non seulement une erreur narrative mais aussi de *game design*, ce qui est une expérience profondément frustrante pour le joueur. Certes, votre victoire fait avancer le jeu, vous allez poursuivre votre aventure. Mais au travers de votre victoire sur cet opposant, **vous avez gagné le droit de perdre** dans une cinématique. Vous avez subi les *game over* punitifs et répétitifs qui vous ont fait redémarrer le combat de nombreuses fois pour vaincre un adversaire qui ne vous donne pour toute récompense qu'une cinématique illustrant votre défaite. C'est briser l'immersion du joueur en rompant la relation entre remplir un objectif et obtenir la récompense appropriée.

De la même manière, les combats qui sont convenus par les développeurs pour entraîner la défaite du joueur à un certain moment du jeu sont des expériences malhabiles. Le joueur n'est pas préparé à la défaite : c'est une notion fondamentalement pénalisante dans le vocabulaire du jeu vidéo et qui se traduit par un *game over* et un retour à votre dernier point de sauvegarde. Les défaites programmées sont souvent implémentées dans les jeux avec une importante part de narration : elles provoquent généralement la surprise et servent à mettre en évidence la différence de puissances entre le joueur et ses futurs grands adversaires. *Golden Sun* propose un exemple de défaite programmée : au début du jeu, vos jeunes héros rencontrent pour la première fois leurs futures Némésis et subissent une écrasante défaite. Cette défaite conduit à une cinématique où vos héros sont mis K.O et le jeu se poursuit naturellement.



Captures d'écran de *Golden Sun* :

Après une courte session de jeu à éliminer de petites créatures, vous rencontrez deux individus mystérieux qui vous agressent. Ce sont les premiers adversaires qui useront de sorts magiques dévastateurs. Les dégâts massifs qu'ils infligent sont si aberrants en contraste à la barre de points de vie du joueur (ici de 30HP) que le joueur devine ici une défaite prévue dans la narration.

II.3 : Les formes de storytelling dans le jeu vidéo.

Mais ces défaites programmées ne sont pas forcément évidentes à reconnaître de prime abord par les joueurs : vous ne pouvez savoir si votre combat est une défaite programmée avant de l'avoir expérimentée. Parfois, les joueurs le découvrent trop tard après avoir sacrifié moult objets et de se retrouver à court de moyens.

« Si j'ai affaire à un jeu où un combat doit être perdu d'avance, j'aimerais qu'un tel combat ne soit rien de plus qu'une cinématique. D'autant plus qu'une défaite peut être frustrante, spécialement si le joueur ne savait pas qu'il était impossible de l'éviter et que par conséquent il a gaspillé de précieuses ressources pour tenter de gagner. »

- Un joueur anonyme.

Mais imaginez qu'un joueur arrive à surmonter cette défaite prévue. J'entends par là que le joueur réussit à aller à l'encontre de la volonté du *game designer* d'une manière imprévue par ce-dernier. Imaginons que par le truchement d'un entraînement âpre et le gain massif d'expérience, le joueur améliore son avatar de telle manière qu'il réussit à vaincre un adversaire qui était censé lui infliger une cuisante défaite à un moment précis du scénario. Contre toute attente, le joueur parvient à faire mentir ce nœud narratif.

Dans ce cas-là, si le jeu ne prévoit pas de réponse proportionnée aux actions du joueur, il se crée alors une dissonance dans son expérience de jeu, une injustice encore plus difficile à avaler qui le sort de la bulle immersive du jeu. Vous vous rendez alors compte des limites du média et surtout de la maladresse de ses designers dans la conception du script et du scénario. Un designer ne peut pas forcément penser et anticiper toutes les possibilités d'action et d'évolution d'un joueur, mais réussir à faire correspondre une réaction cohérente du jeu face aux actions du joueur est primordial pour garder le joueur immergé.

Je ne défends pas l'idée qu'une défaite imposée doit être bannie du jeu vidéo, mais elle doit être pensée avec minutie. Par exemple, le jeu *Megaman X* débute très sensiblement ainsi : vous avez traversé votre phase de tutoriel et compris les mécanismes de jeu ; lorsque vous croisez votre premier Boss, vous n'avez alors aucune chance de riposter tant il vous met une raclée. Mais sitôt votre personnage défait, vous enchaînez sur une cinématique qui vous informe que votre adversaire était l'un des personnages les plus puissants du jeu et que - novice que vous êtes - vous n'aviez aucune chance contre lui, vous avez même eu beaucoup de chance de survivre à ce combat.

II.3 : Les formes de storytelling dans le jeu vidéo.

La narration explique cela après coup, d'une manière un peu maladroite il faut l'avouer, mais ce combat vous a offert un premier aperçu de la puissance qu'il va vous falloir acquérir pour rivaliser avec vos adversaires. Quand vous rencontrez plus tard votre opposant une seconde fois dans le récit et que vous prenez votre revanche sur lui, vous avez un aperçu clair et net de votre progression personnelle depuis que vous avez commencé. Cela procure alors un sentiment d'accomplissement et de fierté que vous n'auriez pas forcément ressenti si vous n'aviez pas été vaincu par ce même ennemi au tout début de l'histoire.

Mais à nouveau, le concept de défaite est très sensible et parfois subtile à insérer quand il s'avère obligatoire dans une narration. C'est pourquoi, en tant que designer, il faut savoir user de la défaite programmée avec intelligence et la présenter de manière explicite à votre joueur, ou parfois penser à l'alternative suivante : votre joueur aura peut-être l'occasion de surmonter cet événement. Pensez alors à lui offrir une cinématique alternative.

C'est ce que fait le jeu *Disgaea*, un Action-RPG japonais. Pour résumer, vous arrivez à un moment avancé de l'histoire, fort de votre progression, devenu un vétéran du combat niveau 60 dans une zone où les ennemis communs tournent autour du niveau 55. Et tout à coup, vous croisez un nouvel opposant, une déité de niveau 500. La différence de puissance est tellement grande et aberrante à votre niveau de jeu que vous êtes exterminé en quelques secondes. Même si ce n'est que l'avancée normale et scénarisée du jeu, le simple fait de montrer la différence écrasante de niveaux entre le joueur et son opposant est un indice qui peut atténuer sa frustration et peut même provoquer une résignation amusée. Mais ce qui est intéressant dans cet exemple, c'est qu'une fois que vous avez terminé le jeu, il vous est possible d'y rejouer avec toute l'expérience de jeu que vous avez acquise auparavant (grâce à la fonction « *New Game +*⁵ »), ce qui vous permet de rencontrer à nouveau cette déité mais avec un niveau plus évolué que lors de votre toute première rencontre. Vous pouvez alors vaincre cet opposant et être récompensé d'une cinématique victorieuse, le jeu prenant en compte votre victoire. Là est le point le plus important : le jeu répond de manière cohérente aux actions du joueur et cela peut-être une excellente raison de rejouabilité.

Mais rappelons-nous que le jeu vidéo n'est pas régenté comme le cinéma à un cadrage préétabli et à un point de vue préconçu selon des contraintes temporelles immuables et fixes. A la différence, le jeu vidéo est une déambulation dans l'espace, le regard du joueur et ses

⁵ *New Game +* : Mode de jeu débloqué lorsque le joueur termine une première fois le jeu vidéo. Ce mode rehausse la difficulté et permet de recommencer une nouvelle partie avec l'expérience et les objets obtenus lors de la précédente partie.

II.3 : Les formes de storytelling dans le jeu vidéo.

actions sont libres et par conséquent l'objectif d'un *Narrative Designer* est de réussir à transmettre l'histoire sans brider cette liberté et d'inclure le joueur dans l'histoire. Comment doit-on communiquer la narration sans pour autant entraver le joueur ? Sur quoi le *game designer* peut-il influencer pour transmettre une narration implicite ?

Warren SPECTOR - *Game designer* des jeux *System Shock*, *Thief*, *Deus Ex*, etc. – analyse dans une série de quatre articles sur le thème du "Storytelling in next-generation games" (2007) les relations entre interaction et narration dans les jeux vidéo. Il recense cinq types de structures dans le jeu vidéo :

- **Retold** : Elle désigne tout type de jeu n'étant *a priori* pas « narratif », tel *Tétris*. Ce type de structure narrative correspond au récit que fera un joueur de sa partie, lui ajoutant ainsi des qualités narratives. On y retrouve une histoire « générée » de manière interactive par le biais du joueur, mais sans les qualités esthétiques de la narration classique. On remarque que cette catégorie regroupe une qualité de jeux qui sont accordés à la « pureté ludique » qu'énonce la ludologie.

- **Rollercoaster** : Cette structure se traduit par l'apport d'une histoire écrite avec une narration interactive dans le cadre du jeu vidéo. L'auteur précise qu'il s'agit de la structure la plus ancienne et la plus répandue de narration dans les jeux vidéo car elle suit une narration écrite classique, dites « Scriptée » où le joueur est assimilé à un wagon posé sur des rails avec des actions précises à accomplir pour permettre au récit et donc au jeu de se dérouler. C'est notamment le cas des jeux de la saga *Final Fantasy*.

- **Sandbox** : Dans ce type de structure, l'histoire est entièrement « générée » de manière interactive. Warren Spector cite *The Sims* comme exemple, et insiste sur le fait que la narration obtenue est générée uniquement par le joueur. Le rôle du concepteur se limitant à la création d'une boîte à outils à fort potentiel narratif qui est mise à disposition du joueur. Pour compléter avec des exemples récents, nous pouvons aussi parler de jeux comme *Minecraft* ou *Don't Starve* (bien que ce jeu-ci ait en réalité un scénario dans son mode Histoire), jeux basés sur la survie d'un joueur dans un monde hostile, son expérience de jeu ne s'arrêtant que par le décès du personnage ou par la simple lassitude de jouer.

- **Shared Authorship** : Spector regroupe dans cette catégorie toutes les histoires hybrides « générées et scriptées ». Spector insiste sur le fait que l'écriture de l'histoire est partagée entre le joueur (écriture interactive générée) et l'auteur du jeu (narration écrite préalablement).

II.3 : Les formes de storytelling dans le jeu vidéo.

C'est une structure très répandue dans l'industrie actuelle : *Red Dead Redemption* ou la série des *Elder Scrolls* (Oblivion, Skyrim,...) en sont des exemples. Ce type de réalisations offre aux joueurs un champ élaboré de possibilités scénaristiques et ne contraint pas nécessairement le joueur dans sa déambulation du jeu.

- **Procedural** : Catégorie dans laquelle l'auteur classe *Façade* et le *Storytron* de Chris Crawford (<http://www.storytron.com/>). Il s'agirait *a priori* d'une niche particulière du *Shared Authorship*, donc d'histoire générée par le concepteur de jeu et le joueur, dont le niveau d'interactivité et de complexité de génération apparaît bien plus élevé.

C'est une manière de voir le paysage vidéo-ludique de façon assez bien structurée à mon goût. Pour ma part, j'ai trouvé une certaine réponse dans *l'environnement que parcourt le joueur*. Car la narration dans un jeu vidéo peut se communiquer de manière spatiale : à travers l'environnement et les décors. Ce que j'appellerai la « *Narration environnementale* », que j'inclue dans le *Shared Autorship* de Spector, est une des façons les plus subtiles d'alimenter votre jeu vidéo avec une trame de fond sans passer par du dialogue ou des cinématiques. Elle se résume à implanter des éléments qui vont attirer l'attention du joueur et qui par leur disposition, leur forme et leur symbolique, vont communiquer une histoire au joueur.

Par exemple, dans le jeu vidéo *Fallout 3*, des studios Bethesda, on incarne un individu projeté dans un monde post-bombardement atomique. Le monde est ravagé, ce n'est plus qu'une lande aride où les quelques survivants cherchent à survivre dans les ruines de notre civilisation, celles-ci infestées de créatures mutantes et meurtrières. Nous sommes amenés à travers l'histoire à nous balader dans cet univers et à nous défendre contre les menaces qui planent tout autour de nous. Le jeu est un RPG au monde vaste et ouvert, sa narration est construite autour d'une histoire, avec une situation initiale, des péripéties et un dénouement final. A de nombreuses reprises au cours de cette aventure, le joueur peut s'éloigner de la trame centrale : il peut discuter avec des Personnages Non-Joueur (PNJ) et recevoir de leur part des quêtes annexes pour lui permettre d'explorer plus en profondeur l'univers de jeu. On reconnaît là qu'un énorme travail de contenus et de dialogues ont été réalisés pour faire en sorte de créer un univers vaste et cohérent. Mais au-delà de cela, je veux mettre en lumière un élément de ce jeu qui - à mon sens - a eu plus d'impacts que les histoires principales et secondaires qu'il m'a été donné de découvrir au travers des personnages et des cinématiques.

II.3 : Les formes de storytelling dans le jeu vidéo.

Je veux parler du décor et du *level design*. Car si *Fallout* est un monde ouvert qui est très vaste, il nous arrive très souvent de traverser des zones très semblables et parfois très répétitives visuellement : on parcourt une lande désolée à perte de vue, nous traversons de très nombreuses voies de métro toutes très similaires, beaucoup de couloirs, de bâtiments en ruine, etc. Mais malgré cette répétition qui pourrait lasser au bout d'un certain temps, je n'ai pratiquement jamais été déçu de mon exploration et cela pour une chose : grâce au potentiel narratif de certains décors.

Pour vous relater une de mes expériences dans cet univers, j'ai eu l'occasion de visiter l'un des nombreux souterrains de *Fallout 3* pour remplir une quête donnée par un PNJ : récupérer un objet dans les ruines d'un métro. Et, au hasard d'un croisement, j'ai eu l'occasion de voir des traces de sang au sol. Curieux de voir où elles pouvaient me mener, car je suis un explorateur aventureux motivé par la découverte – ~~et l'appât du gain~~ –, j'ai suivi cette nouvelle piste. En suivant les traces d'hémoglobine, j'ai été guidé dans un endroit bien éloigné de ma destination d'origine. Je longe ce couloir sombre seulement éclairé par les ampoules clignotantes des lampes. L'ambiance de film d'horreur est annoncée, je suis aux aguets, prêt à me faire agresser par la créature qui a laissé cette trainée rouge derrière elle.



Capture d'écran de *Fallout 3* :
La « salle aux ventouses »

Je remonte sa piste jusqu'à ce que le couloir fasse un coude et me mène à une petite pièce, les restes d'un ancien laboratoire. Pas un seul bruit, aucune présence détectable dans la salle à part celle d'un mannequin de magasin. J'observe la pièce, remplie d'une étrange profusion de ventouses, et je vois en son centre une table sur laquelle est posé un nain de jardin en terre cuite. En l'examinant de plus près, je vois

une multitude de seringues et d'aiguilles planté dessus, comme s'il avait subi quelques rites vaudous.

Je m'approche prudemment, fouille les environs du regard et vois une nouvelle trainée de sang au sol qui part du nain de jardin, je la suis et vois qu'elle me mène à un mur.

II.3 : Les formes de storytelling dans le jeu vidéo.

Celui-ci est maculé de traces de sang, plusieurs empreintes de mains et des ventouses collées au mur se démarquent très nettement et continue de grimper sur le mur. Je lève les yeux, les traces ne s'arrêtent pas là : elles continuent de monter sur le mur jusqu'à atteindre le plafond – que je n'avais pas remarqué jusque là – situé à six



Capture d'écran de *Fallout 3* :
Le mur ensanglanté de la « salle aux ventouses »

mètres au-dessus de ma tête ! Je vois les mêmes traces de mains qui maculent le plafond comme si quelque chose avait marché ou rampé dessus. Et quand mon regard finit de suivre ces traces, je vois une tache de sang immense, comme une trace d'explosion, juste au-dessus de ma tête.

A ce moment-là, un bruit de pas retentit à ma gauche, je me retourne, fusil en main, prêt à appuyer sur la gâchette et envoyer en enfer la créature qui a commis cette atrocité et qui va me sauter dessus pour me réserver le même sort.

Mais rien ne se passe.

Personne, aucune agression, pas le moindre signe de vie, il n'y a rien.

Il n'y a que moi au milieu d'une pièce ensanglantée, un lieu où s'est déroulé un carnage étrange et auquel je n'ai aucune explication. Au final ai-je vraiment entendu ce son ou n'était-il que le produit de mon stress en découvrant cette pièce ?

Je fouille les lieux de fond en comble, il n'y a aucun objet de valeur, pas de pièce secrète, pas de piège. Je reste sur mes gardes en rebroussant chemin, mais rien ne vient perturber ma progression. Je retrouve mon croisement, et je jette un dernier coup d'œil derrière moi. A la fois pour m'assurer qu'il n'y a plus rien qui m'attend dans cette direction, mais surtout pour essayer de me débarrasser de cette impression que quelque chose d'invisible m'observe patiemment dans le noir.

L'aventure que j'ai vécue n'est même pas l'objet d'une quête secondaire et pourtant, elle m'a procuré plus de sensations et m'a communiqué une histoire plus percutante que n'importe quelle quête du jeu. Ce que je retiens de cette expérience, c'est à quel point la mise en scène du décor est primordiale pour projeter une ambiance, une sensation. En cinéma, cette question ne peut être contournée car un bon réalisateur doit planifier chaque plan avec une intention précise. Mais dans le cas d'un jeu vidéo où la caméra suit le regard du joueur -donc son propre rythme et son propre cadrage-, il est d'autant plus important d'avoir des repères visuels forts pour guider l'attention du joueur et l'amener là où on le souhaite, là où on veut que son regard se pose. Attirer de manière subtile le regard et l'attention du joueur sur des détails de l'environnement et lui communiquer une histoire ou une émotion est un art à part entière.

Dans le cas de la narration environnementale, raconter par l'ambiance est une notion importante qu'il faut pouvoir envisager et appliquer. Même si l'image peut être imprécise, elle communique une sensation, une impression qui véhiculera toutes les émotions que vous voudrez et qui ouvrira les perspectives imaginatives de vos joueurs, lecteurs ou spectateurs.

Souvent, produire quelque chose d'incomplet ou qui ne peut pas être perçu clairement dans son entièreté va être vecteur d'imaginaire pour votre joueur, comme j'en ai fait l'expérience plus tôt. Votre public n'a pas besoin qu'on lui raconte tout, qu'on lui explicite tout ce qu'il voit. Laisser une part d'inachevé, de non-élucidé va créer du mystère. Le mystère ne sera probablement jamais éclairci, mais il sera toujours l'objet de controverses, d'élucubrations et de questions que se posera votre public. Et – à mon sens – il n'y a pas meilleure réussite que lorsque votre public s'implique tant dans votre histoire qu'il élabore ses propres théories, cherche à combler avec son propre imaginaire les zones de blancs que vous avez essaimé dans votre création.

Des jeux comme *Journey* et *Hyper Light Drifter* jouent sur cette notion « d'in-fini » dans leur narration, de manques d'informations volontaires. Nous ne sommes informés des événements et de la trame narrative qu'à travers des visuels : il n'y a aucun dialogue compréhensible, aucun mot qui va confirmer ou infirmer ce que nous comprenons de l'histoire. Avec la seule présence des images, nous ne pouvons interpréter tout cela que selon notre culture, notre logique et notre propre imaginaire. Rien n'est explicité mais cela n'empêche l'immersion dans l'univers du jeu, avec ses mystères et notre propre compréhension de son agencement et de son Histoire.

II.3 : Les formes de storytelling dans le jeu vidéo.



Journey, ce jeu est fantastique car c'est un superbe exemple de narration environnementale réussie et maîtrisée. Aucun dialogue, aucun mot n'est prononcé de tout le jeu, vous êtes happé dans ce monde en ruines pour trouver votre

chemin et découvrir ce qui est arrivé à votre peuple. L'empreinte graphique, la musique et la simplicité du *gameplay* donnent à la narration une ambiance délicate et très immersive. Vous n'obtiendrez jamais toutes les réponses à vos questions, vous ne saurez jamais entièrement qui vous êtes, d'où vous venez, pourquoi vous avancez, mais vous serez submergé par ce voyage. Ce titre illustre parfaitement cette idée que le voyage en lui-même est plus important que sa finalité ; sans le voyage le but final de notre quête n'a aucun sens.

Et c'est à mon sens ce que doit communiquer un jeu vidéo : le temps passé à le jouer, à le vivre et à le ressentir a plus d'importance que sa finalité, que l'objectif qu'il nous pousse à remplir. L'important n'est pas de finir le jeu au plus vite, ce n'est pas non plus la durée de vie de celui-ci qui va en faire un bon jeu mais c'est l'expérience qu'on acquiert en le jouant, l'impression et les émotions qu'il va susciter en nous qui vont provoquer cette implication émotionnelle.

La narration environnementale pousse le joueur à observer et écouter son environnement, à le fouiller, l'interpréter, se poser des questions et trouver ses réponses au travers de ses pérégrinations. La narration se cache dans les détails visuels et sonores que vous apportez à votre création, ce que vous amenez le joueur à voir, entendre et ressentir. Il peut s'agir d'une fresque murale illustrant un pan d'Histoire d'une tribu éteinte comme d'un message de rupture laissé sur un répondeur ou encore d'un crissement du plancher dans un manoir hanté.

Ce sont très souvent des moyens indirects qui vont alimenter les sensations de jeu et qui vont nourrir l'histoire si le joueur est apte à le voir. D'une manière implicite, la narration est partout, où que vous posiez vos yeux, à travers l'art comme à travers votre propre expérience de la vie, car en tant qu'être humain nous recherchons fondamentalement les tenants et aboutissants de ce que nous voyons et rencontrons. Si par exemple, vous croisez en

pleine forêt la carcasse d'une vieille voiture recouverte de lierre, presque invisible sous la végétation tant elle a séjourné dans les parages, vous vous demanderez ce qu'elle fait là, pourquoi elle a été amenée au fond des bois et laissée à l'abandon pendant probablement des années loin des sentiers battus. Vous imaginerez peut-être son histoire, élaborerez des théories et inspecterez les alentours pour comprendre et connaître son passé. La volonté de comprendre ce qui nous entoure est une valeur innée chez l'être humain, elle nous pousse à la curiosité et à l'imaginaire. Il arrive que nous ne trouvions pas de réponse à nos questions, mais cela ne nous empêche pas de continuer à chercher et à imaginer.

Raconter et narrer ne se résument pas seulement par des mots, mais par des images, des sons... et aussi par des actions. Cette fois-ci, je souhaite aborder le cas de la narration émergente. Si la narration environnementale naît de l'environnement du joueur, la narration émergente naît du joueur lui-même.

« L'art interactif, et dans une moindre mesure le jeu vidéo, se caractérise dans un premier temps comme les autres arts, par un auteur qui conçoit, puis par une personne qui le perçoit. A la différence près que cet art permet la participation de cette seconde personne : toute la question est de savoir si cette participation est tout à fait prévue par l'auteur de l'œuvre, ou si le joueur saura créer sur la création. C'est ici que naît l'idée du « gameplay émergent ». Certains exploiteront les bugs du jeu, abuseront des possibilités et détourneront une perte vers un gain, d'autres raconteront une histoire à l'intérieur de l'histoire, ou changeront les objectifs du jeu... simplement en jouant. »

- Muleet, internaute de SensCritique.

De la narration émergente peut apparaître dans n'importe quel jeu : elle naîtra fondamentalement de la profonde implication du joueur dans l'univers qui est mis à sa disposition. Comment celui-ci s'en empare pour vivre sa propre aventure ? Il s'agit d'un joueur qui décidera par lui-même de s'imposer des contraintes, des challenges ou des règles morales qui n'ont pas été préalablement implémentées dans le jeu. Imaginez un joueur qui joue à *Super Mario Bros* et qui s'impose d'être pacifiste et d'éliminer le moins d'opposants possibles pour terminer le jeu. Ou alors un autre qui s'évertue à finir le jeu le plus vite possible.

Dans un jeu comme *Pokémon* par exemple, s'il faut encore le présenter, qui est un RPG dans lequel vous incarnez un dresseur dont le but est d'attraper, collectionner et faire combattre de

II.3 : Les formes de storytelling dans le jeu vidéo.

petites créatures appelés pokemons. Pour réussir le jeu, il vous faudra capturer tous les pokemons du jeu et vaincre vos différents adversaires pour mériter le titre de meilleur dresseur. L'objectif est clair et assez simple à réaliser, mais il est une pratique très courante chez les joueurs qui réclament plus de difficulté : le Nuzlocke Challenge qui consiste à rajouter de nombreuses règles, comme celle de ne pas utiliser de potion pendant les combats ou qu'un pokemon mis K.O est considéré comme mort et ne peut plus être joué de toute la partie, etc. Cette pratique a de nombreuses variantes et peut implémenter beaucoup de règles pour pimenter l'expérience de jeu, mais elles ne sont pas intégrées dans les données du jeu car le joueur est le seul à se les imposer.

Ce type d'engagement du joueur se base sur un contrat moral avec soi-même, mais il réussit à créer à travers un système de jeu « cloisonné » de nouvelles formes de jouabilité mais aussi de nouvelles formes de narration. Le joueur s'invente une histoire personnelle à travers ses choix et ses actions sans qu'il y ait besoin d'un protocole vidéo-ludique prévu à cet effet. Ce type de narration est très intéressant et amusant car le joueur crée sa propre histoire au sein de la trame scénaristique prévue par les développeurs, il la génère.

Sont apparus des jeux qui visent non pas à raconter une histoire, avec des objectifs prédéterminés et une liberté de choix limitée, mais à laisser le joueur inventer sa propre histoire. Des jeux dont l'objectif n'est pas nécessairement prédéterminé par le concepteur du jeu et où le joueur est libre de définir ses propres buts. Communément, ce genre de jeux est qualifié du terme Sandbox (*bac à sable* en français) et se distingue par le fait qu'il offre au joueur un panel d'outils pour modifier le contenu de leur expérience de jeu. Ce type de divertissement mise sur la créativité des joueurs et leur capacité à imaginer et à se poser des objectifs sans être limité par le contenu initial. Jouer le jeu s'apparente à jouer sa propre histoire, à créer une narration émergente.

Minecraft et *Dwarf Fortress* sont deux excellents exemples qui présentent parfaitement cette notion de Narration Emergente. Ce sont des jeux qui proposent la création d'un univers généré aléatoirement avec une possibilité de rejouabilité infinie, dans lesquels les joueurs sont amenés à explorer, bâtir, chasser, récolter, etc. Ce type de jeu est parfait pour ceux qui veulent la plus pure notion de liberté car rien n'est prévu à l'avance et chaque partie que vous jouez est différente. Cela apporte une variation au principe même de *storytelling* car ce n'est plus une histoire que l'on a écrite pour un public, contenant une situation initiale, des péripéties et

II.3 : Les formes de storytelling dans le jeu vidéo.

un dénouement final, c'est une histoire qui ne peut être écrite que si on la joue : le joueur devient l'auteur de sa propre histoire.

En conclusion, le récit dans le jeu vidéo n'est plus abordé de manière temporelle, mais peut aussi être spatiale : le joueur ne déambule plus dans une chronologie précise mais également dans un espace virtuel. Mais on remarque bien que la narration dans le jeu vidéo revêt trois formes essentielles : elle peut être scriptée, générée, voir hybride (mêlant les deux premières formes).

Mais quel que soit le type de Design Narratif employé, que vous choisissiez de laisser le joueur générer l'histoire ou de lui faire interpréter un rôle dans celle-ci, le plus important à retenir est de réussir à conserver l'unité de son œuvre. Faire de tous les petits éléments qui constituent un jeu vidéo un tout homogène et cohérent.

Il faut que votre création soit cohérente dans son fond comme dans sa forme pour construire une narration de jeu vidéo comme l'on construirait un univers cohérent. Certains points sont des standards que l'on ne peut éviter : l'écriture des personnages, leurs traits de caractères et leurs comportements, la cohérence de l'histoire, la crédibilité des relations entre opposants et adjuvants, les dialogues, les journaux, illustrations, décors, l'ambiance sonore, le *gameplay*, etc.

La cohésion est essentielle car dès que quelqu'un tombera sur un élément incohérent ou déplacé avec ce que vous cherchez à créer, il ne se retiendra pas de vous le faire savoir. Même l'interface utilisateur est un vecteur de narration. Dans le cas du jeu *Borderlands*, pour garder les joueurs immergés dans l'univers, tous les menus sont des hologrammes projetés devant votre personnage, il n'y a pas de réelles séparations entre l'univers visuel 3D du jeu et les menus.



Pour sauvegarder votre progression dans le jeu Okami, vous êtes amené à regarder dans un miroir pour vous remémorer les événements et les inscrire dans votre mémoire ; la mémoire du personnage est assimilée à la carte mémoire de votre console, là où est sauvegardée votre progression de jeu.

II.3 : Les formes de storytelling dans le jeu vidéo.

Ce sont des choses simples, parfois visuelles ou incluses dans le *gameplay*, mais elles sont naturelles et participent à la cohésion de votre univers et de votre pensée quand vous créez de toute pièce un jeu vidéo.

C'est pourquoi, le jeu *Bioshock*, parut en 2007, m'apparaît aujourd'hui encore comme un *First Person Shooter* dont le *gameplay* est somme toute assez ordinaire : on passe les niveaux à la force du poignet, admonestant régulièrement des coups de mitraille pour calmer les autochtones agressifs qui nous barrent la route. Mais l'implication ingénieuse du scénario et de la narration dans le jeu en fait une œuvre incroyablement immersive et rocambolesque. Vous ramassez des audio-guides pour connaître le passé de la cité avant qu'elle ne sombre dans le chaos ; vous pouvez même écouter vos ennemis discuter et vous apprendre des informations sur des lieux, des personnages ; vous croisez des affiches et des tags sur les murs qui vous décrivent ce qui a bien pu se passer et les niveaux de jeu sont remplis de zones et de secrets à découvrir pour ceux qui se donnent la peine de fouiller.

Bien que 80% de votre temps de jeu se résume à aller chercher à droite à gauche les objets qui vous aideront à vous échapper de la cité sous-marine de *Rapture* et à éliminer les menaces qui vous tombent dessus, le jeu réussit grâce à son histoire et à son design narratif à vous faire oublier tout l'aspect « shooter » du jeu pour vous concentrer sur l'ambiance et la toile de fond scénaristique. Là se trouve toute l'importance du Design Narratif : entremêler les actions du joueur à l'expérience émotionnelle du scénario, ou comment des événements du scénario vont résulter en des moments de *gameplay* pour le joueur.

II.3.2 : Les nouvelles expressions du *storytelling*.

Aujourd'hui, avec l'avancée des technologies en terme de puissance de calculs et les bonds graphiques impressionnant de ces dernières décennies, la volonté de davantage de réalisme s'est imposée. Que ce soit dans le domaine du cinéma ou du jeu vidéo, les moyens techniques permettent et sont encouragés à imiter la réalité et à tromper nos sens. Il est devenu capital de confondre le réel et le virtuel, de faire en sorte que le spectateur/joueur perde pied dans des fictions photo réalistes. Le réalisme a été l'objectif de ces vingt dernières années et reste aujourd'hui encore une source de progrès et de satisfaction pour les joueurs de jeu vidéo tout comme pour les spectateurs de cinéma. Cependant, on dénote aussi un drôle d'effet : le public commence à en être rassasié. Les spectateurs ont obtenu une forme plus poussée des effets visuels, ce qu'ils réclament maintenant c'est davantage de fond.

La technologie 3D doit pouvoir faire naître une étincelle de vie, de rendre quelque chose de psychologiquement vrai. Au-delà du réalisme de la physique, des matériaux et des modèles, il s'attèle maintenant à la réplique de nos attitudes et de nos comportements sociaux. Aujourd'hui, le jeu vidéo continue toujours de pousser vers plus de réalisme mais depuis quelque temps on remarque avec plus d'attention une évolution inhérente à ce réalisme car le jeu vidéo se prépare à passer à une nouvelle ère – évolution que la littérature avait elle-même connue à la fin du XIXe siècle –, le Naturalisme.

Tels des golems il est devenu primordial de remplir ces créatures numériques de vie, de substances et d'histoires pour que le joueur ne soit plus confronté à des poupées mais à des individus crédibles qui vont générer leur propre histoire et l'entremêler avec celle du joueur. Mais afin de créer des liens et de l'attachement, il nous faut la narration, contrairement à ce que pourraient penser certaines personnes.

“Story in a game is like story in a porn movie: it's expected to be there, but it's not that important.”

« La narration dans un jeu est comme une histoire dans un porno : on s'attend à l'y trouver, mais ce n'est pas le plus important. »

- John Carmack [2003]
Fondateur d'*ID Software* et créateur de *Doom* et *Quake*.

II.3 : Les formes de storytelling dans le jeu vidéo.

L'implémentation du récit et le besoin d'évolution du *storytelling* dans l'univers du jeu vidéo est devenu un challenge à relever pour certains. Depuis des années, l'industrie du jeu vidéo investit dans la capture de mouvement et audio d'acteurs afin de les restituer pour que leurs personnages agissent et réagissent comme ils le feraient dans un film. Nous avons l'excellente trilogie *Mass Effect* qui illustre bien cette méthode avec un casting audio et une qualité d'écriture très poussés.

Mais nous sommes ici face à une volonté de transposer le plus de réalisme dans le comportement des acteurs virtuels : nous nous rattachons à une vision cinématographique, pré-calculée, prévue et « pré-imaginée ». Là où le temps-réel encourage l'improvisation du joueur et sa liberté d'action, nous nous rattachons encore à des modèles figés dans le temps : la photographie comme le cinéma à sa suite se revendiquaient – à leurs débuts – de capturer un moment précis dans le temps et de le faire perdurer, avant de devenir des vecteurs artistiques et ludiques.

Ici, dans le cas de la motion capture et de l'enregistrement audio, nous nous retrouvons dans une réflexion similaire : si à ce moment-là, le joueur engage un certain type d'*input*, alors l'acteur virtuel enclenchera tel type de réaction, tel ligne de dialogue, tel comportement. Cela est logique : rien n'est plus agaçant pour le joueur que de se rendre compte que son action n'entraîne pas le type de comportement escompté de l'acteur virtuel avec qui il interagit. Mais on se retrouve alors avec des schémas préconçus, et donc **prévisibles**. Ce que certains développeurs cherchent à faire évoluer pour faire du jeu vidéo un média qui génère sa propre narration et dont l'histoire n'est plus écrite à l'avance.

“It's really hard to imagine a world where – for example – we generate what characters say in runtime based on sentences that are constructed out of giant databases of written material ... because then those characters would talk like Siri.”

« Il est très difficile d'imaginer un monde où – par exemple – nous générerions en temps-réel ce que le personnage dit en nous reposant sur des phrases conçues à partir de gigantesques bases de données d'écrits... car alors ces personnages parleraient comme Siri. »

– Clint Hocking [21 Février 2014]
Scénariste de *Far Cry 2* et *Splinter Cell: Chaos Theory*.

II.3 : Les formes de storytelling dans le jeu vidéo.

Autour de cette optique, *The Suspect*, un projet narratif expérimental réalisé par Guy Gadney – *Ecrivain et Directeur de The Project Factory (Grande-Bretagne)* –, utilise les instruments de *chat* et de messagerie instantanée comme des composantes du *storytelling*. Le but du jeu est le suivant : le joueur interroge un suspect, une Intelligence Artificielle présumée de meurtre, pour tenter de lui soutirer des informations à travers des dialogues que le joueur rédige lui-même dans le jeu. La conversation se substitue au procédé ludique, le dialogue EST le jeu. La substance narrative n'est plus une cinématique entre deux niveaux que les joueurs seront tentés de passer car ils souhaitent avancer dans l'aventure. Cette idée de dialogue libre entre joueur et IA n'est pas révolutionnaire –comparé à *Façade*– et pour avoir testé *The Suspect* (qui est librement accessible [ici](#)), je me suis retrouvé face à un *chatbot* assez basique avec des lignes de textes pré-écrites, le tout enveloppé dans la verve d'un sociopathe jouant à Dieu avec ses victimes. L'intérêt que j'y ai trouvé a été que le développeur a cherché à souligner la personnalité du *chatbot*, lui attribuant un mode de pensée qui illustre l'image cinématographique que l'on se fait d'un sociopathe moyen, mais on constate très vite les limites de cette expérience. Pour l'avoir expérimenté deux fois et selon deux approches différentes, je n'ai pas remarqué de grandes différences dans le comportement de mon suspect : il agissait de manière préétablie au fur et à mesure de mes questions-réponses, ce qui s'est TRES souvent résumé à du « *Oui-Non-Oui-Non* » pour ensuite me servir son baratin de sociopathe. Car l'écriture du personnage n'est pas originale, c'est un modèle que l'on a vu et revu et qui n'apporte pas de fraîcheur dans le genre. Mais dès que l'on cherche à creuser davantage le dialogue, on se retrouve vite déphasé par ses réponses désinvoltes ou par des réponses qui n'ont ni queue ni tête avec nos questions. Ou alors, au bout d'un moment, vous faites éjecter de la partie par le *chatbot* car celui-ci en a « *assez de vous écouter raconter des bêtises* ».

On ne peut qu'approuver l'effort et l'idée derrière le concept sans pour autant le placer comme une avancée conséquente dans le développement du *storytelling* dans le jeu vidéo. Cependant, nous devons garder en mémoire le concept qui nous intéresse, celui d'un jeu « *qui répond et dialogue avec le joueur* ».

II.3 : Les formes de storytelling dans le jeu vidéo.

Hocking évoque lui aussi cette idée et nous propose une ébauche de concept en le mettant en parallèle à *Street Fighter 2*, un jeu de combat, où le jeu réagirait à votre façon de jouer.

“If we had that not in the form of kicks and punches, but in the form of reversals and betrayals, and confidences and trust and all of the kinds of things we think about in human relationships instead of in human fist-fighting, we would be able to amaze people.”

« Si nous pouvions retranscrire [ce système], non sous la forme d'un échange de coups de pieds et de coups de poings, mais sous la forme de revirements et de trahisons, d'assurance et de confiance et de tout ce que nous pensons constituer les bases des relations humaines au lieu du combat à mains nues, nous serions capable de stupéfier le public. »

Hocking pense qu'il y a un marché pour les jeux vidéo narratifs qui génèrent spontanément des histoires selon la façon dont ils sont joués par les joueurs.

“You'll see people who play a game that's full of noble knights and great heroes and self-sacrifice. You'll see people who play Game of Thrones and it's all about weak people and cowards and horrible betrayal and disgusting murder. It'll be the same game.”

« Vous verrez des gens qui joueront à un jeu vidéo rempli de nobles chevaliers et de héros altruistes. Vous verrez des gens qui joueront à Game Of Thrones, rempli de faibles et de lâches, d'horribles trahisons et de meurtres épouvantables. Il s'agira du même jeu. »

Après tout, il existe déjà de très nombreux jeux qui fonctionnent plus ou moins ainsi en offrant aux joueurs la possibilité de jouer leur personnage comme ils l'entendent et parfois en suivant des alignements moraux prévus par le développeur. Mais ils sont déjà écrits à l'avance et non pas générés par la machine. La prochaine grande évolution de la narration du jeu vidéo interviendra peut-être avec la naissance d'une forme d'IA qui saura analyser les comportements du joueur et y répondre en conséquence. La fragilité de ce type de narration viendra certainement du fait du caractère aléatoire inhérent aux agissements du joueur, et dès lors, il nous faudrait développer une Intelligence Artificiel capable de construire des histoires captivantes à partir de l'interaction homme-machine.

Il existe aujourd'hui dans le milieu du cinéma des recettes et des structures phares dans l'écriture de scénario comme les textes de Christophe Vogler, mais qui restent flexibles. A côté de cela, nous avons également un ouvrage plus récent « *Les règles élémentaires pour l'écriture d'un scénario* » de Blake Snyder qui vous offre une structure temporelle rigoureuse

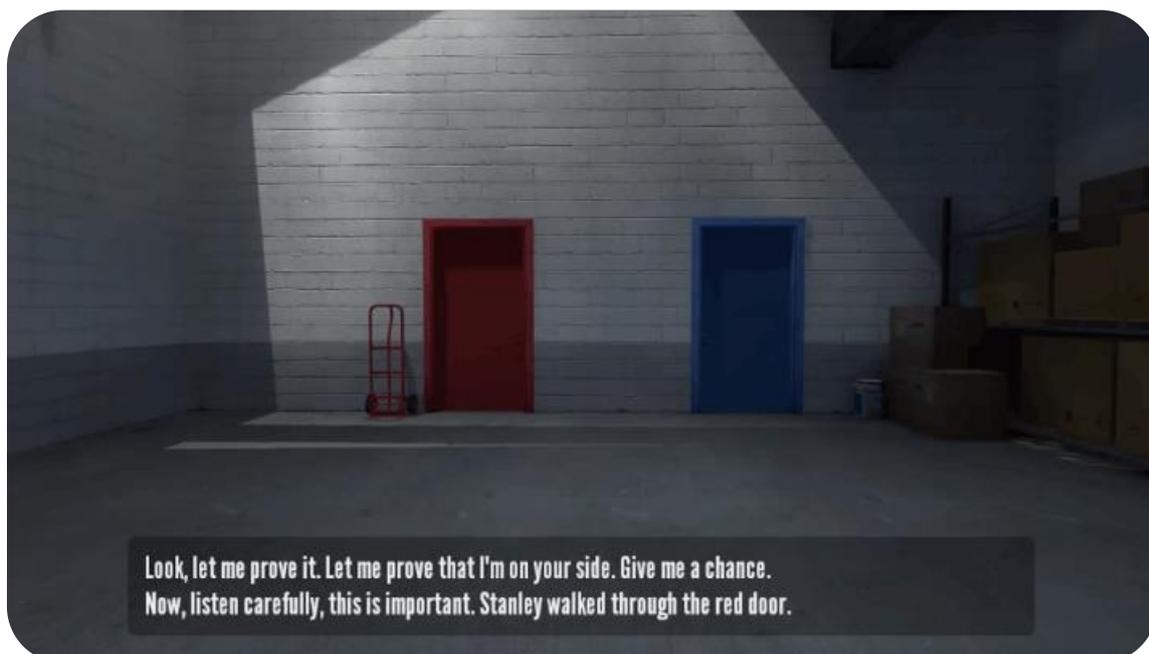
de votre récit. Celle-ci enseigne comment écrire votre film, minute après minute avec une rigidité mortifère. En parallèle, des *data-crunchers*, des spécialistes de l'analyse statistique, se mettent à analyser les scripts de films à succès pour produire de nouveaux scénari tout aussi vendeur au box-office. Il est imaginable qu'un tel type d'IA voit le jour pour composer des histoires automatiquement générées à partir d'une base de données composées des scénarios « tendance ». Mais la véritable question est : est-ce que cette anthropophagie scénaristique est bonne pour produire une narration ? Ne nous mènera-t-elle pas - à terme - à brider la créativité, créant une homogénéité dans les histoires racontées, nous menant à la mort pure et simple de la narration ?

Je ne prends pas réellement au sérieux ces « algorithmes » qui nous délivreraient la formule magique du scénario ou de la structure narrative parfaite, car ce n'est pas le but recherché. Mais ma plus grande peur est que la création d'une narration ne soit plus la recherche d'un moyen d'exprimer une histoire avec force, mais que la narration soit victime de schémas ou de recettes qui empêchent toute nouveauté d'apparaître. J'ai présenté à de nombreuses reprises ces schémas et certaines structures qui viennent apporter une aide à la conception d'une narration, mais ce ne sont que des feuilles de route qui doivent ordonner vos idées, les développer et non les façonner. Il n'est pas question de rentrer dans le moule qu'offrent ces schémas, de calibrer votre manière de raconter, mais de vous en inspirer pour comprendre les bases de toutes narrations qui ont fait leurs preuves. Si elles facilitent votre écriture, grand bien vous en fasse, mais savoir d'abord les maîtriser pour ensuite réussir à s'en émanciper est la prochaine étape de votre périple : c'est alors que vous pourrez exprimer toute votre créativité.

Le grand défi du jeu vidéo est d'accorder aux joueurs la possibilité de progresser dans la narration et de leur offrir des choix qui vont restructurer cette même narration, pour apporter la possibilité de personnaliser la narration, de la rendre unique et pleine de surprises. Mais offrir aux joueurs des intersections qui ouvriront sur des alternatives de récits peut devenir complexe. Car offrir de nombreux embranchements ne revient plus à inventer une seule histoire, mais une multitude de récits, avec pour conséquences de donner énormément de travail aux scénaristes : ils ne sont plus amenés à écrire une histoire, mais une immense quantité « d'histoires potentielles » qu'un nombre restreint de joueurs déroulera.

Le jeu *Stanley Parable* réussit ce challenge en proposant un jeu minimaliste et basé sur les couloirs. Un narrateur commente les actions du joueur et donne à celui-ci une direction à

suivre. Mais il est donné au joueur la possibilité de contredire ou de ne pas suivre les directives du narrateur. Par exemple, le joueur se trouvant face à deux portes, l'une rouge et l'autre bleue, le narrateur énonce clairement « *Stanley emprunta la porte rouge* », mais le joueur peut choisir de prendre la porte bleue pour le contredire ou défier l'autorité du narrateur. Le plus drôle est d'entendre le narrateur réagir à nos choix et à nos décisions en contradiction avec ce qu'il énonce : il prendra parfois un ton triste ou encore s'insurgera de notre volonté de le contredire. Faire un jeu simple dans ses mécaniques a permis au concepteur de se concentrer sur un système d'embranchements narratifs très clair mais aussi très tentaculaire, le jeu proposant seize fins alternatives à celle que propose le narrateur si l'on suit le chemin qu'il veut nous faire prendre. Sans compter les actions offertes au joueur, le jeu est un travail d'écriture de dialogues conséquent, l'auteur ayant anticipé les nombreux choix que pourraient réaliser ses joueurs pour leur offrir des réactions personnalisées. Nous nous trouvons évidemment face à une narration entièrement écrite par l'auteur, mais dont le déroulé et les événements sont générés par les choix du joueur.



Capture d'écran de *Stanley Parable*
« Stanley emprunta la porte rouge »

III : Expérimentations

- *Blendered. (2015)* by Loïc Barnet

L'univers diégétique du projet situe le joueur dans la peau d'une banane emprisonnée dans un complexe scientifique pour y subir des tests d'agilité. Cette banane se verra amenée à surmonter les épreuves et les défis que lui fera passer une intelligence artificielle dérangée et frugivore. L'histoire est un évident clin d'œil au jeu vidéo *Portal*.

Cette seconde expérimentation a été un premier essai pour inclure de la narration dans un jeu vidéo. J'ai donc choisi un modèle simple et accessible en réalisant un court jeu de plateforme le plus linéaire possible afin d'illustrer et appliquer le cas de la Narration écrite. J'ai suivi pour cela les méthodes d'écriture citées plus haut, dont le schéma narratif, et cherché à les coordonner avec des impératifs de *gameplay* afin de voir où cela menait le joueur et comment les deux domaines pouvaient se compléter, se compenser, voir s'annihiler. Le jeu vidéo visant à être simple graphiquement et techniquement a été réalisé sur *Unity* et répond au style de jeu à scrolling horizontal. Le joueur ne pouvant se déplacer que sur un axe en deux dimensions.

Au-delà de l'aspect ludique des niveaux, afin d'apporter du challenge au joueur, j'ai cherché à inclure une certaine quantité de narration possible en usant des outils à ma disposition : la narration environnementale et la narration dialoguée notamment.

La narration environnementale se traduit dans le décor de certains niveaux et plus particulièrement dans celui de la zone de didacticiel qui comporte de nombreux éléments graphiques amenant le joueur à comprendre dans quel pétrin il se trouve. S'il est attentif, il y verra d'autres cellules semblables à la sienne contenant d'autres prisonniers-ruits. Certaines de ces cellules recelant des clins d'œil au contexte intradiégétique du jeu et d'autres extradiégétiques propre à la culture populaire.



Capture d'écran de *Blendered*
Zone de départ et de didacticiel
du joueur.

III : Expérimentations

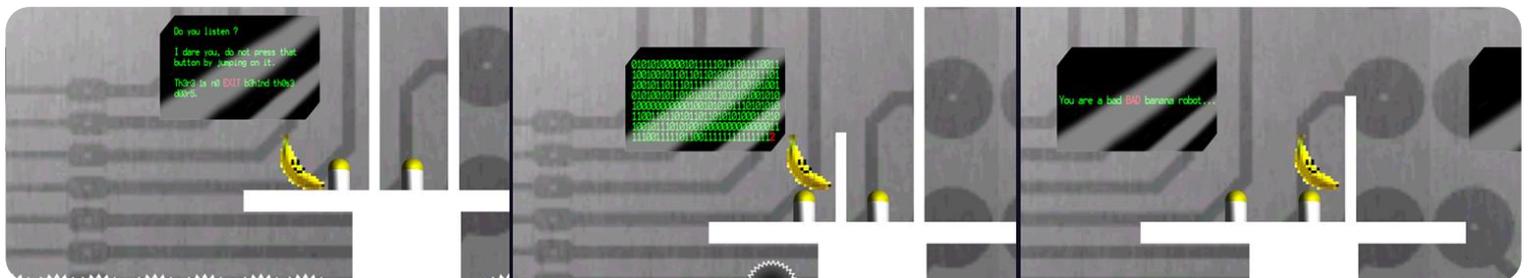
La narration dialoguée a été entièrement réalisée par le biais de textes qui apparaissent au fur et à mesure de la progression du joueur via des interrupteurs invisibles pour le joueur. Ces scripts visent à engager un dialogue unilatéral entre l'antagoniste électronique et le joueur. Un des plaisirs de cette narration a été l'écriture des dialogues dans le but de créer une personnalité derrière l'Intelligence Artificielle qui maintient le héros dans sa prison. J'étais bien conscient que la narration était purement préétablie et écrite sans réellement attendre un retour du joueur, celui-ci se contentant d'enclencher les *inputs* qui feraient apparaître les textes que j'aurai écrit à des instants précis du jeu.

Résultats de l'expérience :

- Le jeu apporte un certain challenge et les joueurs ont tendances à apprécier la personnalité de l'antagoniste même s'il n'est pas présent visuellement, sa présence au travers du texte en fait une entité omniprésente dans le parcours du joueur.

- Lorsque le joueur tombe dans les pièges tendus par le concepteur (scies meurtrières, gouffres surprises,...) l'échec n'est pas trop pénalisant du point de vue du joueur car le jeu est court. De plus, les joueurs connaissant l'emplacement du piège après un échec, ils mémorisent mieux le parcours et semblent plus motivés à atteindre la fin du niveau du fait d'avoir « trébuché » en cours de route.

- Certains scripts qui enclenchent les boites de dialogues sont trop rapprochés ou apparaissent de manière trop éphémère parfois. Les espacer davantage ou obstruer le chemin du joueur à certains instants de l'aventure pourrait être une solution pour corriger cela. On ressent le besoin de circonscrire le joueur dans une zone restreinte pour lui transmettre les informations textuelles. Sinon sa concentration peut être happée par un détail ou sa simple envie de continuer son chemin en manquant les dialogues qu'il peut croiser.



Captures d'écran de Blendered

Exemples d'une succession de textes scriptés qui apparaissent et disparaissent selon l'avancée du joueur dans le niveau. On se rend progressivement compte que les textes ne sont pas de simples textes tutoriels mais une intelligence artificielle qui guide et commente l'avancée du joueur. Créant ainsi un dialogue avec celui-ci.

III : Expérimentations

- L'avantage du point de vue 2D permet de concentrer le regard du joueur sur un environnement planaire, il est plus délimité qu'en 3D où le joueur peut tourner son regard à 360° et manquer des événements précis. J'en conclus qu'il est donc plus facile dans les univers 2D de transmettre au joueur de la narration par le biais de visuels sans pour autant le priver du contrôle de son avatar. On peut être amené à restreindre le champ de déplacement du joueur momentanément en « l'enfermant » dans un espace convenu ou bien créer une narration visuelle ou sonore qui va accompagner le déplacement du joueur. Par exemple, faire que le décor évolue ou dévoile des éléments graphiques au fur et à mesure de la marche du personnage. Dans ce cas de figure, il vaut mieux éviter de lui présenter des obstacles qui pourraient détourner son attention de l'effet graphique que l'on veut lui montrer. De la même manière, rendre ces instants narratifs trop courts peut nuire à leur lisibilité et à leur identification par le joueur.



Captures d'écran de *Blendered*.

Le joueur est amené à sauter par-dessus une série de scies circulaires afin de rejoindre sa princesse Donut.

Au moment de sauter, la plateforme s'évanouit sous les pieds de la princesse et du héros, l'IA adressant une ultime réplique pour souligner l'activation de son piège.

Cette phrase en rouge n'est jamais lue par le joueur car elle passe beaucoup trop vite et à un moment d'action pure sur lequel se concentre le joueur.

Si vous avez déjà testé le jeu, vous n'avez certainement pas vu ou pas eu le temps de lire ce carton.

Cette capture d'écran est la seule image qui vous informe de son existence.

Si ce n'est pas triste !

- *Lucioles (2016)* by Loïc Barnet et Piers Bishop



Capture d'écran de *Lucioles*.

Ce projet a été une expérience de jeu vidéo réalisée sous *Unity* à l'aide d'un camarade développeur. Le but de cette expérience visait à répercuter les actions du joueur sur son environnement et la finalité de l'histoire par le biais des mécaniques de jeu.

Le joueur incarne le rôle d'un personnage infecté par un mal incurable : une corruption sous la forme de taches sombres se répand peu à peu sur tout son corps, altérant son physique et sa manière de bouger. Cependant, il porte sur lui un objet lui permettant d'absorber l'essence vitale des êtres vivants qu'il touche, cette énergie réussissant à endiguer et à faire refluer la corruption. Plus le joueur absorbera l'énergie vitale des êtres vivants, causant inévitablement la mort de ceux-ci, moins sa corruption sera visible et plus son physique s'embellira, ses mouvements seront plus gracieux et plus impérieux et il aura plus de puissance pour affronter les obstacles qui lui barrent la route. A l'inverse, si le joueur ne se sert pas régulièrement de cet objet, il sera submergé par la corruption, son corps se retrouvant transformé de manière inesthétique, son langage corporel traduira plus facilement l'épuisement et le fardeau de cette maladie qui l'étouffe et il sera plus faible face aux obstacles qu'il croisera.



Capture d'écran de *Lucioles*.

Le personnage absorbe l'énergie des arbres autour de lui.

Le but du joueur est de rejoindre au plus vite la déesse de son univers pour être libéré de cette maladie. Selon ses actions dans le jeu – le choix d’avoir absorbé ou non l’essence vitale des individus qu’il aura croisés – il se verra confronté à des fins différentes.

A partir de cette idée, il était intéressant de pousser le travail narratif sur trois aspects :

- Les influences du joueur sur le décor et l’avatar.
- Les répercussions de ces éléments graphiques sur la manière de jouer et le questionnement que cela peut apporter au joueur.
- L’établissement d’un récit à embranchement.

Le premier aspect, purement esthétique, visait à modifier l’apparence physique et la manière de se déplacer de l’avatar en fonction des accomplissements du joueur dans le jeu. Faire évoluer le rendu du personnage et du décor par rapport aux interactions du joueur sur son environnement me paraissait un travail très intéressant : modifier en temps-réel les textures des arbres dont l’énergie vitale est absorbée, modifier l’allure et les capacités du personnage en fonction de la quantité d’énergie stockée, etc. Influencer sur la manière de se déplacer du personnage ou sur son aspect physique impliquait une autre forme de contrôle et de customisation que le joueur devait prendre en compte tout au long du jeu et qui visait à l’impliquer davantage dans le monde virtuel.

C’était de prime abord un agréable exercice graphique et un énorme travail d’animation et de posture afin de faire ressortir le comportement du personnage selon son degré de corruption : plus il était touché et plus sa démarche était déséquilibrée et laborieuse, tandis que s’il paraissait sain, l’avatar se déplaçait la tête haute avec une démarche assurée et noble. Ces éléments évoquent dans leur langage visuel une narration implicite éloquente pour le joueur.

Ce qui m’amène à mon second point : comment ces informations visuelles et la mécanique d’absorption de l’énergie vitale va influencer sur la manière de jouer du joueur. Si le joueur veut que son avatar reste puissant et physiquement beau, il doit donc pour cela absorber l’énergie vitale des végétaux, animaux et êtres humains qu’il croise. En somme : provoquer leur mort pour assurer sa survie et sa montée en puissance.

A partir de cela, je voulais créer une dissonance entre la perception visuelle du joueur sur son avatar et sa perception émotionnelle vis-à-vis de ses actions. Si l’avatar était beau et puissant, c’était grâce au « massacre » de nombreuses formes de vie innocentes, végétaux, animaux et

êtres humains confondus. La fin justifie-t-elle les moyens ? La beauté, la prestance et la puissance du joueur seraient nées des actions néfastes et vindicatives du joueur. Nous renversions donc notre rapport même à la beauté : on la considère positive, bénéfique. Les héros en général sont des gens attrayants, leurs actions et leurs principes moraux ne font que rehausser leur beauté. Stéréotype ! Au cours de cette aventure, les joueurs se rendraient compte que la beauté et la puissance ont un prix exorbitant. Ils choisiraient donc quel type d'individu incarner.

En sachant cela, le joueur continuerait-il à jouer comme il le fait ? A absorber volontairement l'énergie de manière égoïste quitte à laisser derrière lui un paysage désolé et chaotique ? Ou alors choisirait-il de se restreindre et de préserver le monde virtuel quitte à voir son avatar être défiguré et affaibli en fin de jeu ? Ou alors choisirait-il de hiérarchiser ses actes selon des principes moraux émergents de sa personne ? Comme le fait de choisir d'absorber uniquement l'énergie des rares créatures qui l'agressent par exemple, ou alors de se restreindre aux seules formes de vie végétales.

Comment le joueur choisira-t-il de se positionner en sachant cela ? Il devra nécessairement faire un choix, qu'il soit pratique ou moral, peu importe. C'est sur cette affirmation que j'ai souhaité construire un *récit à embranchement* : ainsi, selon son comportement, le joueur se verrait « récompensé » d'une fin personnalisée.

Nous nous étions restreints à trois cas de figure : trois fins possibles au jeu. Toutes basées sur une jauge de karma qui se remplissait pendant le jeu : plus le joueur absorbait d'énergie, plus la jauge de karma se remplissait et plus le joueur s'apparentait à un individu « mauvais ».

Ces trois fins consistaient en :

La fin « Paix intérieure »

Si le joueur atteint la déesse avec moins de 20% de la jauge de karma remplie, cela signifierait qu'il s'était restreint à absorber l'énergie autour de lui. Par conséquent, il engagera la « bonne fin » sous la forme d'une cinématique : la déesse l'étreint affectueusement dans ses bras et le transforme en pluie de petites étoiles, symbole qu'il a rejoint l'autre monde en paix avec soi-même et délivré de la corruption qui le rongait.

La fin « Indécise »

Si le joueur rencontre la déesse avec une jauge remplie entre 20 et 60 %, nous partions du postulat que le joueur se restreignait modérément sans pour autant s'investir de manière négative dans l'absorption de l'énergie, nous devons donc lui laisser un choix déterminant et conscient qui influencerait sur la fin du jeu. Dans ce cas-là, une cinématique montrerait la déesse lui tendre les bras et au joueur de décider entre l'enlacer ou lui asséner un coup :

La première option « enlacer » engagerait une cinématique similaire à la « bonne fin » : la déesse enlace le joueur et à la différence le transforme en animal –comme ceux que le joueur aura rencontrés dans le jeu -, élément qui sous-entend la réelle identité de tous les animaux que le joueur a pu tuer pendant son aventure.

La seconde option « frapper » engagerait un combat avec la divinité et le joueur serait amené à se battre en duel avec elle. Ce qui, en cas de victoire du joueur, amènerait à la cinématique de la « mauvaise fin ».

La fin « Chaotique »

Si le joueur décidait d'accumuler le plus d'énergie au cours de l'aventure et que sa jauge de karma dépassait les 60% au moment de rencontrer la déesse, il aurait été considéré comme quelqu'un de vindicatif et donc de mauvais. A partir de cela, le joueur enclencherait immédiatement le combat et devrait affronter la déesse en combat singulier.

En cas de victoire du joueur sur la déesse, la cinématique de « mauvaise fin » s'enclenche où l'on voit l'avatar du joueur prendre la place de la déesse en tant qu'entité belle d'apparence mais maléfique dans un univers sombre marqué par les interactions négatives du joueur.

Résultats de l'expérience :

Pour des raisons personnelles et professionnelles propres aux concepteurs, le projet a dû être abrégé sous la forme embryonnaire d'un petit « bac à sable » où le joueur peut tester les capacités d'absorption d'énergie sur des arbres et voir cette action influencer sur l'aspect physique du personnage et ses capacités de combat. Nous n'avons pas eu le temps de concevoir et d'intégrer tous les aspects que nous avons préalablement prévu avant d'être pris par nos vies respectives, mais au moins nous avons pu fournir un premier essai primitif concernant l'influence des actions du joueur sur l'aspect physique de son avatar.



*Captures d'écran de Lucioles.
Rendus de différents stades de la corruption.*

Dans cette version, contrairement à ce qui était prévu de prime abord, lorsque l'avatar absorbe l'énergie des arbres, son aspect physique se dégrade –alors que dans le projet initial, le fait d'absorber l'énergie devait l'embellir. Il permet cependant de mieux visualiser l'effet de l'action « absorber » sur l'apparence du personnage. De plus, nous avons intégré le fait que plus le personnage a d'énergie, plus il peut enchaîner de mouvements comme des séries de coups de poings, des esquives, etc. L'évolution de la jauge influe donc bien sur sa capacité à agir et à bouger.

Je ne peux donc pas conclure de manière objective sur certains aspects que j'ai voulu développer. Les rares données recueillies à travers cet aperçu pratique ne me permettent pas d'affirmer ou d'infirmer les attentes et le développement logique que je vous ai présenté plus haut bien que je sois convaincu de ma démarche. Mais je peux au moins en conclure qu'insérer une narration, même implicite, dans le média du jeu vidéo demande une grande réflexion au préalable et l'investissement de beaucoup de ressources et d'éléments tant visuels que techniques. Ce qui rend ce média très opaque et difficile à appréhender quand vous

n'alliez pas correctement et de manière équilibrée les compétences graphiques et techniques requises. Dans mon cas, le langage informatique n'est pas mon point fort, il s'avère donc plus fastidieux pour moi de réaliser les mécaniques de jeu et d'appliquer les concepts que j'imagine dans un moteur de jeu qui en réclame régulièrement comme celui de *Unity*. *L'Unreal Engine* est potentiellement un choix plus intéressant pour des individus qui, comme moi, ont davantage de compétences dans le graphisme et la narration et qui manquent d'alternatives au code. Des alternatives que propose le moteur de jeu *Unreal Engine*, bien que je lui reproche une certaine « lourdeur » en terme de poids et de ressources matérielles à réunir pour le faire tourner correctement. L'idéal reste de savoir s'encadrer d'individus et de talents : pour combler la compétence limitée d'un seul individu.

III : Expérimentations

- *Innocence. (2016) by Loïc Barnet, Camille Couturier, Clément Ducarteron et Jeason Suarez.*

Cette nouvelle expérimentation a été réalisée dans le cadre d'un projet de groupe sur trois semaines. J'ai réalisé ce projet avec trois autres étudiants de Master de ma promotion. Nous devons combiner nos efforts et nos sujets de recherche respectifs dans le but de concevoir un jeu vidéo. Nous avons décidé au préalable de le réaliser sur *l'Unreal Engine 4* pour aborder ce tout nouveau moteur de jeu gratuit et offrir une expérience visuellement agréable.



Le projet a beaucoup changé entre notre idée de base et celle finale. Au départ, nous nous étions accordés à réaliser un jeu vidéo plus narratif, se basant sur la déambulation libre du joueur dans l'espace et à une narration implicite via les outils de *l'Unreal Engine*. Le joueur aurait incarné un nourrisson qui aurait été libre de se balader dans toute la maison et aurait découvert au travers de son exploration et de la collecte d'objets une histoire en trame de fond. Nous aurions aimé pouvoir prendre possession du point de vue du joueur à certains instants du jeu pour cadrer des moments de vie autour du nourrisson. Comme par exemple, mettre en scène une discussion entre le père et la mère si le nourrisson passait devant la porte entrebâillée de leur chambre. La caméra du joueur aurait été contrôlée momentanément par un script pour diriger le regard du joueur sur cet instant sans aliéner les mouvements du joueur.

Nous aurions aimé inclure la notion d'exploration et de narration dans ce projet, mais au vue du peu de temps qu'il nous était imparti et de la charge de travail que cela semblait réclamer, beaucoup de changement tardifs ont été appliqués. A mon grand dépit, les outils de narration prévus (comme des cinématiques temps-réel, des mouvements caméras accompagnés, etc.) ont été relégués au dernier plan. Il ne subsiste alors que quelques éléments visuels et audio qui communiquent une narration préétablie.

Mon rôle dans ce projet a été de concevoir une partie des modèles 3D, personnages, objets ainsi que les animations et les plans de la maison pour permettre la déambulation libre du joueur. Le travail fourni a été vaste et l'apprentissage sur le pouce du moteur a fortement ralenti et restreint nos objectifs premiers pour ce projet.

III : Expérimentations

Dans la version finale, le joueur incarne désormais une peluche qui est capable de se déplacer et de réaliser certaines actions comme ouvrir une porte ou sauter. Il est accompagné d'un bébé, géré par une intelligence artificielle, à qui il peut donner des ordres comme celui de le suivre, de se cacher ou encore d'actionner certains meubles. Le bébé est géré par une série de variables qui peuvent le rendre inconstant et imprévisible : il peut décider de ne plus suivre le joueur si la peluche n'attire pas suffisamment son attention, ou d'être attiré par des objets dans la pièce ou de se mettre à pleurer, ce qui attire les parents qui déambulent aléatoirement dans la maison. Lorsque les parents atteignent l'enfant qui pleure c'est le *game over*. Le but



du jeu est de trouver un moyen pour le bébé et la peluche de réussir à sortir de la maison sans croiser les parents afin d'aller jouer dans le jardin à la fête d'anniversaire de leur grande sœur.

Capture d'écran d'Innocence.

Quand les parents croisent le joueur-peluche, ce dernier tombe au sol inanimé temporairement.

Le potentiel narratif du joueur incarnant le doudou était immense et permettait d'approfondir le lien entre le bébé et le doudou, la peluche ne pouvant exister et agir que sous le regard du bébé. La possibilité d'interaction entre le bébé et la peluche pour surmonter des obstacles était très intéressante pour créer des situations mêlant *gameplay* et narration. Les deux avatars auraient eu des capacités propres, le bébé avec sa force ou sa possibilité de lancer des objets et le doudou capable de sauter, de grimper sur des surfaces antidérapantes ou d'actionner des objets avec sa motricité fine. Mais l'ambition d'un tel projet semblait trop grande au vu du temps. Nous nous sommes donc concentrés pour rendre un jeu agréable et beau visuellement tout en offrant un espace de jeu vaste pour le joueur. Néanmoins, il a été possible de communiquer une certaine quantité de narration implicite dans le jeu lui-même.

Résultats de l'expérience :

La conception du jeu a certes été décevante sur l'application de son potentiel narratif et interactif premier, mais nous avons fait au mieux dans le temps imparti et rendu un projet qu'il est digne de montrer. Grâce à lui, il m'est au moins permis de relever de nombreux points qui sont essentiels à la bonne entraide et la bonne communication de la narration dans le jeu vidéo et donc de son bon déroulé.

Pour les citer dans l'ordre :

- Il n'y a aucun tutoriel. Le joueur ne peut pas connaître les touches d'interaction sans avoir un développeur à côté pour les lui indiquer. C'est une énorme erreur d'implémentation qui limite le joueur dans sa capacité à appréhender le jeu. L'idée d'un livre d'images dans la chambre d'enfant en guise de tutoriel aurait été un apport appréciable : il aurait donné les *inputs* nécessaires au joueur et aurait été agréablement cohérent avec l'univers du jeu.
- Le joueur ne sait pas quoi faire. Il ne connaît pas ses moyens d'interaction possibles ou doit les découvrir par lui-même car personne ne lui donne d'objectif dans le jeu. Il faut nécessairement le lui souffler. Et la narration implicite via l'audio et l'image n'est pas évidente dans ce projet : le tableau noir avec une image indiquant la sortie n'est pas suffisamment explicite et bien placé pour qu'on la remarque et bien que l'on entende des bruits d'enfants qui jouent depuis la fenêtre de la chambre de bébé ça ne transmet pas de manière évidente le besoin du doudou – et donc du joueur – de quitter la maison. Montrer par une animation spécifique que l'enfant voulait rejoindre l'extérieur ou le faire taper sur la vitre pour exprimer son envie d'aller dehors aurait été un moyen plus évident pour le joueur de comprendre le but du jeu. Au moins, nous ne sommes pas tombés dans la facilité en plaçant un objectif textuel dans le coin de l'écran du genre « Trouvez un moyen de faire sortir bébé. ».
- Les objets avec lesquels le doudou peut interagir sont surlignés par une couleur spécifique. Elle aide le joueur à identifier les objets qu'il peut activer ou faire activer par le bébé. Identifier les interactions disponibles par un moyen visuel est une bonne approche pour guider le joueur. L'affordance des objets est très importante pour suggérer qu'un objet peut être actionné : par exemple, une porte fermée amènera souvent le joueur à vouloir l'ouvrir.

- Le comportement de l'enfant est très imprévisible. Cela donne du challenge au joueur pour le garder près de lui et le forcer à suivre et à accomplir ce qu'il désire. Mais cela crée un lien de servitude qui n'est pas naturel dans la relation bébé-doudou. Le bébé devient la marionnette du doudou-joueur. De plus, le bébé devient très vite ingérable quand il décide de courir dans tous les sens de manière aléatoire car il court beaucoup plus vite que le joueur. On perd de vue le bébé qui nous ramène en arrière ou plonge droit vers les parents qui patrouillent. Certaines sessions de jeu se sont révélées infernales et outrageusement difficiles à cause de son comportement.
- Les patrouilles aléatoires des parents apportent un challenge supplémentaire dans la fuite du joueur. Ils n'offrent pas de patterns répétitifs et identifiables pour le joueur et il arrive souvent aux parents de rester immobiles à des endroits embêtants (comme la sortie ou au bout d'un couloir). Mettre deux parents s'est avéré être une mauvaise idée car ils réussissent à bloquer la déambulation du joueur de manière trop efficace. Un seul gardien aurait été suffisant. De plus, ils patrouillent de manière aléatoire et mécanique, il aurait été intéressant de leur donner des objectifs et des moments de pause vraisemblables via de simples animations : comme de s'asseoir sur un canapé pour regarder la télé, se reposer sur un lit, manger à la table de la cuisine, etc. Cela aurait amené plus de subtilité et de narration implicite que de les faire errer dans toute la maison comme des robots ou des somnambules.
- Le jeu offre un bon espace de déplacement en général. Le joueur n'est pas bloqué dans un labyrinthe avec des couloirs ou des culs de sac. Le *level design* a été pensé pour que chaque pièce communique avec d'autres, permettant au joueur d'avoir toujours un embranchement ou une porte de sortie supplémentaire, ce qui rend le niveau plus abordable et plus facile à explorer. Beaucoup de détails dans la composition et l'aménagement des pièces ont été apportés : le cadre est cohérent et rend bien de manière visuelle ; il communique une ambiance agréable, lumineuse et colorée comme on peut l'imaginer pour un univers d'enfant.



Captures d'écran d'*Innocence*.

Quelques images des décors et des environnements accessibles.

Certains détails dans les modèles 3D, les textures et l'audio manquent d'impact pour créer une narration identifiable pour le joueur : il y a de trop rares détails qui donnent une impression de vie dans cette maison. La chambre d'enfant est certainement la seule pièce qui a des traces de vie et qui est personnalisée alors que les autres pièces sont plus vides et plus impersonnelles. Cela communique cependant une histoire libre d'interprétation comme le caractère conventionnel du monde adulte face au monde de l'enfance (la porte de la chambre d'ado est décorée de stickers par exemple). De plus, les réactions de l'enfant à son environnement apportent de la narration et du *gameplay* supplémentaire en cohérence avec le monde que nous avons cherché à dépeindre : le bruit de la machine à laver le fait s'immobiliser et pleurer.

Conclusion

A travers cette étude, j'ai pu cerner certaines choses essentielles et qui me paraissent empirique dans le média du jeu vidéo. Il me semble évident que le jeu vidéo actuel repose sur deux type de narration.

La première est écrite : la « Narration Scriptée » concerne la part préétablie par le concepteur du jeu vidéo. Elle se fonde autant sur le caractère scénaristique de l'œuvre que sur ses mécaniques de jeu. Ces dernières offrent un cadre plus ou moins défini par le concepteur pour permettre au joueur d'appréhender l'univers créé dans le jeu vidéo, induisant par la même occasion des objectifs et donc une quête à accomplir.

La seconde est interactive : la « Narration Dynamique » nait de l'interaction du joueur avec le jeu. C'est un échange de stimuli entre l'individu et la machine, un dialogue et une relation qui se créent à travers l'implication du sujet envers le support vidéo-ludique. C'est en résumé, « L'expérience de Vie » du joueur au travers du jeu vidéo.

Le *storytelling* vidéo-ludique revêt de multiples formes et moyens d'expression, mais il repose fondamentalement et à des degrés très divers sur le mélange de ces deux types de narration. Elles ne peuvent exister l'une sans l'autre. Il faut donc que les *game designer* ne les fassent pas simplement coexister mais *s'entraider*.

Ici se trouve pour moi l'intérêt premier de la narration dans l'univers interactif du jeu vidéo : renouveler une expérience de jeu basées sur des outils et des mécaniques connues. Le jeu vidéo a donc BESOIN du *storytelling* pour renouveler les expériences vécues par le joueur. Même si insérer de la narration dans le média du jeu vidéo peut s'avérer difficile ou laborieux par certains abords, celle-ci n'a pas vocation - à l'instar de TOUTES les formes d'expressions artistiques - à être laissée de côté ou être traitée par-dessus la jambe parce qu'elle apparait plus difficile ou moins naturelle à employer.

La narration est certes complexe à intégrer dans le jeu vidéo, autant sinon plus que pour un film ou une œuvre littéraire, mais c'est cet apport qui va différencier un jeu distrayant et défoulant d'une œuvre profonde qui viendra susciter réflexion et émotions à son public.

De ces créations qui nous touchent l'âme et viennent s'inscrire dans nos panthéons personnels comme des œuvres révélatrices de la qualité de cet art.

Bibliographie

Staffan BJÖRK et Jussi HOLOPAINEN, **Patterns in Game Design**.
Editions Charles River Media, 2004. 423 p.

Claude BREMOND, **La logique des possibles narratifs**. *Communications*, 8, 1966.
Recherches sémiologiques : l'analyse structurale du récit. pp. 60-76.
Disponible en ligne sur http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1115

Joseph CAMPBELL, **Le Héros aux mille et un visages**.
Editions J'ai Lu, octobre 2013. 633 p.

Chris CRAWFORD, **Chris Crawford on Game Design**.
Editions New Riders, 2003. 504 p.

Wendy DESPAIN, **Professional Techniques for Video Games Writing**.
Editions A K Peters / CRC Press, avril 2008. 250 p.

Carolyn H.MILLER, **Digital Storytelling. A creator's guide to interactive entertainment**.
Seconde édition Focal Press, 2008. 479 p.

Jesper JUUL, **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**.
Editions MIT Press, 2011. 248 p.

Janet MURRAY, **Hamlet on the Holodeck : The future of Narrative in Cyberspace**.
Editions MIT Press, 1998, 336p.

Vladimir PROPP, **Morphologie du conte**.
Editions Seuil, juin 1970. 254 p.

Christophe VOGLER, **Le guide du scénariste**.
Editions Dixit, août 2009. 224 p.

Webographie

Mariah BEEM, **Narrative Design in Video Games.**

Rédigé le 19/10/2013. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur <http://www.gamnesia.com/articles/narrative-design-in-video-games>

Oliver B.CAMPBELL, **Are Video Games the New Great Medium for Telling Stories.**

Rédigé le 16/09/2015. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/14625-Video-Games-Tell-Stories-In-a-Way-No-Previous-Medium-Could>

Greg COSTIKYAN, **Where Stories End and Games Begin.**

Rédigé en 2000. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur <http://www.costik.com/gamnstry.html>

Arnaud GIFREU, **On the loss of control over the narrative. New roles on the interactive documentary (I)**

Rédigé le 08/01/2012. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur <http://embedle.com/e/AVwsY0eZy#http://i-docs.org/2012/01/08/on-the-loss-of-control-over-the-narrative-new-roles-on-the-interactive-documentary-i/>

Benjamin HOGUET, **Qu'est-ce que la narration interactive ? Et pourquoi nous y tenons tant...**

Article extrait de *La Narration Réinventée*.

Rédigé le 21/11/2014. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur <https://medium.com/interactivite-transmedia/quest-ce-que-la-narration-interactive-3fbdb9bc7a04#.5I9mi1n47>

Patrick HOLLEMAN, **Narrative in Videogames.**

Rédigé en 2011. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur http://thegamedesignforum.com/features/narrative_in_games.html

Grant HOWITT, **Writing video games: can narrative be as important as *gameplay* ?**

Article numérique du journal *The Guardian*.

Rédigé le 21/02/2014. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur <http://www.theguardian.com/culture/australia-culture-blog/2014/feb/21/writing-video-games-can-narrative-be-as-important-as-gameplay>

Mike JONES, **Audience Positioning and Interactive Narrative.**

Rédigé le 09/06/2014. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur <http://www.mikejones.tv/journal/2014/6/9/audience-positioning-and-interactive-narrative.html>

Terrence LEE, **Designing game narrative.**

Rédigé le 24/10/2013. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur <http://hitboxteam.com/designing-game-narrative>

Jess LININGTON, **Ingrid Kopp: a field guide to interactive storytelling.**

Rédigé le 13/10/2014. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur <http://i-docs.org/2014/10/13/ingrid-kopp-a-field-guide-to-interactive-storytelling/>

Marc MARTI, **La Narrativité Vidéoludique : une question narratologique.**

Rédigé en 2014. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur <https://narratologie.revues.org/7009#tocto1n1>

Mark NEWHEISER, **The “You” Continuum : Narration and Narrative Agents in Video Games.**

Rédigé le 04/05/2009. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur <http://www.strangehorizons.com/2009/20090504/newheiser-a.shtml>

Jonathan OSTENSON, **Exploring the Boundaries of Narrative : Video Games in the English Classroom.**

Rédigé en juillet 2013. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur <http://www.ncte.org/library/NCTEFiles/Resources/Journals/EJ/1026-jul2013/EJ1026Exploring.pdf>

Marcello A.PICUCCI, **When Video Games Tell Stories : A model of video game narrative architectures.**

Rédigé le 04/09/2014. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur <http://revistacaracteres.net/revista/vol3n2noviembre2014/model-video-game-narrative-architectures/>

« Raoul », **La Structure du Scénario selon Blake Snyder.**

Rédigé le 28/05/2014. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur <http://www.scenariofrance.com/structure-du-scenario-selon-blake-snyder/>

« Sagesource », **Narrative in Video games.**

Rédigé le 27/10/2013. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur <http://www.dailykos.com/story/2013/10/27/1250832/-Narrative-in-video-games>

Jan A.A.SIMONS, **Narrative, Games, and Theory.**

Article numérique du journal *Game Studies*.

Rédigé en août 2007. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>

Filmographie

Warren SPECTOR, **Next-Gen Storytelling**. (4 parties)

Série de quatre articles numériques.

Rédigés en 2007. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur

[Partie 1] <http://www.escapistmagazine.com/news/view/70852-Next-Gen-Storytelling-Part-One-What-Makes-a-Story>

[Partie 2] <http://www.escapistmagazine.com/news/view/70899-Next-Gen-Storytelling-Part-Two-How-Do-We-Tell-Stories-in-Games>

[Partie 3] <http://www.escapistmagazine.com/news/view/70990-Next-Gen-Storytelling-Part-3-Virtual-Story-Virtual-Storytellers>

[Partie 4] http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_94/524-Next-Generation-Storytelling

Filmographie

Espen AARSETH, **The Narrative Theory of Games**.

[Podcast] Durée : 1H10. Posté en 2010. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur <https://vimeo.com/7097715>

Raduz CINCERA, **Le Kinoautomat (1967): Premier film interactif**.

Analyse vidéo de Brian MORIARTY du 15 novembre 2015.

Durée 18m42. Posté le 25 novembre 2015. [Dernière consultation le 03/05/2016]

Disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=-vnI7DtqnSw>

Sources :

Source image I : <http://e.maxicours.com/img/2/6/9/1/269179.jpg>

Source image II : <http://www.florencegindre.fr/wp-content/uploads/2015/01/schema-actantiel.jpg>

Source image III : <http://www.fictionpost.com/f5/heros-journey-according-christopher-vogler-16899/>

Source image IV : http://orig14.deviantart.net/9c96/f/2010/281/3/b/bad_ending_motivatinal_by_laicka03-d30ca51.jpg

Liste des films évoqués dans ce mémoire :

Princess Bride, Rob Reiner [1987]

Usual Suspect, Brian Singer. [1995]

Aladdin, John Musker et Ron Clements. [1992]

Star Wars Episodes 1 à 6. Georges Lucas. [1977 à 2005]

Rocky, John G. Avildsen. [1976]

Le Seigneur des Anneaux, le retour du roi. Peter Jackson. [2003]

E.T L'extraterrestre, Steven Spielberg. [1982]

Kinoautomat : One man and his house, Raduz Cincera. [1967]

Liste des jeux vidéo évoqués dans ce mémoire :

Astron Belt [1983]

Batman Arkham Knight [2015]

Bioshock [2007]

Bioshock 2 [2010]

Borderlands [2009]

Castlevania [1986]

Dance Dance Revolution [1998]

Dark Souls [2011]

Deus Ex [2000]

Diablo II [200]

Disgaea [2003]

Dishonored [2012]

Don't Starve [2013]

Doom [1993]

Dragon Quest [1986]

Dragon's Lair [1983]

Dwarf Fortress [2006]

Elder Scrolls [1994]

Façade [2005]

Fallout 3 [2008]

Far cry 2 [2008]

Final Fantasy VII [1997]

Golden Sun [2001]

Guitar Hero III [2007]

Heavy Rain [2010]

Hyper Light Drifter [2016]

Journey [2012]

Tomb Raider [1996]

Les Chevaliers de Baphomet
[1996]

Les Sims [2000]

Mad Max [2015]

Mario Bros [1983]

Mass Effect [2007]

Megaman X [1993]

Megaman X5 [2000]

Métroïd [1986]

Minecraft [2009]

Monkey Island [1990]

Okami [2006]

Pokemon [1996]

Pong [1972]

Prince of Persia [2008]

Quake [1996]

Red Dead Redemption [2010]

Remember Me [2013]

Silent Hill [1999]

Spacewar [1962]

Splinter Cell [2002]

Stanley Parable [2011]

Storytron [2008]

Street Fighter 2 [1991]

System Shock [1994]

Tetris [1984]

The Suspect –Guy Gadney

<https://www.thesuspect.com>

The Walking dead [2012]

The wolf among us [2013]

Thief [2014]

Until Dawn [2015]

Wing Commander [1999]

World of Warcraft [2004]

Zelda [1986]

Zork [1980]

Annexes

-Annexe 1-

Un comparatif des conceptions de Vogler et Campbell sur la structure du Voyage du Héros :

Le Guide du Scénariste, Christopher VOGLER	Le Héros aux mille et un visages, Joseph CAMPBELL
<p><i>Acte 1 :</i></p> <p>Le monde ordinaire L'appel de l'aventure Le refus de l'appel La rencontre avec le Mentor Le passage du premier seuil</p>	<p><i>Départ, Séparation</i></p> <p>Le monde de tous les jours L'appel de l'aventure Le refus de l'appel L'aide surnaturelle Le passage du premier seuil Le ventre de la baleine</p>
<p><i>Acte 2 :</i></p> <p>Epreuves, alliés et ennemis. L'approche du cœur de la caverne L'épreuve suprême.</p> <p>La récompense</p>	<p><i>Descente, initiation, clairvoyance</i></p> <p>La route des épreuves.</p> <p>La rencontre avec la Déesse La femme tentatrice La réunion au Père L'apothéose Le don suprême</p>
<p><i>Acte 3 :</i></p> <p>Le chemin du retour</p> <p>La résurrection Le retour avec l'élixir</p>	<p><i>Retour</i></p> <p>Le refus du retour La fuite magique Sauvetage de l'intérieur Le passage du seuil du retour Maître des deux mondes Libre devant la vie</p>

-Annexe 2-

Une fiche-personnage complétée du Jeu de Rôle Niflheim.

Niflheim

Les Royaumes du Nord

CARACTÉRISTIQUES ET ATTRIBUTS

APP 11	3D6	Prestance	55 %
CON 13	3D6	Endurance	65 %
DEX 7	3D6	Agilité	35 %
FOR 28	3D6	Puissance	140 %
TAI 8	2D6+6	Corpulence	40 %
ÉDU 12	3D6+3	Connaissance	60 %
INT 8	2D6+6	Intuition	40 %
POU 13	3D6	Volonté	65 %

COMPÉTENCES

INFLUENCE	Pts OCC : 0	Pts INP : 0
Baratin (05%)		% <input type="checkbox"/>
Contacts & Ressources (10%)	60	% <input type="checkbox"/>
Convaincre (15% (logique))	18	% <input type="checkbox"/>
Imposture (00%)		% <input type="checkbox"/>
Interroger (10%)		% <input type="checkbox"/>
Jeu* (10%)		% <input type="checkbox"/>
Négociation (05%)	50	% <input type="checkbox"/>
Perspicacité (Int x 2%)		% <input type="checkbox"/>
Persuasion (15% (émotion))	56	% <input type="checkbox"/>
Savoir-vivre (Édu x 2%)		% <input type="checkbox"/>
Leadership (actions/gestion de groupe) (10%)		% <input type="checkbox"/>

SAVOIR-FAIRE

Bricolage (20%)	% <input type="checkbox"/>
Criminalistique (00%)	% <input type="checkbox"/>
Hypnose (05%)	% <input type="checkbox"/>
Médecine (05%)	% <input type="checkbox"/>
Métier* (05%)	% <input type="checkbox"/>
Forgeron	65 % <input type="checkbox"/>
Dressage (05%)	% <input type="checkbox"/>
Ambidextrie (05%)	50 % <input type="checkbox"/>
Alchimie (05%)	% <input type="checkbox"/>
Pratique artistique* (05%)	% <input type="checkbox"/>
Premiers soins (30%)	% <input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%)	% <input type="checkbox"/>
Survie (00%)	% <input type="checkbox"/>
Cuisine (20%)	% <input type="checkbox"/>

NOM Gulldur	
AGE 31	SEXE Homme
OCCUPATION Bagarre	PROFESSION Forgeron
NIVEAU DE VIE Aisé	PERSONNALITÉ Bourru
CERCLES PROCHES: Guilde des forgerons	CERCLES OPPOSÉS: Guilde des Fleuristes
CERCLES ÉLOIGNÉS: Marchands	CERCLES ENNEMIS:




Seuil de Blessure **5**

POINTS DE VIE 11 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

SENSORIELLES

Bibliothèque (25%)	% <input type="checkbox"/>
Discretion (10%)	% <input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%)	% <input type="checkbox"/>
Écouter (25%)	27 % <input type="checkbox"/>
Orientation (10%)	% <input type="checkbox"/>
Pister (10%)	22 % <input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	% <input type="checkbox"/>
Se cacher (10%)	% <input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	41 % <input type="checkbox"/>
Vigilance (25%)	28 % <input type="checkbox"/>
Oeil de Lynx (15%)	26 % <input type="checkbox"/>

ACTION

Armes à feu* (05%)	% <input type="checkbox"/>
Armes de jet (20%) Marteau	35 % <input type="checkbox"/>
Armes	% <input type="checkbox"/>
Armes Contondantes (20%) Marteau	71 % <input type="checkbox"/>
Armes blanches* (20%)	% <input type="checkbox"/>
Armes exotiques* (00%)	% <input type="checkbox"/>
Artillerie* (00%)	% <input type="checkbox"/>
Athlétisme (15%)	% <input type="checkbox"/>
Conduite* (20%)	% <input type="checkbox"/>
Corps à corps* (Dex x 2%) 0	% <input type="checkbox"/>
(jets d'attaque, de parade et d'esquive au CaC)	55 % <input type="checkbox"/>
Équitation (05%)	% <input type="checkbox"/>
Navigation (00%)	% <input type="checkbox"/>
Parade (bouclier, objets,...) (20%)	% <input type="checkbox"/>
Sang-Froid (diminue les lancers de dés d'action) (05%)	% <input type="checkbox"/>
Berzerk (dmg infligés et subis x2, jet à chaque action lucide) (01%)	% <input type="checkbox"/>

BLESSURES

PROTECTIONS

--	--

CONNAISSANCES

Bureaucratie (10%)	% <input type="checkbox"/>
Culture artistique* (10%)	% <input type="checkbox"/>
Langue maternelle* (Édu x 5%) 0	% <input type="checkbox"/>
Langues* (00%)	% <input type="checkbox"/>
Mythes et Légendes (01%)	5 % <input type="checkbox"/>
Sciences de la terre* (00%)	% <input type="checkbox"/>
Sciences de la vie* (00%)	% <input type="checkbox"/>
Sciences formelles* (00%)	% <input type="checkbox"/>
Sciences humaines* (00%)	% <input type="checkbox"/>
Mysticisme (05%)	% <input type="checkbox"/>

SI SAN ≤ 0 : -10% SI SAN ≤ 0 : -20%

Modificateur social	%	Aplob	SAN Initiale 65	SAN Max (99-Mythe de Cthulhu) 99
---------------------	---	-------	-----------------	----------------------------------

1₁ 2₁ 3₁ 4₁ 5₁ 6₂ 7₂ 8₂ 9₂ 10₂ 11₃ 12₃ 13₃ 14₃ 15₃ 16₄ 17₄ 18₄ 19₄ 20₄ 21₅ 22₅ 23₅ 24₅ 25₅
 26₆ 27₆ 28₆ 29₆ 30₆ 31₇ 32₇ 33₇ 34₇ 35₇ 36₈ 37₈ 38₈ 39₈ 40₈ 41₉ 42₉ 43₉ 44₉ 45₉ 46₁₀ 47₁₀ 48₁₀ 49₁₀ 50₁₀
 51₁₁ 52₁₁ 53₁₁ 54₁₁ 55₁₁ 56₁₂ 57₁₂ 58₁₂ 59₁₂ 60₁₂ 61₁₃ 62₁₃ 63₁₃ 64₁₃ 65₁₃ 66₁₄ 67₁₄ 68₁₄ 69₁₄ 70₁₄ 71₁₅ 72₁₅ 73₁₅ 74₁₅ 75₁₅
 76₁₆ 77₁₆ 78₁₆ 79₁₆ 80₁₆ 81₁₇ 82₁₇ 83₁₇ 84₁₇ 85₁₇ 86₁₈ 87₁₈ 88₁₈ 89₁₈ 90₁₈ 91₁₉ 92₁₉ 93₁₉ 94₁₉ 95₁₉ 96₂₀ 97₂₀ 98₂₀ 99₂₀ 00₂₀

ÉQUIPEMENT

Équipement fétiche (+10%):	Heaume en acier sans visière. +3 def tete. 20 pa et 26 pc
----------------------------	--

ARMES

Armes	Dégâts	Portée	Cadence	Charg.
Marteau de forgeron x2	1d5			

FOR + TAI : 0
Impact 1d6 Pieds 1D6 Poings 1D3 Tête 1D4

POINTS DE MAGIE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18