



## Transatlantica

Revue d'études américaines. American Studies Journal

2 | 2013

Jeux et enjeux du texte

---

# Jeux vidéo : entreprises numériques au croisement du ludique et du narratif

Rémi Cayatte

---



### Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/transatlantica/6717>

DOI : [10.4000/transatlantica.6717](https://doi.org/10.4000/transatlantica.6717)

ISSN : 1765-2766

### Éditeur

Association française d'Etudes Américaines (AFEA)

### Édition imprimée

Date de publication : 31 décembre 2013

### Référence électronique

Rémi Cayatte, « Jeux vidéo : entreprises numériques au croisement du ludique et du narratif », *Transatlantica* [En ligne], 2 | 2013, mis en ligne le 14 mai 2014, consulté le 01 février 2023. URL : <http://journals.openedition.org/transatlantica/6717> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/transatlantica.6717>

---

Ce document a été généré automatiquement le 1 février 2023.



Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International  
- CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

---

# Jeux vidéo : entreprises numériques au croisement du ludique et du narratif

Rémi Cayatte

---

« If I throw a ball at you, I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories. »

Markku Eskelinen

## Introduction

- 1 S'il est indéniable que de nombreux textes, littéraires ou filmiques, portent en eux une part de jeu – que celle-ci relève du jeu de piste pour le lecteur/spectateur, du jeu des auteurs avec les formes esthétiques et les conventions, ou, plus prosaïquement, des jeux auxquels peuvent s'adonner les divers personnages de ces textes – il apparaît également indiscutable que de nombreux jeux portent en eux des composantes textuelles et des possibilités de narration. Ainsi, des jeux apparus il y a plusieurs siècles, comme les échecs ou le renard et les oies, font appel à l'imagination des joueurs en différenciant les diverses figures, en les caractérisant et en les nommant, voire dans le cas des échecs, en les représentant de façons différentes. Quand bien même ces deux jeux pourraient se résumer à des systèmes de règles abstraits et mathématiques – systèmes servant à encadrer l'affrontement entre deux joueurs – dès la création de ces jeux, le besoin s'est fait sentir d'insuffler de la vie aux pièces, qui ne sont essentiellement que des symboles servant à représenter l'état de la partie en cours. Cette part d'imaginaire injectée dans des systèmes de règles reflète assurément la façon dont le cerveau humain s'efforce de traduire les expériences auxquelles il fait face en autant d'histoires, afin de les appréhender au mieux (Grodal, 2003, 130-32).
- 2 La question du potentiel narratif des jeux s'est cristallisée à la fin des années 1990 et au début des années 2000 dans le domaine de l'étude académique des jeux vidéo. Tandis que certains chercheurs tentaient de contrer ce qu'ils percevaient comme une

« colonisation » du médium par les études littéraires en général et certains pratiquants des *cultural studies* en particulier, réduisant la place des récits dans les jeux vidéo au rang d'« ornements dénués d'intérêts » et d'« outil *marketing* » (Eskelinen, 2001), d'autres leur opposaient des études considérant l'histoire racontée par ces jeux comme élément central d'analyse (Murray, 1997, 142-45). De ces deux positions, souvent caractérisées par leur unilatéralité, une position médiane, arguant que jeux vidéo et considérations narratives coïncident et s'entrecroisent plus qu'ils ne s'excluent mutuellement, finit par émerger (Neitzel, 2005, 227-28). Certains affirment même que ce débat, *in fine* sans réel vainqueur ni perdant, n'a jamais vraiment eu lieu (Frasca, 2003).

- 3 Partant de l'idée que ce débat a bien eu lieu, et de la conviction que si les jeux vidéo ne sont pas seulement des histoires enrobées d'un habillage ludique, ils ne sont pas davantage des produits uniquement ludiques et dénués de tout intérêt narratif, cet article entend proposer une étude de l'évolution de la part relevant de la présence d'un récit dans les jeux vidéo. En effet, plutôt que de tenter de déterminer laquelle de ces deux approches est la plus pertinente *a priori*, il s'agira de profiter du recul donné par les décennies écoulées en concentrant la question sur les jeux eux-mêmes, plutôt que sur les éventuels systèmes d'analyse de ces jeux. Pour ce faire, cet article s'attardera sur certains jeux vidéo ayant connu un succès important publiés entre 1967 et 2010 afin d'analyser la place et la nature des récits en leur sein. Si, entre ces deux dates, les possibilités de stockage de données offertes par les divers supports matériels, toujours plus perfectionnés, n'ont cessé de s'accroître, cette place plus grande accordée aux développeurs de jeux vidéo a-t-elle été utilisée avant tout pour innover sur le plan des graphismes et des possibilités ludiques des jeux, ou a-t-elle également octroyé une place toujours plus importante aux éléments narratifs ?

## Les années 1970 et 1980 : bornes d'arcades et premières consoles de salon, la fascination du mouvement et la narration paratextuelle

- 4 Parmi les jeux qui, au regard des productions actuelles, peuvent être considérés comme appartenant à la pré-histoire du médium, les plus représentatifs et les plus connus sont sans doute *Pong* (Bushnell, 1967), *Asteroids* (Rains & Logg, 1979), et *Pac Man* (Iwatani, 1980). Ces jeux proposent aux joueurs d'incarner, respectivement, l'une des deux raquettes à l'écran (un autre joueur pouvant incarner la seconde), un vaisseau spatial aux prises avec des astéroïdes et des soucoupes volantes qu'il convient de détruire, et une créature jaune devant à la fois récolter des points blancs et échapper à ses poursuivants.
- 5 Le premier point commun entre ces trois jeux tient au fait que s'ils peuvent apparaître au premier abord comme visuellement abstraits, en raison de la simplicité, voire du dépouillement, de ce qui est représenté à l'écran, ils sont en réalité figuratifs (Wolf, 2003). Si la raquette de *Pong* n'est qu'un petit rectangle blanc sur fond noir, elle est surtout le seul moyen pour l'époque de suggérer efficacement la présence du joueur dans un jeu qui se présente comme la simulation (rudimentaire) d'une situation que l'on peut rencontrer dans la vraie vie : deux personnes s'affrontant au tennis (de table). De la même façon, le vaisseau d'*Asteroids*, simple triangle blanc sur fond noir, ainsi que

le cercle jaune de *Pac Man*, figurent la présence à l'écran du joueur, et suggèrent quelque chose de plus grand (un équipage spatial dont le joueur serait le capitaine dans le cas d'*Asteroids*, un personnage entier dont seule la bouche est représentée dans le cas de *Pac Man*). En somme, ces trois avatars très simples s'imposent comme des métonymies qui suggèrent deux choses plus vastes : un objet trop complexe pour être représenté à l'écran par les machines de l'époque, ainsi que la présence du joueur dans l'espace virtuel.

- 6 Le second point commun entre ces trois jeux représentatifs des balbutiements du médium est l'absence apparente de toute narration. Pour autant, en jouant à ces trois jeux, il est possible de (re)construire un récit qui, même simple, n'en reste pas moins envisageable. Dans les trois expériences de jeu que sont *Pong*, *Asteroids* et *Pac Man*, l'on peut discerner, dans le flot incessant d'images et de mouvements, un début, un milieu, et une fin, ne serait-ce qu'en prenant comme points de référence le moment où le joueur commence sa partie, et le moment auquel celle-ci se termine. Cet agencement d'un commencement, d'un milieu, et d'un dénouement de l'expérience de jeu est à la fois immuable et répétable à l'envi pour les joueurs les plus motivés. De la même façon, un schéma narratif structuraliste peut s'appliquer à ces jeux. Jesper Juul donne ainsi l'exemple frappant d'un autre jeu de l'époque : *Space Invaders* (Nishikado, 1978) :

If we play *Space Invaders* [...], we are presented with an ideal story that we have to realise using skill. A prehistory is suggested in *Invaders* : An invasion presupposes a situation before the invasion. It is clear from the science fiction we know that these aliens are evil and should be chased away. So the title suggests a simple structure with a positive state broken by an external evil force. It is the role of the player to recreate this original positive state. This is, of course, a sequence often found in folk tales : An initial state, an overturning of this state, and a restoration of the state (Juul, 2001).

- 7 Il est néanmoins tout à fait possible d'incarner le vaisseau spatial en bas de l'écran en s'imaginant être l'envahisseur, et de considérer les créatures rudimentairement représentées en haut de l'écran comme les défenseurs d'une quelconque planète. Un indice à l'écran nous suggère qui défend et qui envahit : les quatre éléments derrière lesquels le joueur peut se cacher et qui se détériorent à mesure que les assaillants en haut de l'écran leur tirent dessus. Ces éléments sont en outre, symboliquement, de la même couleur que le vaisseau incarné par le joueur.
- 8 L'analyse structuraliste de Juul peut s'appliquer facilement aux trois autres jeux cités précédemment, ainsi qu'à la plupart des jeux vidéo publiés dans les années 1970 et 1980. *Space Invaders*, à l'instar des trois jeux évoqués précédemment, représente le joueur et sa présence dans l'espace ludique de manière très sobre, à l'aide d'une poignée de pixels ayant vocation à symboliser quelque chose de plus grand.
- 9 Il semble donc que des récits, mêmes sommaires, soient présents dans ces jeux vidéo, des jeux aux constructions simples, aussi bien sur les plans graphique et ludique que narratif. La présence d'éléments narratifs paratextuels, que ce soit dans les manuels de jeux, sur la jaquette de ces jeux et sur les bornes d'arcades elles-mêmes, ou dans les diverses adaptations des jeux sous d'autres formes et supports, renforce cette impression. L'exemple de l'adaptation de *Pac Man* en une série d'animation de 44 épisodes, diffusée originellement sur la chaîne américaine ABC (Hanna & Barbera, 1982) est ainsi frappante, si l'on considère le dénuement narratif du jeu vidéo sur lequel cette série a été basée. Dès ses débuts, le jeu vidéo ne se réduit pas entièrement à un espace-temps clairement en marge de la vie réelle, à un « cercle magique » semblable à celui

évoqué par Johan Huizinga (Huizinga, 1951, 27), mais se répand autour de l'espace ludique à travers une narration paratextuelle qui peut aller d'un simple texte inscrit sur une borne d'arcade ou un manuel de jeu à une adaptation cinématographique.

- 10 Pour autant, des récits reconstruits *a posteriori* par certains joueurs et commentateurs, peuvent parfois s'écarter de l'analyse objective de ce qui est visible à l'écran ainsi que du paratexte entourant éventuellement le jeu. La possibilité que de tels récits reconstruits à partir de jeux aussi dépouillés franchissent la fine démarcation entre fantasme et réalité est grande, et certains se sont parfois laissé aller à des interprétations improbables, interprétations qui ont été vertement critiquées par la suite :

[Janet Murray] is quite content to interpret this Soviet game [*Tetris*] as « a perfect enactment of the over tasked lives of the Americans in the 1990s – of the constant bombardment of tasks that demand our attention and that we must somehow fit into our overcrowded schedules and clear off our desks in order to make room for the next onslaught. » It would be equally far beside the point if someone interpreted chess as a perfect American game because there's a constant struggle between hierarchically organized white and black communities, genders are not equal, and there is no health care for the stricken pieces. [...] Instead of studying the actual game Murray tries to interpret its supposed content, or better yet, project her favorite content on it; consequently we don't learn anything of the features that make *Tetris* a game. The explanation for this **interpretative violence** seems to be equally horrid: the determination to find or forge a story at any cost, as games can't be games because if they were, they apparently couldn't be studied at all. (Eskelinen, 2001, c'est moi qui souligne; Murray, 1997, 143-44).

- 11 Si une telle « violence interprétative » peut parfois être remarquée, c'est parce que les jeux vidéo évoqués précédemment consistent avant tout en des expériences ludiques, kinétiques, dans lesquelles il convient de faire preuve d'habileté, de réflexes, voire de sens tactique afin d'atteindre le score le plus élevé. Comment, après tout, considérer ces jeux comme des récits étant donné que ceux-ci n'ont pas de conclusion à proprement parler ? Le but de ces jeux consiste véritablement à atteindre le score le plus élevé, et la fin de la partie — le *game over* — est invariablement la destruction de l'avatar du joueur. Quant à l'intérêt du jeu, il consiste souvent en une fascination pour la réactivité à l'écran des actions du joueur sur son périphérique de contrôle, ainsi que pour le flot incessant d'images et de mouvement. Ceci étant, si l'interprétation de Murray peut sembler improbable, cela tient avant tout au fait que *Tetris* (Pajitnov, 1984) fait figure d'exception dans le milieu des jeux vidéo en cela qu'absolument aucun élément narratif n'est décelable à l'écran ou présent dans le paratexte, et que le joueur n'est représenté par aucun avatar à l'écran. À la différence de *Space Invaders*, dans lequel les abris fournis au joueur s'imposent comme autant d'indices sur le rôle des différents protagonistes, *Tetris* ne suggère aucun élément narratif. Contrairement aux autres jeux cités dans cette partie, dont la simplicité des graphismes peut donner à croire qu'ils sont abstraits alors qu'ils sont rudimentairement figuratifs, *Tetris* est un jeu véritablement abstrait, qui ne suggère aucun récit, et ne supporte donc aucune interprétation.
- 12 Aujourd'hui, des récits continuent d'être développés dans les éléments paratextuels des divers jeux vidéo, soit parce que le jeu vidéo est devenu un élément parmi de nombreux autres produits dérivés – l'univers *Star Wars* est à cet égard l'un des plus utilisés comme base narrative de jeux vidéo –, soit parce que ce sont les jeux vidéo eux-mêmes qui donnent naissance à des produits paratextuels divers. Cette multiplication des supports

se concentre principalement sur un médium : le cinéma. Aujourd'hui, et depuis plusieurs décennies déjà, les jeux vidéo deviennent régulièrement des films, et les films deviennent souvent des jeux vidéo. En dehors de toute notion de qualité, ce rapprochement entre cinéma et jeux vidéo n'est pas anodin. Il s'explique en partie par l'importance de l'image dans ces deux médias, mais également par l'évolution du potentiel narratif des jeux, et en tout premier lieu par l'apparition de séquences cinématiques à l'intérieur même des jeux vidéo, dès 1980, avec *Pac Man*.

## Les années 1980 et 1990 : la narration séquencée

- 13 À partir du milieu des années 1980, le plaisir généré par la fluidité et la réactivité des mouvements que le joueur peut impulser à son avatar à l'écran cesse d'être l'étalon servant à évaluer les jeux vidéo. Les possibilités toujours plus grandes en matière de contenu apportées aux développeurs de jeux vidéo par l'invention et la démocratisation de la disquette 3,5 pouces, puis du CD-ROM, permettent diverses innovations aussi bien sur le plan des graphismes et des possibilités ludiques des jeux que sur le plan de la narration. En ce qui concerne les éléments renvoyant aux récits des jeux vidéo, auparavant quasi-inexistants ou relégués à l'extérieur de l'espace ludique, la création de nouveaux supports techniques permet aux développeurs d'introduire dans leurs jeux de courtes séquences sur lesquelles le joueur n'a aucune emprise : les « scènes cinématiques » ou *cutscenes*. Le terme *cut* dans le mot *cutscenes* renvoie ici à la façon qu'ont ces scènes cinématiques de s'intercaler entre les séquences de jeu à proprement parler, neutralisant ainsi symboliquement le lien cybernétique qui relie l'utilisateur et le jeu vidéo en lui retirant, l'espace d'un instant, toute possibilité d'interaction.
- 14 L'intérêt premier des scènes cinématiques est de faire avancer la trame du récit. Avec la démocratisation du support CD-ROM, cette façon de raconter l'histoire d'un jeu vidéo en séparant très clairement les séquences dites « de jeu » et les séquences « cinématiques » devient peu à peu la norme, norme qui persiste dans une certaine mesure aujourd'hui. De façon typique, l'immense majorité des jeux publiés depuis le milieu des années 1980 commencent avec une séquence animée qui pose les bases de la diégèse dans laquelle le joueur entreprend d'incarner un ou plusieurs personnages. De la même manière, la plupart des jeux se terminent avec une autre cinématique qui clôt le récit, remplaçant le traditionnel *game over* par une « vraie » fin. Au fil des années, les séquences cinématiques se multiplient et investissent de plus en plus le champ du jeu, neutralisant les capacités du joueur à contrôler un avatar à l'écran pour mieux le guider et, à l'évidence, pour lui raconter une histoire plus complexe qu'auparavant.
- 15 En regardant aujourd'hui les séquences animées des jeux des années 1980 et 1990, qu'elles aient été créées à l'aide des techniques du dessin animé (*Bega's Battle*, Data East, 1983), en images de synthèse — réalisées avec le moteur graphique du jeu (*Pac Man*) ou non (*Warcraft : Orcs & Humans*, Blizzard, 1994) —, voire, plus rarement, en sollicitant de vrais acteurs filmés dans des décors de cinéma (*Command and Conquer : Red Alert*, Westwood Studios, 1996), l'on pourrait assez vite oublier qu'à l'époque, les cinématiques s'imposaient bien souvent comme de véritables tours de force techniques. En plus de démontrer les capacités des consoles de jeu et des ordinateurs de l'époque, ainsi que l'habileté des développeurs et le degré de finition des jeux, les scènes cinématiques servaient également d'une part de guides narratifs pour raconter

l'histoire d'un jeu vidéo, et d'autre part de récompense pour le joueur qui, au fur et à mesure de son avancée dans le jeu, se voyait offrir une scène cinématique, à l'époque impressionnante.

- 16 Les scènes cinématiques, en plus de receler un intérêt narratif, servaient ainsi de gratification et de motivation. En recourant à elles, les développeurs du programme informatique simulaient une prise en compte des actions des joueurs : plus ces derniers consacraient de temps au jeu, plus ils avaient accès à une partie importante de l'histoire ou de l'univers, qui leur était dévoilée sous forme de *cutscenes*. En contrepartie, s'ils désiraient rejouer plusieurs fois au même jeu, et recommencer à jouer à partir du début la même histoire, il ne leur était pas toujours possible de « passer » les scènes cinématiques parfois très longues et très nombreuses – dans des séries de jeux comme *Final Fantasy* et *Metal Gear Solid* notamment. Ainsi, après de nombreuses nouvelles parties, la récompense pouvait devenir une corvée. Les propos tenus par Patrick Redding, *game designer* et *narrative designer* au studio de développement Ubisoft Montréal au sujet du jeu *Metal Gear Solid 2* (Konami, 2001), et en particulier sur les moyens mis en œuvre sur le plan de la narration, sont à cet égard assez parlants :

What wasn't so universally well-loved [in *Metal Gear Solid 2*] was a story that jarringly shifted the player perspective from Snake to Raiden [two in-game characters]; **maddeningly overlong cut-scenes** – interesting in itself because the developers worked very hard to create visual consistency between the cinematics and the rest of the game, but weren't as concerned with **taking control away from the player** for minutes at a stretch; and extremely disruptive in-game dialogues [...] that dragged on and on. (Redding, 2007, c'est moi qui souligne)

- 17 Pour reprendre la citation de Markku Eskelinen mise en exergue de cet article, si l'on ne s'attend pas, passivement, à ce que la balle nous raconte une histoire, que dire alors si celle-ci nous refuse toute interaction tant qu'elle n'a pas fini de livrer tout son discours ? Il paraît étrange de prétendre ainsi qu'un médium ne saurait produire une quelconque narration, en particulier lorsque ce médium relève parfois davantage du film interactif que du jeu. Dans de nombreux jeux vidéo, il s'agit en effet avant tout pour le joueur d'accomplir diverses actions dans le seul but de dévoiler la suite du récit, à l'image d'un spectateur qui devrait appuyer sur un bouton entre chaque scène d'un film pour enfin parvenir au bout de l'histoire. Dans de tels jeux, les capacités d'interaction proposées apparaissent comme secondaires par rapport au récit auquel elles permettent d'accéder.
- 18 Ainsi, à partir des années 1980, aux éléments narratifs qui, faute de possibilités techniques suffisantes, étaient relégués au rang de paratextes, d'ornements textuels venant s'ajouter – parfois artificiellement – à l'univers d'un jeu vidéo, s'adjoignent des scènes cinématiques. Ces véritables petites séquences filmiques deviennent peu à peu un canon en matière de narration vidéoludique, et on les trouve encore dans l'immense majorité des productions actuelles. Il est à noter que ces deux modes de narration ne se sont pas exclus mutuellement mais se sont juxtaposés, augmentant significativement le potentiel narratif des jeux vidéo. Des jeux comme *Warcraft: Orcs & Humans* et son successeur *Warcraft II: Tide of Darkness* (Blizzard, 1994 & 1996) ont ainsi fait la joie des joueurs grâce au soin apporté aux cinématiques, mais également grâce à la qualité des éléments narratifs présents dans le manuel du jeu. Si certains studios de développement ont ainsi pu accroître le potentiel narratif de leurs jeux en associant *cutscenes* et récits paratextuels, à partir du milieu des années 1990, d'autres ont pris le

parti de résolument reléguer la narration au second plan, ou tout du moins de la rendre plus subtile, plus épurée, et ainsi, peut-être, plus efficace.

## Les années 1990 et 2000 : les essais de narration immersive

- 19 C'est encore une fois grâce aux avancées technologiques des ordinateurs personnels et des consoles de salon que les développeurs de jeux vidéo ont pu franchir une nouvelle étape dans la narration d'une histoire à l'intérieur d'un jeu vidéo. Dès 1994, avec un jeu comme *System Shock* (Looking Glass Technologies), puis avec des jeux comme *Half Life* (Valve, 1998), *Deus Ex* (Origin, 2000) et *Bioshock* (2K Boston, 2007), les scènes cinématiques sont devenues beaucoup plus rares, voire inexistantes. À ces scènes se substituent des dialogues ou des monologues qui, à la différence des *cutscenes*, ne neutralisent pas les capacités d'interaction du joueur, mais les transforment parfois (dans le cas des dialogues notamment, lorsqu'il devient possible de choisir ce que dit l'avatar incarné par le joueur) ou les réduisent seulement (dans le cas de certains monologues). Ces dialogues et monologues, sous forme audio, parfois très nombreux, demandent beaucoup plus de place sur les supports physiques et ce n'est qu'avec la démocratisation du CD-ROM que ces jeux ont pu se passer de scènes cinématiques.
- 20 Au premier abord, il pourrait sembler qu'en ayant recours le moins possible à des scènes cinématiques pour faire avancer l'histoire, les développeurs de ces jeux rejoignent Markku Eskelinen, qui envisage un jeu vidéo comme une entreprise de configuration avant tout, dans laquelle l'histoire ne joue qu'une place, au mieux, secondaire. Pourtant, un jeu comme *Half Life*, qui ne comporte qu'une seule brève scène cinématique au milieu du jeu – et qui, cas assez rare, ne comporte pas de cinématiques d'introduction ou de conclusion – parvient à raconter une histoire longue, complexe et cohérente. Cette histoire est transmise au joueur par le seul biais de monologues, puisque le personnage principal, l'avatar incarné par le joueur, ne s'exprime à aucun moment dans le jeu, les autres protagonistes prenant ses silences pour des acquiescements, ou discutant entre eux. À ces monologues s'ajoutent divers éléments de narration visuelle (graffitis, documents, affiches, etc.) et ce surtout dans le second volet de la série, publié en 2004. Le plus remarquable de ces éléments de narration visuelle est la présence récurrente d'un homme mystérieux qui apparaît régulièrement et semble simplement observer le joueur silencieusement. À la fin du jeu, cette présence récurrente est explicitée par un long monologue de ce même personnage mystérieux, monologue qui fait directement appel aux capacités d'interaction du joueur puisque celui-ci doit choisir entre deux fins possibles, soit en restant sur place, soit en se rendant à un endroit précis.
- 21 Le fait que l'avatar incarné par le joueur ne s'exprime jamais, associé au peu de données sur la nature de l'environnement immédiat du joueur, et au fait que *Half Life* soit un jeu de tir à la première personne – le joueur « voyant » directement à travers les yeux de l'avatar qu'il incarne – vise à créer un fort sentiment d'immersion. Cette immersion se substitue dans une large mesure à la narration et encourage le joueur à réfléchir par lui-même aux situations dans lesquelles il se trouve impliqué, ainsi qu'au déroulement de l'histoire dans laquelle il tient le premier rôle, et à (re)construire lui-même l'histoire du jeu. Il est particulièrement intéressant de noter que le joueur peut très bien choisir de ne prêter aucune attention aux divers éléments narratifs, que ce

soit les monologues des différents personnages ou les divers indices narratifs visuels, afin de se concentrer sur l'action avant tout. Ainsi, il est possible de ne jamais remarquer la présence récurrente du personnage qui semble observer le joueur et il est très rare que le jeu contraigne le joueur à prêter attention à ces éléments visuels – en limitant ses capacités d'interaction (en le plaçant dans une sorte de cage invisible pendant qu'un personnage lui parle par exemple).

- 22 Dans des jeux comme *System Shock* et son descendant *Bioshock*, les développeurs ont quant à eux pris le parti de laisser le joueur construire par lui-même l'intégralité de l'histoire du jeu en lui donnant la possibilité d'écouter divers enregistrements sonores disséminés çà et là par les personnages clefs de la diégèse. Ces enregistrements sont parfois de nature totalement triviale, ou sont, à l'inverse, de longs monologues explicitant de larges pans du récit dans lequel le joueur, par l'intermédiaire de son avatar, se trouve plongé. À l'instar de ce qui est observable dans *Half Life*, le joueur peut très bien décider de ne pas écouter ces divers messages, et de les interrompre à tout moment, faisant ainsi passer l'action avant l'histoire. De plus, l'écoute des messages n'empêche en aucun cas le joueur de continuer à progresser dans l'espace ludique, mais se substitue simplement à la musique du jeu.
- 23 Cette façon de raconter un récit en disséminant divers indices narratifs auxquels le joueur est libre de prêter attention ou non, représente un réel changement dans la manière de narrer une histoire à travers un jeu vidéo. Il est intéressant de constater que de telles histoires à reconstruire relèvent dans une large mesure du jeu narratif, et il convient autant d'interagir et de configurer efficacement les divers éléments du jeu que d'agencer les éléments du récit au cœur de ce même jeu. Ludique et narratif se retrouvent ainsi étroitement liés, voire se confondent, et il est particulièrement significatif que dans tous les jeux cités dans cette partie, les choix du joueur ont une influence directe sur la résolution du récit, en changeant par exemple la fin de l'histoire ou en conférant aux jeux la possibilité de narrer plusieurs récits aux issues différentes.
- 24 Ainsi, avec cette nouvelle forme de narration immersive, plusieurs jeux publiés dans les années 1990 et 2000 marient avec succès ludique et narratif, configuratif et interprétatif, donnant naissance à des jeux applaudis à la fois par les joueurs et par les critiques de l'époque. Ces jeux semblent accorder moins d'importance à la construction d'un récit, afin de paradoxalement mieux l'intégrer en leur sein, en la faisant avant tout reposer sur l'implication du joueur. Si des dispositifs de narration contraignants ou paratextuels subsistent, ils sont ici relégués au second plan.
- 25 Pour autant, la narration immersive n'exclut pas le recours à des scènes cinématiques. Bien qu'elles restent rares dans ces jeux, les développeurs y ont tout de même systématiquement recours, notamment en introduisant et en concluant leurs jeux – et les actions du joueur – par des scènes assez élaborées. De la même façon, le recours à des modes de narration paratextuels est toujours présent dans des jeux comme *Half Life* et *Bioshock* qui, en plus de proposer au joueur divers indices narratifs dans les manuels de jeu, sont déclinés, pour le premier sous la forme de *fanfilms* ainsi que sous la forme d'autres jeux vidéo dont le récit prend place dans la même diégèse (*Half Life 2*, *Portal* et *Portal 2*), et pour le second sous la forme d'un roman (Shirley, 2011).

## Les années 2000 et 2010 : les *blockbusters* vidéoludiques et la narration multiforme

- 26 En parallèle et à la suite du succès des divers jeux ayant eu recours à l'immersion comme vecteur premier de la narration, plusieurs studios de développement ont choisi de publier des jeux vidéo que l'on peut considérer comme relevant à la fois de la narration immersive, et de la narration séquencée, abordée précédemment. C'est ainsi que plusieurs séries de jeux vidéo ont été créées au milieu des années 2000, séries qui sont devenues, plus que de simples suites, de réelles histoires. Les deux trilogies des *Call of Duty : Modern Warfare* (Infinity Ward & Sledgehammer Games, 2007-2011) et des *Mass Effect* (Bioware, 2007-2012) sont très représentatives de cette nouvelle tendance qui semble se dégager depuis le milieu des années 2000.
- 27 Les deux trilogies ont tout d'abord en commun le fait de développer une seule et même histoire à travers plusieurs productions successives, adoptant un modèle comparable à celui des *blockbusters* sortis en salle sous forme de trilogie (*Star Wars* et *Le Seigneur des Anneaux* en tête). Ces jeux ont également en commun avec ces trilogies filmiques d'avoir été conçus, financés, et consommés comme de véritables films hollywoodiens. Ainsi, à titre d'exemple, les deux derniers volets des trilogies, *Mass Effect 3* et *Call of Duty : Modern Warfare 3* ont généré des profits de plus de 200 millions de dollars pour le premier, et de plus d'un milliard de dollars pour le second (Reisinger, 2012) – un chiffre symbolique qui a permis à l'époque à Robert Kotick, CEO d'Activision-Blizzard qui a distribué *Modern Warfare 3*, de déclarer :
- Other than *Call of Duty*, there has never been another entertainment franchise that has set opening day records three years in a row. Life-to-date sales for the *Call of Duty* franchise exceed worldwide theatrical box office for *Star Wars* and *Lord of the Rings*, two of the most successful entertainment franchises of all time. (Keith, 2012)
- 28 Si les chiffres de vente de *Mass Effect 3* ne semblent pas tenir la comparaison, ils restent très impressionnants pour un jeu vidéo, et n'incluent pas les revenus générés par les divers contenus additionnels parus depuis. Cette tendance des plus gros studios de développement de jeux vidéo à adopter des méthodes similaires à celles des studios hollywoodiens – notamment sur le plan *marketing* –, avec des résultats à bien des égards comparables, semble devenir peu à peu la norme établie en ce qui concerne les jeux vidéo les plus largement consommés.
- 29 L'autre tendance actuelle, qui va de pair avec celle de la méthode de création de ces jeux, est celle de la multiplication des éléments narratifs. Si, par le passé, plusieurs expérimentations ont été menées dans le domaine, et si plusieurs tendances se sont dégagées, aujourd'hui c'est la tendance du fort accent mis sur le récit des jeux vidéo qui prédomine. Ainsi, dans les deux séries de jeux évoquées plus haut, les scènes cinématiques sont nombreuses, aussi bien en guise d'introduction et de conclusion qu'à l'intérieur même des séquences de jeu, coupant momentanément l'interactivité du joueur, l'empêchant de *jouer* pour mieux lui *montrer* et lui *dire*.
- 30 Aux scènes cinématiques viennent s'ajouter de nombreux monologues et dialogues en jeu. On peut ainsi remarquer deux manières de faire distinctes dans les deux séries de jeux vidéo. Les développeurs des jeux *Mass Effect* ont préféré multiplier les dialogues, proposant ainsi au joueur 40 000 lignes de dialogues différentes (Purslow, 2011) ainsi qu'un récit à multiples embranchements, qui tient compte des choix faits par le joueur au cours de ces mêmes dialogues. Les développeurs des *Call of Duty : Modern Warfare* ont

quant à eux choisi des monologues, à la façon d'un jeu comme *Half Life*. Cependant, la majorité de ces monologues, ou des dialogues entre les différents personnages (s'ils n'impliquent pas directement le joueur en lui proposant de participer à la discussion) privent quasi-systématiquement le joueur de la majorité de ses capacités d'interaction, de ses capacités de jeu à proprement parler – en l'empêchant de bouger par exemple –, afin de le contraindre à prêter attention aux discussions. Ces entraves interviennent à de nombreux moments du jeu, pendant des monologues clés, mais aussi lorsqu'un événement à l'écran est important pour la suite de l'histoire – une explosion nucléaire notamment. Le joueur est alors forcé de regarder, par l'intermédiaire de son avatar, dans la bonne direction. Il ne peut que contrôler la caméra, par exemple, sous peine de voir celle-ci bouger d'elle-même pour cadrer au mieux l'événement.

- 31 Ces deux procédés – la multiplication des dialogues impliquant le joueur dans un cas, et un dirigisme, parfois peu subtil, dans l'autre – sont des éléments de narration immersive assez éloignés des expérimentations des années 1990 et 2000 évoquées précédemment. Là où *Half Life* et *System Shock* laissaient le joueur reconstruire un récit potentiel, ici tout est montré au joueur, tout lui est dit : au mystère s'est substitué le suspense.
- 32 Sur le plan de la paratextualité, les six jeux issus des deux séries *Mass Effect* et *Call of Duty: Modern Warfare* ont donné naissance à plusieurs romans et à de nombreuses bandes dessinées. Ces productions paratextuelles visent principalement à compléter les deux récits construits au fil des années par les jeux vidéo, notamment en narrant l'histoire de personnages secondaires de ces jeux. En dehors de ces productions, le fait même que l'histoire des jeux se suive et se complète fait de chaque épisode des deux trilogies le paratexte des deux autres. Nul doute que d'autres épisodes *spin off*, ou *prequel*, ainsi que des contenus additionnels payants viendront à l'avenir s'ajouter à ces récits, qui semblent en permanente construction.
- 33 Ainsi, les jeux vidéo les plus consommés et les plus rentables sur le plan financier, du milieu des années 2000 à nos jours, ont su transcender les dynamiques précédentes de changement de tendances et de procédés en matière de narration, associant plutôt que remplaçant les orientations passées, donnant tout à voir et à comprendre, et ne laissant plus le joueur reconstruire seul une trame narrative. L'importance de la construction d'un récit comme élément central des jeux vidéo les plus récents explique, au moins en partie, leur colossal succès.
- 34 En tout état de cause, ce n'est pas à la complexité des mécanismes ludiques que ces jeux doivent leur popularité, comme le fait déjà remarquer Rune Klevjer en 2006 au sujet des FPS (jeux de tirs à la première personne) :
- With more consistent narrative and cinematic ambitions, the maze gave way to what we may call 'explorative linearity' [...] In the forward-moving spectacle of the cinematic FPS, navigation is not supposed to be part of the challenge. (Klevjer, 2006)
- 35 En effet, si les FPS les plus récents mettent en avant le récit, c'est parfois au détriment de la complexité de l'interaction proposée aux joueurs, mais aussi de la difficulté de l'expérience de jeu. Leur popularité ne saurait donc venir de leur complexité, mais bien des récits que ces productions mettent en jeux.
- 36 L'une des preuves que ces jeux ont construit leur popularité sur les récits auxquels ils proposent aux joueurs de participer plus ou moins activement est la controverse qui a éclaté après la publication du dernier volet de la série de jeux *Mass Effect*. Un nombre

très important de joueurs ont ainsi fait part de leur mécontentement face à la fin de la trilogie. Ce qui avait été vendu par les développeurs du jeu comme une fin hautement personnalisée, qui prendrait en compte les choix narratifs majeurs réalisés par les joueurs durant leur expérience de plusieurs centaines d'heures de jeu, pouvait, à en croire les mécontents, se résumer en une fin aussi banale qu'inintéressante. Cette fin ne traduisait en rien l'engagement des joueurs qui avaient tenté de toujours choisir au mieux, et qui avaient ainsi contribué activement à la création de l'histoire, de leur histoire (Clarkson, 2012). Devant la colère grandissante d'un nombre toujours croissant de joueurs, le co-fondateur du studio Bioware, qui avait développé la trilogie, finit par leur donner raison à la fin du mois de mars 2012, déclarant que les développeurs allaient travailler sur une nouvelle fin (Ebenezer, 2012). Il semblerait alors que, à défaut d'être intrinsèquement des récits, certains jeux vidéo puissent être considérés et consommés comme tels, jusqu'au point où, comme face à un film dont la fin laisserait à désirer, les fans déçus pourraient se sentir en droit de demander des comptes aux auteurs de cette fin, amenant ces derniers à accepter de réécrire une partie de l'histoire. Ce revers apparaît peut-être encore plus cinglant si l'on considère le fait que les jeux *Mass Effect* font partie des rares jeux à avoir été construits sur une structure de type « *branching storytree* » suffisamment vaste et complexe pour être satisfaisante pour le joueur, ce qui n'est que rarement le cas (Crawford, 2003, 261). Cette structure, qui vise à associer le joueur à la construction d'un récit aux nombreuses ramifications, à travers la notion de choix notamment, est l'élément ludique principal de cette trilogie de jeux. Cet élément étant résolument mis en avant à la fois par les mécanismes de jeu et par une histoire qui insiste sur l'importance des choix effectués par l'utilisateur, l'on peut comprendre la déception de certains joueurs face à la conclusion ramassée d'un tel récit en arborescence.

## Conclusion

- 37 Si les éléments textuels présents dans les cinématiques d'un jeu comme *Rick Dangerous* n'ont pas transformé le jeu en livre, si, de la même façon, les longues séquences cinématiques de *Metal Gear Solid 2* n'ont pas transformé cette production en film, et si les jeux des années 1990 et 2000 ont su faire jouer autant avec le récit qu'avec le clavier ou la manette, la dynamique qui se dégage de ces cinq dernières décennies de production de jeux vidéo semble bien être celle de la multiplication des éléments narratifs. Ces éléments narratifs, qu'ils soient paratextuels, séquencés ou immersifs, travaillent aujourd'hui de concert pour fournir aux joueurs des expériences de jeu toujours plus prenantes, des histoires toujours plus complexes, plaçant à la fois le joueur en position de spectateur, de lecteur, et d'acteur du récit vidéoludique.
- 38 Il est intéressant de constater que le débat évoqué en introduction de cet article a eu principalement lieu au tournant des années 1990 et 2000, à une époque où les éléments narratifs dans les chefs-d'œuvre vidéoludiques du moment se faisaient plus discrets qu'aujourd'hui. S'il apparaissait à l'époque cohérent de s'interroger sur le fait de savoir si les jeux vidéo sont avant tout des entreprises ludiques et configuratives ou des récits interactifs, il apparaît, au regard du succès commercial indéniable des productions multi-narratives d'aujourd'hui, assez dépassé d'affirmer que ces « balles » que sont les jeux vidéo ne nous racontent pas d'histoires. Si, à l'époque, ce débat n'a eu ni grand vainqueur ni grand perdant, et a amené la communauté scientifique à un juste milieu

salutaire, l'évolution vers toujours plus de récit raconté par les jeux vidéo, associée à la place toujours plus grande désormais accordée au discours (visuel ou textuel), ne laisse que peu de place au doute. Les jeux hybrides qui sont tour à tour films, ou textes, tout en restant des jeux, ont su au fil des décennies multiplier les moyens de transmettre un ou plusieurs récits, repoussant les limites de la narration en même temps que celles des graphismes, toujours plus photoréalistes et immersifs, se rapprochant ainsi sur ces deux plans de l'expérience qui peut être faite chaque jour du monde réel.

39 Il convient néanmoins, au regard notamment des jeux vidéo les plus récents, de s'interroger sur la place accordée aux utilisateurs de ces productions dans la (co)construction du récit vidéoludique. Le joueur s'est vu proposer la possibilité de poursuivre la transformation de jeux en récits grâce à des paratextes dans les années 1970 et 1980. Par la suite, il lui a été confié la responsabilité de reconstruire un récit cohérent en reliant *cutsscenes* et séquences de jeu à proprement parler. Durant les années 1990 et 2000, le joueur s'est retrouvé, grâce à la narration immersive, aux commandes à la fois de l'histoire et de l'avatar incarné en jeu. Si ces trois périodes de la narration en jeu vidéo ont en commun la responsabilisation du joueur, et une certaine délégation du pouvoir narratif, elles partagent également une opposition radicale à nombre de jeux publiés depuis le milieu des années 2000. Ces jeux, et en particulier ceux que Mathieu Triclot appelle les « blockbusters au carré » (Triclot, 2012, 79), auront paradoxalement réussi, par la multiplication des techniques de narration, à écarter l'utilisateur de ce qui relève de la construction du récit.

40 Enfin, s'il semble évident que les avancées technologiques de ces cinquante dernières années ont fait tendre les jeux vidéo vers toujours plus de complexité narrative et visuelle, c'est au détriment d'un aspect central du jeu vidéo : l'interactivité proposée au joueur en ce qui concerne la narration. Si, en 2004, Stéphane Natkin pouvait affirmer que le « jeu vidéo n'est pas une histoire linéaire puisque l'intérêt essentiel du joueur est sa sensation d'être un acteur de cette histoire et de disposer d'une grande liberté d'action » (Natkin, 2004, 29), que penser aujourd'hui de ces « blockbusters au carré » qui cantonnent le joueur à un rôle de spectateur, quitte à forcer le champ de vision de l'avatar incarné par celui-ci, ce qui revient *in fine* à cadrer l'image, à la manière d'un cinéaste ? En 1997 déjà, Espen Aarseth exprimait les limites d'une interaction restreinte en ce qui concerne la structure de certains hypertextes :

A hypertext path with only one (unidirectional) link between text chunks is much more authoritarian and limiting than (say) a detective novel, in which the reader is free to read the ending at any time. (Aarseth, 1997, 47)

For Roland Barthes, *tmesis* is the reader's unconstrained skipping and skimming of passages, a fragmentation of the linear text expression that is totally beyond the author's control. Hypertext reading is in fact quite the opposite : as the reader explores the labyrinth, she can not afford to tread lightly through the text but must scrutinize the links and venues in order to avoid meeting the same text fragments over and over again [...]. (Aarseth, 1997, 78)

41 Si un hypertexte, et par là même un hypermédia, est caractérisé par sa structure faite de liens entre différents nodules, les jeux vidéo, de par leur structure généralement constituée de niveaux, de points de sauvegarde ou *checkpoints* et de liens entre ceux-ci, entrent dans cette catégorie. La possibilité d'accès libre, de *tmèse*, est réduite en ce qui concerne les hypertextes en général et les jeux vidéo les plus récents en particulier. Il n'est pas anodin de remarquer que le parcours non linéaire d'un jeu vidéo est souvent désigné par des termes comme *hacking*, *cheating*, *bug exploit*, etc. Ces dénominations nous indiquent l'effort à fournir de la part de l'utilisateur qui souhaite s'affranchir des

limites qui lui sont imposées par les créateurs de jeux vidéo en ce qui concerne les récits au cœur de ces jeux. Ces récits doivent être joués dans l'ordre, le premier niveau avant le deuxième, avec une scène cinématique au milieu et des éléments narratifs qui interviennent toujours aux mêmes moments, et qui se succèdent toujours de la même façon. S'écarter de cette voie toute tracée, c'est tricher.

- 42 Il apparaît ainsi qu'un certain enthousiasme de la part de chercheurs ayant pour objet d'étude l'interactivité de la construction de récit dans le jeu vidéo — ce que Crawford qualifiait de « Saint Graal » (Crawford, 2003, 272) — se trouve balayé par la publication régulière, depuis le milieu des années 2000, de jeux vidéo à gros budgets, résolument linéaires, et qui semblent davantage être des vidéos que des jeux. Au vertige kinétique et ludique de l'interaction, qui renvoie directement à ce que Caillois évoquait sous l'appellation de *d'Iynx* (Caillois, 1967, 67-75), s'est ainsi substituée au fil du temps une série de vertiges moins liés avec la notion de jeu : le vertige de l'image, toujours plus fidèle à la réalité, et le vertige du récit, toujours plus complexe, aux ramifications toujours plus importantes.
- 43 Ce « Saint Graal » n'est donc sans doute pas à chercher du côté des productions les plus coûteuses ni les plus retentissantes de ces dernières années. Ces jeux retirent en effet au joueur des capacités d'interaction au profit de la création de quelque chose qui semble davantage relever du « film dont vous êtes le héros » que du jeu vidéo. Les chevaliers de la table ronde qui ne seraient pas encore lassés de cette quête sans fin trouveront plus certainement leur bonheur du côté des jeux indépendants, et notamment de ceux à mi-chemin entre le jeu vidéo et le jeu de construction, comme *Minecraft* (2011). Ce dernier prend le parti inverse des jeux vidéo à la narration démultipliée tels que ceux issus des séries que sont *Mass Effect* et *Call of Duty* en ne proposant aux joueurs aucun indice narratif intradiégétique ou extradiégétique, pas plus que de *cutscenes* ou même de dialogues. Ici, c'est bel et bien au joueur et à lui seul de construire une histoire, qui sera forcément la sienne. Un jeu comme *Minecraft* a déjà fait de nombreux émules, et il est fort possible qu'aux quatre types de narration évoqués dans cet article vienne à l'avenir s'en ajouter un cinquième : les années 2010, l'interactivité retrouvée et le pouvoir de narration rendu aux joueurs.

---

## BIBLIOGRAPHIE

AARSETH, Espen, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore (MD), John Hopkins U Press, 1997.

CAILLOIS, Roger, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967 (1958).

CLARKSON, Michael, « Requiem for the ME Universe », 2012, <http://ludo.mwclarkson.com/2012/03/requiem-for-the-me-universe/> (page consultée en novembre 2013).

CRAWFORD Chris, « Interactive Storytelling », dans Mark J.P. Wolf & Bernard Perron ed., *The Video Game Theory Reader*, New York (NY), Routledge, 2003, 259-73.

- EBENEZER, Samuel, « 'Mass Effect 3' ending to be changed after backlash », *NYDailyNews.com*, 2012, [http://articles.nydailynews.com/2012-03-21/news/31222154\\_1\\_mass-effect-bioware-fan-backlash](http://articles.nydailynews.com/2012-03-21/news/31222154_1_mass-effect-bioware-fan-backlash) (page consultée en novembre 2013).
- ESKELINEN, Markku, « The Gaming Situation », *Game Studies : The International Journal of Computer Game Research*, 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (page consultée en novembre 2013).
- FRASCA, Gonzalo, « Ludologists Love Stories Too : Notes from a Debate that Never Took Place », *Digital Games Research Conference*, 2003, [http://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf) (fichiers consultés en novembre 2013).
- GRODAL, Torben, « Stories for Eye, Ear, and Muscles : Video Games, Media, and Embodied Experiences » dans Mark J.P. Wolf & Bernard Perron ed., *The Video Game Theory Reader*, New York (NY), Routledge, 2003, 129-55.
- HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*, traduit du néerlandais par Cécile Seresia, Paris, Gallimard, 1951.
- JONES, Steven E., *The Meaning of Video Games : Gaming and Textual Strategies*, New York (NY), 2008.
- JUUL, Jesper, « Games Telling Stories ? », *Game Studies : The International Journal of Computer Game Research*, 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (page consultée en novembre 2013).
- KEITH, Stuart, « Modern Warfare 3 Smashes Entertainment Launch Records » *The Guardian.co.uk*, en ligne, <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog> (page consultée en juin 2013).
- KLEVJER, Rune (2006) « The Way of the Gun », *Academia.edu*, 2006, en ligne, [http://www.academia.edu/1431582/The\\_way\\_of\\_the\\_gun](http://www.academia.edu/1431582/The_way_of_the_gun) (page consultée en novembre 2013)
- MURRAY, Janet H., *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge (MA), MIT Press, 1997.
- NATKIN, Stéphane, *Jeux vidéo et médias du XXIe siècle : Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*, Paris, Vuibert, 2004.
- NIETZEL, Britta, « Narrativity in Computer Games », dans Joost Raessens & Jeffrey Goldstein ed., *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge (MA), MIT Press, 2005, 227-45.
- PURSLOW, Matt « Mass Effect 3 Contains Twice as Much Dialogue as the First Game », *PCGamer.com*, <http://www.pcgamer.com/2011/10/13/mass-effect-3-contains-twice-as-much-dialogue-as-the-first-game/> (page consultée en novembre 2013).
- REDDING, Patrick, « Familiarity Breeds Contempt : Building Game Stories that Flow » *Austin Game Developer Conference*, 2007, [http://www.holesinteeth.typepad.com/blogginess/files/AGDC2007\\_Redding\\_familiarity.zip](http://www.holesinteeth.typepad.com/blogginess/files/AGDC2007_Redding_familiarity.zip) (fichiers consultés en novembre 2013).
- SHIRLEY, John, *Bioshock : Rapture*, New York (NY), Tor Books, 2011.
- TRICLOT, Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011.
- WOLF, Mark J.P., « Abstraction in the Video Game » dans Mark J.P. Wolf & Bernard Perron ed., *The Video Game Theory Reader*, New York (NY), Routledge, 2003, 47-65.

## RÉSUMÉS

L'enjeu de cet article est de retracer l'évolution des outils narratifs mis en place par différents studios de développement au cours des cinq dernières décennies afin de s'interroger sur l'évolution de la nature et de la place du récit en matière de jeux vidéo. Il apparaîtra que diverses

tendances se dégagent au fil des années, pour aboutir à la situation actuelle qui unifie ces différentes orientations afin de créer des productions vidéoludiques s'imposant comme des supports multi-narratifs.

This article is concerned with the evolution of the narrative tools implemented by different development studios over the past five decades. Its goal is to raise the question of the evolution of the nature of stories, and of the space devoted to these stories in video games. It appears that various trends arose over the years and led to the current situation of unification of these various trends and to the creation of games that proved themselves to be multi-narrative supports.

## INDEX

**Mots-clés** : jeux vidéo, narration, récit, scènes cinématiques, ludologie, game studies, paratextualité, narration visuelle, immersion

**Keywords** : video games, narratives, story, cutscenes, ludology, game studies, paratextuality, visual narration, immersion

## AUTEUR

**RÉMI CAYATTE**

Université de Lorraine