

Le *game design* de jeux vidéo : quel type de narration ?

Genvo Sébastien

Résumé : Peut-on parler aujourd'hui d'expression vidéoludique comme on parle par exemple d'expression cinématographique ? Cette comparaison n'est pas fortuite puisque ces deux médiums ont été régulièrement mis en relation, à la fois dans les médias et dans de nombreuses études. Pour Les cahiers du cinéma, qui ont consacré un numéro hors série « spécial jeux vidéo », « les jeux vidéo ne sont pas seulement un phénomène de société, ils sont le carrefour essentiel d'une redéfinition de notre rapport au monde du récit en images ». En établissant ainsi un lien avec le récit, ces quelques lignes affirment que, tout comme le cinéma, le jeu vidéo procède d'un acte narratif. Toutefois, s'il s'agit de parler d'expression, il faut tout d'abord se demander qui peut en être à l'origine. Si dans l'industrie cinématographique la figure du réalisateur s'est imposée, la question de l'auteur est encore assez incertaine concernant les jeux vidéo. Faut-il y vraiment chercher la trace d'une expression individuelle ? Ne faut-il pas avant tout prendre en considération le rôle primordial du « destinataire » dans la production du sens d'un texte (qu'il soit littéraire, cinématographique, etc), en étant d'autant plus attentif au rôle de son action dans le cas des médias dits « interactifs ». Pour reprendre les termes de Vincent Mabillot, dans un jeu vidéo le joueur participe à construire la représentation de l'énoncé. Tout ceci revient-il à dire que c'est le joueur qui, en dernière instance, s'exprimera à travers une œuvre vidéoludique et créera sa propre histoire ? J'explorerai ces différentes problématiques en abordant un champ particulier du jeu vidéo, celui du *game design*. En effet, c'est par son *game design* qu'une œuvre vidéoludique devra inciter les utilisateurs à s'investir dans l'univers de jeu, à adopter une attitude ludique. Ainsi, le *game designer* est-il le concepteur chargé de concevoir les mécanismes de l'œuvre et ses différentes intrigues ludiques. Le *game design* est donc un aspect essentiel, puisqu'il confère au logiciel sa vocation ludique, son identité. Je me fonderai plus particulièrement sur les recherches initiées par Henry Jenkins, qui avance l'hypothèse selon laquelle un *game designer* serait davantage un architecte de la narration plutôt qu'un narrateur. Ces considérations théoriques me permettront alors de formuler des outils d'analyse pour étudier la narration au sein d'un jeu vidéo.

Mots-clés : *Gameplay / Game design / Transmédialité / Mécanismes ludiques / Récit*

Summary : Can one speak today about videoludic expression as one speaks for example about cinematographic expression? This comparison is not fortuitous since these two médiums are regularly connected in the media and in many studies. For the french revue *Les cahiers du cinéma*, the video games are not only a phenomenon of society, they are the essential crossroads of a redefinition of our relations with the world of the storytelling through visual images. By establishing a link with the storytelling, these some lines affirm that, just like the cinema, the video game proceeds of a narrative act. However, if it is a question of speaking about expression, it is first of all necessary to wonder who is at the beginning of this expression. If in the movie industry the figure of the director prevails today, the question of the author is still rather dubious concerning the video games. Is it even possible to find the trace of an individual expression ? Don't we need to take in account the role of the recipient in the production of the meaning of a text (cinematographic,...), particularly when it concerns "interactive" media ? To take the terms of Vincent Mabillot, in a video game the player takes part to build the representation of the statement. Does that mean that it's the player that will express himself through a video game and that he will build his own story ? I will answer those questions by approaching a particular field of the video game, the one of the game design. Indeed, it is by its game design that a video game will have to encourage the users to be invested in an universe of play, to adopt a ludic attitude. The game designer is charged to design the mechanisms of the game and its various ludic intrigues. The game design is thus an essential aspect, since it confers to the software its ludic vocation, its identity. I will focus more particularly on the research initiated by Henry Jenkins, who advances the thesis that a game designer has to be seen like an architect of the narration rather than a narrator. These theoretical considerations will then allow me to formulate tools to study the narration within a video game.

Key words : *game design / gameplay / transmediality / ludic mechanisms / Storytelling*

Biographie : Genvo Sébastien est allocataire de recherche et moniteur au centre de recherche sur les médiations de l'université Paul Verlaine-Metz. Anciennement *game designer* chez Ubi Soft, il est l'auteur de plusieurs publications sur les jeux vidéo dont notamment *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, paru aux éditions L'Harmattan. Il a dernièrement assuré la responsabilité scientifique d'un colloque sur le *game design* de jeux vidéo, qui s'est déroulé le 19 mars 2005 à l'université de Metz, et a dirigé un ouvrage sur le même thème, à paraître au seconde semestre 2005 aux éditions L'Harmattan. Contact : sebastien.genvo@wanadoo.fr

« La tendance lourde est à la scénarisation des jeux. Il faut impliquer le joueur dans une histoire. Aujourd'hui, le moindre jeu d'action est scénarisé » (Bas, 2000 : 45). Cette interview de François Graffard, lead game designer de la planète des singes (Visiware, 2000), reflète un consensus de plus en plus présent dans les jeux vidéo depuis quelques années maintenant, la nécessité d'immerger davantage le joueur dans l'univers du jeu en le faisant participer à une histoire, en « scénarisant » le jeu. A cette fin, les concepteurs ont recours à des techniques issues d'autres médias. Dans notre exemple, le scénario est une technique inhérente au cinéma, qui est réexploitée dans le jeu vidéo afin de créer une trame narrative. Il n'est ainsi pas surprenant que la précédente citation soit issue de la revue les cahiers du cinéma, qui consacrait alors un hors série aux médias étant « à la frontière du cinéma ». Cependant, dans une salle de cinéma « classique » toutes les images composant la pellicule sont présentées au spectateur dans l'ordre établi par le monteur, lui imposant une seule et unique façon de découvrir le récit qui lui est fait. Dans le jeu vidéo il est néanmoins possible de diriger le récit, d'explorer l'histoire de différentes façons, voire de générer par soi-même une histoire. On peut alors se demander si l'emploi d'une notion comme le scénario, qui implique une non interactivité du récit, permet d'appréhender au mieux l'aspect narratif d'un jeu vidéo. Nous présentons dans cet article des outils d'analyse permettant d'aborder les articulations existantes entre l'histoire et le récit au sein d'un jeu vidéo, ceci en nous fondant sur une typologie émise par Julien Favre, qui définit, dans un article paru dans les Dossiers de l'audiovisuel (Favre, 2000), différents types de narration en fonction du degré d'interactivité que le « spectateur » a sur le récit. Afin d'établir ces instruments d'analyse, il est toutefois nécessaire de définir dans un premier temps certains termes inhérents au domaine, qui permettent de caractériser plusieurs particularités de l'expression vidéoludique. En effet, des notions clefs telles que le gameplay, le game design ou le level design n'ont que rarement fait l'objet de définitions, alors que celles-ci permettent justement d'éclairer l'aspect transmédiatique de la narration vidéoludique tout en en révélant ses spécificités.

Définitions de quelques termes clefs : *gameplay*, *game design* et *level design*

Comme nous l'avons souligné, l'une des différences entre un média comme le cinéma et le jeu vidéo, concernant la narration, réside en ce que le joueur joue un rôle actif dans l'énonciation du récit. Même si certains théoriciens comme Roger Odin considèrent que le lecteur/spectateur mobilise dans son espace de lecture un « processus de production textuelle » (Odin, 2000 : 10), il paraît difficile de postuler que ces œuvres impliquent une opérationnalité des symboles qu'elles véhiculent, pour reprendre les termes employés par Vincent Mabillot à ce sujet. « Pour que se déroule une médiation interactive, il est nécessaire que l'utilisateur soit actif et par ce fait participe à la construction d'une représentation de l'énoncé. Une partie du contenu est indéfinie. On se contente pas d'activer la matérialisation d'un contenu, mais de participer à son énonciation signifiante » (Mabillot, 2001). Cette partie indéfinie de contenue, qui laisse place à l'expression de l'utilisateur, renvoie à un terme spécifique du domaine vidéoludique, celui de *gameplay*. Cette notion est employée de façon instinctive par les professionnels (concepteurs, journalistes, etc.) et les amateurs de jeux vidéo. Nous avons en outre montré lors d'une précédente étude (Genvo, 2003) que, pour les passionnés, le *gameplay* constituait l'un des critères fondamentales de qualité d'un bon jeu vidéo. Il est alors plus particulièrement employé pour qualifier ce qui fait qu'un jeu est bon indépendamment de son aspect purement technique (beauté des graphismes, etc.). Si peu de définitions univoques de cette notion ont jusqu'alors été formulées, il est toutefois possible de la clarifier en ayant recours à certaines théories du jeu. Pour D.W. Winnicott, le mot *game* renvoie à un jeu organisé qui serait une tentative de tenir à distance l'aspect effrayant du jeu *play*. La distinction que fait D.W. Winnicott entre ces deux notions a été reprise par de nombreux auteurs. Jean Duvignaud considère le terme *play* comme un jeu libre, de pure découverte, s'exerçant au-delà de toute limite, rejoignant l'aspect effrayant du *play* chez D.W. Winnicott. Comme on peut le constater, la tension entre liberté d'action (*play*) et règles strictes (*game*) est primordiale dans l'intérêt que suscite un jeu. Un joueur ayant une totale liberté d'action, qui n'a aucune règle à éprouver, se sentira perdu, ne sachant quels sont les buts à atteindre ni les moyens qui lui sont donnés pour y parvenir. A l'inverse, une trop grande profusion de règles frustrera le joueur. Il sera débordé par le grand nombre de paramètres à prendre en compte pour jouer, la structure ne laissant que peu de place à l'expression de son jeu. Un rapport équilibré entre ces deux notions induit alors un bon « *gameplay* ». A cet effet, la référence à une histoire connue du joueur lui fournira des

repères lui permettant de se diriger dans le monde présenté. Dans un scénario manichéen, l'histoire montre quels sont les bons et les méchants, le joueur connaissant ainsi par avance quels sont les personnages qui apporteront leur aide ou non.

La partie indéfinie de contenue d'une œuvre vidéoludique est ainsi essentielle dans l'intérêt d'un jeu vidéo. Pour qu'un récit soit énoncé il est cependant nécessaire que le joueur s'investisse à tout moment du jeu, sans quoi l'œuvre ne peut se réaliser. Il est impératif d'inciter l'utilisateur à agir. Le jeu vidéo recoupe sur ce point le film de fiction dans la mesure où « voir un film comme un film de fiction, c'est vibrer au rythme des événements énoncés par un énonciateur fictif, de telle sorte que j'entre en phase avec ces événements et avec le système de valeurs qu'ils véhiculent » (Odin, 2000 : 64). De la sorte, les concepteurs doivent trouver des artifices d'interaction permettant une mise en phase entre le jeu de l'utilisateur (son attitude ludique, ou *play*) et la structure de l'œuvre (le système de règles, ou *game*). D'une façon générale, le travail consistant à concevoir ces mécanismes ludiques est dénommé *game design*. Pour Luc Dall'Armellina (2002 : 416), chercheur en sciences de l'information et de la communication, le *design* serait « l'art de la configuration des signes pensé dans un usage social », cet usage étant le jeu dans le cas du *game design*. Lors de son travail de conception, le *game designer* doit alors être capable de rendre compte de ce qui incite au jeu afin de créer des mécanismes ludiques attrayants, et c'est en cela que réside l'art du *game design*. Nous l'avons souligné, les emprunts transmédiatiques peuvent faire partie de ces artifices permettant d'investir l'utilisateur dans le monde virtuel qui est lui est présenté. Analysant la séquence de course de pods dans *Star Wars, La menace fantôme* (Lucasfilm, 1999) Charles Tesson constate que « le plaisir pris à y assister vient de son exécution, même si la course, avec toutes ses péripéties suscite autre chose : elle donne envie de jouer [...]. Il s'agit dans sa forme même d'une promesse d'action dont le jeu vidéo sera l'aboutissement. [...] Elle est surtout là, en tant que morceau de bravoure, pour mettre en valeur la potentialité de jeu contenu en elle » (Tesson, 2000 : 40). Le jeu vidéo *Star wars racer* (LucasArts entertainment, 1999) permet de concrétiser cette potentialité, son *game design* reposant sur la transposition de cette course de « modules ».

Mais les mécanismes ludiques ne sont pas uniquement des systèmes de jeu implicites qui seraient connus de l'utilisateur avant que celui-ci ne prenne le logiciel en main. Ces artifices s'ancrent

directement dans la représentation de l'espace qui est faite au joueur, par l'intermédiaire du *level design*. Le terme *level* (couramment traduit par niveau) renvoie à l'environnement et à l'architecture dans lequel le joueur va évoluer. C'est à travers la construction de ces espaces que le *game designer* pourra susciter une expérience narrative. Si le logiciel contient une histoire préétablie par les concepteurs, le rôle du joueur sera d'actualiser les différents événements la constituant, ceci au fur et à mesure de sa progression dans les niveaux de jeu. *Myst* (Cyan worlds, 1994) est l'archétype de ce genre de jeu : « *Myst* fut probablement l'un des premiers titres profondément narratifs à avoir remporté un énorme succès. La raison réside en ce qu'il était fondé sur une qualité de jeu essentielle : la découverte »¹ (Pearce, 2002 : 112). En résolvant une série d'énigmes, le joueur pourra accéder à de nouveaux espaces, qui donneront lieux à de nouvelles énigmes, ce qui permet de découvrir peu à peu la trame narrative de l'œuvre. Le joueur créera ainsi, de par l'ordre de ses découvertes, son propre récit des événements. Mais tous les jeux ne proposent pas à l'utilisateur de découvrir une histoire préétablie. Dans *Star wars racer* le principe de jeu réside dans l'exécution d'une course. Comme le souligne le chercheur américain Henry Jenkins (2002), l'intérêt pour le joueur sera alors de voir se traduire un événement de la fiction cinématographique en un espace dans lequel il pourra se déplacer. Le *level design* des circuits devra rappeler les éléments du film. L'histoire originale fournit un ensemble de représentations qui régiront les attentes vidéoludiques de l'utilisateur. Il y a bien ici un échange transmédiatique où la diégèse du jeu vidéo est fournie par le cinéma. Mais le *level design* devra alors inciter le joueur à agir par l'intermédiaire d'éléments de narrativisation, de sorte que l'utilisateur énonce par sa pratique son propre récit et sa propre histoire de la course. « La narrativisation se caractérise par l'inscription des mouvements dans le registre des actions et par la production d'un sentiment de narrativité » (Odin, 2000 : 32). Ces éléments sont extrêmement variés et dépendent du *game design* du jeu. La forme du tracé des courses, les obstacles proposés, les interventions ponctuelles de concurrents à certains passages du niveau, etc., sont autant d'éléments de narrativisation que l'on peut retrouver dans un jeu de course tel que *Star wars racer*. Le *level design*

¹ « *Myst* was probably one of the first really deeply narrative games to make a big splash. The reason is that is that it was based on a fundamental quality of play : discovery. »

doit donc inciter le joueur à s'exprimer tout en contenant les possibilités narratives de l'œuvre. Pour ces raisons *level design*, *gameplay*, et *game design* sont inextricablement liés et c'est généralement au *game designer* qu'incombe la tâche de s'occuper de ces trois aspects de l'œuvre vidéoludique.

Le *game designer* est donc moins à envisager comme un narrateur que comme un architecte de la narration, pour reprendre la dénomination proposée par Henry Jenkins² (2002). Nous avons alors constaté que les relations existantes entre histoire et récit peuvent être fort variées selon les genres de jeux. En nous fondant sur une grille d'analyse proposée par Julien Favre (2000), nous considérerons de quelle façon peut se traduire dans les jeux vidéo l'acception courante de ces deux termes, telle qu'elle est présentée par François Jost et André Gaudreault (1990 : 35) : l'histoire peut être définie comme « la suite chronologique des événements racontés, par opposition au récit, qui est la façon de les raconter ». Il est à souligner que la classification de Julien Favre ne relève pas cette distinction et qu'elle a été originellement émise pour étudier la « narration interactive telle qu'elle se développe sur les différents sites ou chaînes [télévisuelles] » (Favre, 2000 : 53). Il nous semble toutefois que cette typologie, enrichie des notions d'histoire et de récit et mise à la lumière du travail de *game design*, peut constituer une grille d'analyse pertinente pour les œuvres vidéoludiques.

Les différents types de relations entre histoire et récit

Nous l'avons souligné, certains jeux proposent une suite d'événements prédéfinis par avance, qui seront des passages obligés pour le joueur. La façon dont le joueur découvrira ces événements constituera alors le récit de cette histoire. Ce premier grand type de narration peut être divisé en plusieurs sous catégories. Dans la narration *topographique*, le joueur découvre l'histoire en validant différents points d'entrée liés à des lieux définis. Nous avons déjà relevé le cas du jeu *Myst*. Plus généralement les jeux vidéo dits d'aventures fonctionnent sur ce mode narratif. Au début de l'histoire de *Nomad Soul* (Quantic Dream, 1999), le joueur doit mener une enquête policière sur des meurtres

² Henry Jenkins emploie le terme de *narrative architect*.

commis dans une ville futuriste. C'est en interrogeant les bons personnages et en découvrant des indices que le joueur déclenchera les rouages qui permettront au programme de lui révéler de nouveaux éléments de l'histoire, lui allouant l'accès à d'autres lieux. Le joueur a alors le choix de l'ordre dans lequel il veut que lui soit révélé certains détails de l'histoire, en explorant prioritairement tel lieu plutôt qu'un autre (les ordres possibles de découvertes étant bien sûr établis par avance par le *game designer*). La narration peut également être *arborescente*. A certains endroits, l'histoire se divise pour proposer au joueur plusieurs histoires alternatives. Ce type de narration n'est pas exclusive du jeu vidéo, puisque les livres « dont vous êtes le héros » proposent également ce type de récit. De même, Julien Favre (2000 : 54) relève le cas de la sitcom *Salut les homards* (IMA productions, 1988) qui « proposait aux spectateurs de voter à la fin de chaque épisode, pour choisir la manière dont l'épisode suivant allait se dérouler ». Enfin, dans le cas d'œuvres vidéoludiques comprenant par avance une histoire préétablie, certains jeux vidéo proposent une narration *multifocalisée*, où le même événement peut successivement être découvert de différents points de vue. Le jeu *Forbidden Siren* (Sony, 2004) propose au joueur d'incarner plusieurs personnages vivant simultanément une même histoire, la possession d'un petit village japonais par des forces démoniaques. Ce type de narration existe également dans les jeux de course, où le joueur peut revoir son épreuve sous différents points de vue une fois la course terminée. Toutefois, dans ce cas, et à l'inverse des précédents exemples, c'est l'utilisateur qui crée les événements de l'histoire qu'il pourra visionner.

Ce cas recoupe le deuxième grand genre de narration dans une œuvre vidéoludique, où le joueur peut générer par lui-même une histoire, rendant ainsi égal temps du récit et temps de l'histoire. Julien Favre (2000 : 54) parle de narration *algorithmique* ou *autogénérative* : « En informatique, l'algorithme est un système qui se caractérise par un ensemble de règles préétablis, et la possibilité d'y introduire des variables. L'interaction entre le système et les variables produit un résultat ». Le *level design* contient les mécanismes ludiques qui permettront au joueur de produire les événements qui constitueront l'histoire. Le joueur ne se contente donc pas uniquement d'énoncer des événements préétablis. Ce genre de narration est très fréquent dans les jeux multijoueurs, où plusieurs protagonistes agissent dans la même partie. *Counter-Strike* est un jeu d'équipe qui confronte un groupe de terroristes à un camp d'anti-terroristes. Les buts à poursuivre sont multiples, les deux modes

de jeu suivant étant les plus courants : d'un côté, le groupe de terroristes est chargé de déposer une bombe dans un lieu spécifique ou de tenir une position où sont enfermés des otages (les otages sont gérés par l'ordinateur). Dans l'autre camp, l'équipe d'anti-terroristes est chargée de rapatrier les otages à leur base d'opération ou d'empêcher les terroristes de poser la bombe. Au commencement de toute partie, les joueurs doivent tout d'abord convenir du but poursuivi. Ils choisissent ensuite le *level* dans lequel va se dérouler l'action. D'innombrables *levels* correspondent à chacun de ces deux buts. Chaque niveau présente un lieu à l'architecture et à la géographie bien spécifique. La carte nommée *Cs_Italy* présente par exemple une petite bourgade composée de maisons au style florentin, les otages étant détenus dans l'une d'entre elles. C'est l'emplacement des otages, l'accessibilité de leur lieu d'emprisonnement, l'emplacement du point de rapatriement, etc., qui constitueront autant d'éléments de narrativisation permettant aux multiples utilisateurs de créer, par leurs agissements, une histoire et des événements inédits à chaque nouvelle partie. Un dernier type de narration complète cette grille d'analyse, il s'agit de la narration *multimodale*, qui propose « un contenu homogène sur plusieurs médias, en exploitant les spécificités de chaque média utilisé et en créant des interactions entre ces médias » (Favre, 2000 : 55). Dans ce cas, d'autres médias ne fournissent pas uniquement la diégèse du jeu, mais participent de concert pour véhiculer les événements constitutifs de l'histoire. Le jeu *Majestic* (Anim-X Studios, 2001) proposait ainsi aux joueurs de prendre part à une enquête policière en recevant des appels téléphoniques, des courriers électroniques, en visitant certaines pages Internet,... Il est important de souligner que plusieurs formes de narrations peuvent se retrouver dans un même jeu et que cette précédente grille permet avant tout de fournir des clés afin de décrypter l'architecture narrative d'une œuvre vidéoludique. Ainsi, les jeux de rôle en ligne dits massivement multijoueurs³ proposent-ils fréquemment des histoires préétablies, tout en conférant aux communautés de joueurs la possibilité de générer leurs propres histoires. Usuellement, des systèmes de quêtes permettent de délivrer des histoires par l'intermédiaire de narration topographique. Parallèlement, les joueurs font partie de « guildes », qui ont leurs propres sites Internet relatant les hauts faits de ces

« collectivités » (combats contre d'autres guildes, découvertes de trésors, etc.). L'univers dans lequel se déroule le jeu comporte parfois lui aussi sa propre histoire, qui peut être définie et communiquée par les concepteurs ou qui évolue selon les agissements des différentes communautés. Ce genre de jeu incite alors à introduire la notion de focalisation pour aborder les différentes façons dont les événements de l'histoire sont divulgués au joueur, où la focalisation est « conçue comme foyer cognitif adopté par le récit » (Gaudreault, Jost, 1990 : 137).

Ainsi, dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, l'avatar virtuel d'un utilisateur aura-t-il sa propre histoire générée par les actions du joueur, la communauté à laquelle appartient cet avatar véhiculera également une histoire, de même que le monde dans lequel s'inscrivent les communautés (un même jeu propose parfois plusieurs mondes, dépendant chacun d'un serveur⁴ de jeu). Il semble alors nécessaire de clarifier dans les jeux vidéo la relation existante entre focalisation et ocularisation, soit la différence entre savoir et voir. De nombreux jeux permettent au joueur de découvrir une histoire à travers les yeux de son avatar, en vue subjective (ocularisation interne). Dans ce cas, focalisation et ocularisation correspondent, le joueur connaît les événements « comme s'ils étaient filtrés par la conscience d'un seul personnage » (Gaudreault, Jost, 1990 : 129). On parle dans ce cas de focalisation interne, le joueur et son avatar virtuel prennent simultanément connaissance des événements. Toutefois, une ocularisation interne n'entraîne pas obligatoirement le même type de focalisation et il est alors nécessaire de pouvoir différencier les deux. Nous prendrons l'exemple d'un type de jeu usuellement intitulé *god-game*, qui permet à l'utilisateur d'incarner un dieu omniscient qui contrôle un peuple. Le joueur n'a pas de représentation « physique » dans le monde qu'il dirige, il perçoit donc le monde en ocularisation zéro, se trouvant extérieur à tout personnage de la diégèse. De même, puisqu'il est omniscient, le joueur en sait plus sur les événements se déroulant dans le jeu que

³ Ces jeux proposent des univers persistants où des milliers de joueurs évoluent dans une même partie, qui ne s'arrête jamais. Le joueur peut ainsi sortir du jeu pour y revenir par la suite, le monde du jeu n'aura pas cessé d'évoluer pour autant.

⁴ Un serveur est l'ensemble du matériel technique qui permet aux différents postes informatiques d'échanger des informations sur un réseau tel qu'Internet. Pour faciliter les échanges, le serveur met certaines ressources à disposition des autres postes. Il contient ainsi les informations relatives à l'univers dans lequel évolue les protagonistes. Pour des raisons techniques, un même serveur ne peut pas « héberger » une infinité de joueurs. Aussi, un jeu massivement multijoueurs comporte-t-il fréquemment plusieurs serveurs (généralement moins d'une dizaine) pour héberger les milliers de protagonistes. Chaque serveur réplique alors le monde de jeu, les communications entre serveurs étant très rarement possibles.

n'en sait aucun des personnages. Il est en focalisation zéro. Le joueur peut toutefois être amené à prendre possession d'un des avatars du jeu par l'intermédiaire d'une ocularisation interne. C'est notamment le cas dans *Dungeon keeper* (Bullfrog, 1997), où l'ocularisation interne permet d'effectuer des opérations plus précises dans le monde que manipule le joueur. La focalisation est cependant toujours à degré zéro, le joueur en connaissant davantage sur l'histoire que la créature qu'il dirige. Cette présentation des différents types de focalisation ne serait pas complète si l'on ne lui adjoignait pas la focalisation externe, où le joueur ne connaît pas les agissements des autres protagonistes de la partie et ne prend pas uniquement connaissance des événements par l'intermédiaire d'un seul personnage (il s'agirait dans ce cas d'une focalisation interne). Un jeu tel que *Warcraft 3* (Blizzard, 2002) en est un cas typique. Le joueur doit construire une base constituée de divers bâtiments aux fonctions variées, qui lui permettront de lever une armée. Le but d'une partie est de détruire la base adverse en développant de multiples stratégies. Toutefois, celle-ci lui est cachée par un voile opaque (le « brouillard de guerre ») et le joueur ne pourra supprimer ce cache qu'à condition de conduire certaines de ses unités à travers le *level*, qui lèveront le brouillard de par leur présence. En se rendant dans la base ennemi le joueur pourra alors voir les agissements de son adversaire. Cependant, si ses unités sont détruites, le brouillard de guerre se lèvera à nouveau. Le *game design* de *Warcraft 3*, joue pleinement de la focalisation externe, puisqu'il met à disposition de l'utilisateur de nombreuses possibilités pour espionner son adversaire grâce à des unités invisibles, des sorts magiques de découverte, etc. (la possibilité de voir le jeu de son adversaire donnant un avantage stratégique certain).

Conclusion

Sans prétendre à l'exhaustivité, nous avons présenté à travers cet article plusieurs notions permettant d'aborder la narration au sein d'un jeu vidéo. Des éléments comme le *level design*, la structure narrative du jeu (topographique, autogénérative, etc.) ou la focalisation permettent de fournir de nombreux instruments d'analyse de la narration vidéoludique. Dans la conclusion de leur ouvrage sur l'analyse du récit cinématographique, André Gaudreault et François Jost (1990 : 146) soulignent

qu'à l'heure actuelle, « il n'est plus possible de se retrancher dans les limites rassurantes de son domaine : la narratologie doit être comparée, avancer en prenant en écharpe les différents médias ». Nous avons montré que cette assertion est d'autant plus vraie dans le cas des jeux vidéo, qui emploient des emprunts transmédiatiques au cœur même de leur processus de production. Il ne semble pas possible de comprendre comment le *game design* d'un jeu relatant l'univers de *Star wars* puisse faire sens pour le joueur si l'on ne se reporte pas aux œuvres cinématographiques qui lui correspondent. Tout comme la narratologie cinématographique a posé des questions inédites à la narratologie littéraire, les jeux vidéo permettent d'ouvrir de nouvelles voies de recherches, les relations existantes entre *game design* et narration étant au commencement de ces nouvelles pistes de réflexion.

Bibliographie

Bas Frédéric, 2000, « Tournage d'un jeu vidéo », *Cahiers du cinéma*, Hors série avril 2000, pp. 44-49.

Dall'Armellina Luc, 2002, *Des champs du signe. Du design hypermédia à une écologie de l'écran*, Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication de l'université Paris 8.

Duvignaud Jean, 1980, *Le jeu du jeu*, Paris, Balland.

Favre, 2000, « Fiction interactive : quels formats ? », *Dossiers de l'audiovisuel*, 92, pp. 53-55.

Gaudréault André, Jost François, 1990, *Le récit cinématographique*, Paris, Nathan.

Genvo Sébastien, 2003, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan.

Henriot Jacques, 1989, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti.

Jenkins Henry, 2002, « Game design as narrative architecture », *in* : Pat Harrington and Noah Frup-Waldrop, Eds., *First Person*, Cambridge, MIT Press.

Mabillot Vincent, 2001, « Les dimensions proxémiques recomposées de la communication interactive », Actes du colloque *La communication médiatisé par ordinateur : un carrefour des problématiques*, 15 et 16 Mai 2001, Université de Sherbrooke.

Mabillot Vincent, 2002, « Geste et perméabilité sémiotique entre l'acteur et le personnage dans les jeux en 3D subjective comme Duke Nukem », Communication dans le cadre des journées d'études du séminaire *L'action sur l'image - Pour l'élaboration d'un vocabulaire critique*, 7 et 8 juin 2002, Université Paris 8.

Odin Roger, 2000, *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Université.

Pearce Celia, 2002, « Story as play space », *in* : King Lucien, Ed., 2002, *Game on. The history and culture of videogames*, London, Larence King Publishing Ltd.

Tesson Charles, 2000, « La guerre des boutons. Cinéma et jeu vidéo », *Cahiers du cinéma*, Hors série avril 2000, pp. 40-43.

Winnicott Donald, 1975, [1971], *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard.