

Le game design : une architecture narrative

Par Henry Jenkins

Traduit de l'anglais (États-Unis) par Maxime Cervulle

La question de la relation entre récit et jeu vidéo reste aujourd'hui encore un point de désaccord aussi bien parmi les joueurs et fans que parmi les concepteurs ou universitaires¹. Lors d'un récent colloque consacré aux *Game Studies*, une violente querelle menaça d'éclater entre d'une part un groupe de théoriciens se présentant comme « ludologues » et souhaitant mettre l'accent sur les mécanismes ludiques des jeux vidéo et, de l'autre, les « narratologues », situant l'étude des jeux vidéo aux côtés de celle des autres médias narratifs². On peut relever quelques affirmations récentes relatives à cette question :

Ernest Adams : « L'interactivité est quasiment l'inverse de la narration : la narration est canalisée par l'auteur, tandis que la force motrice de l'interactivité dépend du joueur »³.

Greg Costikyan : « L'opposition entre les exigences narratives et ludiques est ouvertement conflictuelle. Tout écart de la trajectoire narrative est susceptible d'altérer la qualité du récit et toute restriction de la liberté d'action du joueur est susceptible d'altérer la qualité du jeu »⁴.

Jesper Juul : « Les jeux vidéo ne constituent pas de récits (...), le récit tend plutôt à y être isolé voire même à œuvrer contre leur caractère vidéo-ludique »⁵.

Markku Eskelinen : « Nous disposons tous habituellement, en-dehors des considérations théoriques universitaires, d'une excellente capacité à établir des distinctions entre récit et jeu. Si je vous lance un ballon, je ne m'attends pas à ce que vous le posiez par terre et attendiez qu'il raconte une histoire »⁶.

En ce qui me concerne, je suis assez partagé sur la question. D'un côté je comprends ce à quoi s'opposent ces auteurs, notamment les diverses tentatives d'application des structures narratives traditionnelles (« l'hypertexte », le « cinéma interactif », le « récit non-linéaire ») au jeu vidéo aux dépens de sa spécificité en tant que forme émergente de divertissement. Si l'on parle de « récit » au joueur moyen, il lui viendra sans doute à l'esprit une sorte de « livre dont vous êtes le héros », un genre connu pour son inanité et son développement mécanique plus que pour sa capacité à captiver le

¹ Ce texte fut initialement publié sous le titre « Game Design as Narrative Architecture » dans l'ouvrage de Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.) *First Person : New Media as Story, Performance, Game*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 118-130.

² Espen Aardseth est à l'origine du terme « ludologie » (*ludology*). Il plaide pour l'émergence d'un nouveau champ consacré à l'étude des jeux et du *gameplay*, se départant des préoccupations des disciplines préexistantes ou des autres médias.

³ Ernest Adams, « Three Problems For Interactive Storytellers », *Gamasutra*, décembre 1999.

⁴ Greg Costikyan, « Where Stories End and Games Begin », *Game Developer*, septembre 2000, p. 44-53.

⁵ Jesper Juul, « A Clash Between Games and Narrative », conférence présentée lors du colloque Digital Arts and Culture, Bergen, novembre 1998, <http://www.jesperjuul.dk/text/DA%20Paper%201998.html>. Pour une actualisation de cet argument, voir Jesper Juul, « Games Telling Stories ? », *Game Studies*, <http://cmc.uib.no/gamestudies/0101/juul-gts>.

⁶ Markku Eskelinen, « The Gaming Situation », *Game Studies*, <http://cmc.uib.no/gamestudies/0101/eskelinen>.

lecteur, sa sophistication thématique ou la complexité de ses personnages. Et le scepticisme des professionnels de l'industrie vidéoludique vis-à-vis de l'esthétique résolument impopulaire (et souvent fortement antipopulaire) défendue par les théoriciens de l'hypertexte est sans doute justifié. L'application des théories du cinéma au jeu vidéo peut sembler maladroite et trop littérale, sans compter qu'il est rare qu'elle permette de reconnaître les profondes différences qui séparent ces deux médias. D'un autre côté, les comparaisons entre le jeu vidéo et les autres médias narratifs pourraient s'avérer fructueuses pour les critiques et concepteurs de jeu. Quand il s'agit de penser le jeu vidéo, on ne se débarrasse du cadre conceptuel de la narration qu'à ses risques et périls. Dans ce court article, j'espère suggérer une voie du milieu entre la position des ludologues et celle des narratologues, un terrain intermédiaire qui respecte la singularité de ce nouveau médium en appréhendant les jeux comme des espaces traversés de possibilités narratives, plus que comme de simples récits. Commençons par énumérer quelques-uns des points sur lesquels nous pourrions tous tomber d'accord :

1) Tous les jeux ne reposent pas sur un récit. Un jeu peut avoir une forme abstraite, expressive ou expérimentale, parfois plus proche de la danse contemporaine que du cinéma. Certains ballets (*Casse-noisette* par exemple) racontent une histoire, mais la narration n'est pas une caractéristique inhérente à la danse. De la même façon, beaucoup de mes jeux préférés – *Tetris*, *Blix* ou *Snood* – sont des jeux simples et graphiques qui se prêtent assez mal à toute extrapolation narrative⁷. Au-delà de la narration, nous avons besoin d'autres termes et d'autres concepts pour appréhender ces jeux : les notions de « design d'interface » ou de « mouvement expressif » pour commencer. Car il nous faut prendre garde à ne pas brider l'expérimentation créative amenée à s'exprimer dans les premières années de développement de ce jeune médium.

2) De nombreux jeux *ont* des intentions narratives. Ils tentent *a minima* de puiser dans le réservoir émotionnel constitué par nos expériences narratives précédentes. Ils se servent souvent de notre familiarité avec les rôles et les objectifs du genre de divertissement proposé pour nous orienter dans l'action. Dans de nombreux cas, les concepteurs veulent faire vivre au joueur une succession d'expériences narratives. Ceci étant dit, il semble raisonnable de suggérer qu'une certaine compréhension de la relation qu'entretient le jeu vidéo au récit est nécessaire si l'on veut appréhender l'esthétique du design vidéoludique ou la nature de la culture vidéoludique contemporaine.

3) Il n'est pas nécessaire que l'analyse narrative soit prescriptive, même si certains narratologues – Janet Murray est l'exemple le plus souvent cité – semblent effectivement préconiser l'adoption par les jeux vidéo de certaines formes narratives particulières. Les jeux vidéo n'ont pas un seul et unique futur possible. Notre objectif devrait plutôt être d'encourager la diversification des genres, des esthétiques et des publics, d'ouvrir les joueurs à la gamme la plus large possible d'expériences. Pour l'industrie vidéoludique, ces dernières années ont été particulièrement riches en expérimentations créatives et en innovations, comme peut le démontrer une liste de certains des titres qui en sont issus. *Les Sims*, *Black and White*, *Majestic*, *Shenmue* : chacun de ces jeux illustre une conception singulière de ce qui constitue un *gameplay* réussi. Traiter du potentiel narratif des jeux vidéo n'implique pas de privilégier la narration vis-à-vis des autres possibles qu'ils peuvent réaliser, même si l'on peut suggérer que quitte à raconter des histoires, les concepteurs de jeu devraient les raconter bien. Les concepteurs, qui ont habituellement été formés en informatique ou en graphisme, doivent donc apprendre le vocabulaire de base de la narratologie.

4) L'expérience vidéoludique ne peut en aucun cas être réduite à une simple expérience narrative. De nombreux autres facteurs qui ont peu ou rien à voir avec la narration en tant que telle

⁷ Eskelinen (op. cit.) critique ainsi l'ouvrage de Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative Cyberspace* (Cambridge, MIT Press, 1997), pour son analyse narrative de *Tetris*, qu'elle perçoit comme « l'illustration parfaite de la vie des Américains dans les années 1990 : constamment saturée de tâches diverses qui demandent notre attention et que nous devons d'une manière ou d'une autre réussir à caser dans nos emplois du temps surchargés et à faire disparaître de nos bureaux afin de faire place libre à la prochaine offensive ». Eskelinen a raison de relever que l'abstraction de *Tetris* semble le prémunir contre toute interprétation narrative, néanmoins cela ne revient pas au même que de dire qu'aucune analyse significative de ce jeu et de sa place dans la culture contemporaine ne peut être faite. Même s'il ne s'appuie sur aucun récit, on peut tout à fait considérer que *Tetris* exprime le rythme frénétique de la vie moderne, à la façon dont la danse moderne peut également le faire.

contribuent au développement d'un bon jeu et nous devons grandement élargir notre vocabulaire critique si l'on souhaite appréhender plus pleinement ces autres enjeux. Sur ce point, la remarque des ludologues selon laquelle les théoriciens du jeu vidéo devraient prêter plus d'attention aux mécanismes du *gameplay* semble tout à fait pertinente.

5) Si certains jeux reposent sur un récit, il y a peu de chances qu'ils le traitent de la même façon que les autres médias. Les récits ne sont pas des contenus vides qui peuvent être transportés indifféremment d'un canal médiatique à un autre. On serait par exemple bien en peine de traduire le monologue intérieur du narrateur d'*À la recherche du temps perdu* de Proust en une expérience cinématographique convaincante. La manipulation habile du spectateur à laquelle parvient Hitchcock dans ses films à suspense, pour prendre un autre exemple, se situe quant à elle à l'opposé de ce qui constitue une réussite en terme d'esthétique vidéoludique. Nous devons donc prêter attention à la singularité du jeu vidéo en tant que médium, et en particulier à ce qui le distingue des autres traditions narratives. Y parvenir requiert toutefois des comparaisons précises, non pas l'application de vieux modèles mais une mise à l'épreuve de ces modèles face aux jeux vidéo existants afin de déterminer quelles caractéristiques ils peuvent ou non partager avec les autres médias.

La plupart des écrits se situant dans la tradition ludologique sont inutilement polémiques : ils sont si animés par la volonté de retirer tout « désir de cinéma » aux concepteurs de jeux, ou de définir un champ au sein duquel aucun théoricien de l'hypertexte n'oserait s'aventurer, qu'ils en écartent trop prématurément le concept de narration. Leur conception est bordée de points aveugles et, selon moi, ne leur permet pas d'appréhender pleinement l'interaction entre récit et jeu vidéo. Premièrement, le modèle de narration au cœur du débat est un modèle trop restrictif focalisé sur les règles et conventions de la narration linéaire classique. Il laisse ainsi de côté d'autres types de récit : non seulement les expérimentations modernes et postmodernes qui ont inspiré les théoriciens de l'hypertexte, mais également les traditions populaires qui, plus que sur un enchaînement de cause à effet, mettent l'accent sur l'exploration spatiale ou tentent d'équilibrer les exigences du récit et du spectacle⁸. Deuxièmement, la compréhension même de ce qu'est la narration est beaucoup trop limitée au sein de ce débat, en ce sens qu'elle se concentre trop sur l'activité de création et les intentions de l'auteur et pas suffisamment sur les processus de compréhension narrative des joueurs⁹. Troisièmement, le débat porte uniquement sur le fait de savoir si les jeux racontent des histoires et ne s'interroge pas sur les éléments narratifs qui peuvent traverser les jeux à une échelle plus réduite. Enfin, le débat part du présupposé que les récits constituent des formes autonomes, alors qu'on pourrait appréhender les jeux comme servant certaines fonctions spécifiques au sein d'un nouvel environnement narratif transmédiatique. Repenser chacune de ces questions pourrait nous conduire à une nouvelle compréhension de la relation entre jeu vidéo et récit. Je souhaite plus particulièrement introduire un important troisième terme au sein de ce débat – la notion de spatialité – et plaider pour une compréhension des concepteurs de jeux moins comme des conteurs que comme des architectes narratifs.

Récit spatial et narration environnementale

Les concepteurs de jeux vidéo ne se contentent pas de raconter des histoires ; ils créent des mondes et sculptent des espaces. Ce n'est ainsi pas un hasard si les documents relatifs à la conception de jeux vidéo ont historiquement porté sur l'élaboration des niveaux plutôt que sur la construction de l'intrigue ou des motivations des personnages. Une préhistoire des jeux de console et des jeux informatiques nous amènerait sans doute à parcourir l'évolution du labyrinthe de papier ou du plateau de jeu, tous

⁸ Pour Chris Crawford, « une histoire est un enchaînement de faits ordonnés dans une séquence temporelle qui suggère une relation de cause à effet ». Voir le premier chapitre de son ouvrage *The Art of Computer Game Design*, <http://members.nbci.com/kalid/art/art.html>. « Récit et jeu sont antithétiques. La meilleure manière de raconter une histoire est de façon linéaire. La meilleure manière de créer un jeu est de concevoir une structure au sein de laquelle le joueur a la plus grande liberté d'action ». Voir Costikyan, op. cit.

⁹ « Sous sa forme la plus riche, la narration signifie la soumission du lecteur à l'auteur. L'auteur prend le lecteur par la main et le conduit dans son univers imaginaire. Le lecteur a un rôle à jouer, mais c'est un rôle relativement passif : être attentif, comprendre, parfois penser... mais pas agir ». Voir Adams, op. cit.

deux préoccupés par la conception d’espaces, même lorsqu’ils fournissent un contexte narratif. Le *Monopoly* raconte par exemple une histoire, celle de la manière dont les fortunes se font et se défont – les cartes Chance fournissent des prétextes narratifs pour justifier parfois nos pertes et nos gains – mais au final c’est du déplacement sur le plateau de jeu et de la désagréable expérience de tomber sur des cases appartenant à d’autres joueurs dont nous nous rappelons. Les théoriciens de la performance ont décrit le jeu de rôle comme un mode de narration collaboratif, mais toute partie de *Dungeon’s Master* commence par la conception de l’espace – le donjon – au sein duquel la quête des joueurs va se dérouler. Beaucoup des premiers jeux basés sur du texte, tel que *Zork*, qui auraient pu raconter une vaste gamme d’histoires diverses, se sont même centrés sur le déplacement du joueur dans des espaces narratifs : « Vous êtes devant la face nord d’une maison blanche. Elle n’a pas de porte et toutes les fenêtres sont barricadées. Au nord, un chemin étroit serpente entre les arbres ». Les premiers jeux de Nintendo ont des accroches narratives simples – sauver la Princesse Peach – mais ce que les joueurs ont trouvé extraordinaire la première fois qu’ils y ont joué, ce sont leurs univers complexes au graphisme imaginatif et bien plus sophistiqué que les simples grilles que *Pong* ou *Pac-Man* nous avaient offert une décennie plus tôt. Définir une oeuvre aussi influente que le *Super Mario Bros* de Shigeru Miyamoto en tant que « *scroll game* »¹⁰ revient à le situer au sein d’une tradition de narration spatiale bien plus ancienne : de nombreuses estampes japonaises sur rouleau retracent par exemple le changement des saisons sur un espace déroulant. L’adaptation vidéoludique d’un film passe typiquement par la traduction des péripéties en environnements de jeu. Quand les magazines spécialisés décrivent le *gameplay* d’un jeu vidéo, ils ont tendance à reproduire des cartes des niveaux de jeu plutôt qu’à raconter son histoire¹¹. Avant de pouvoir parler de récit vidéoludique, nous devons donc commencer par parler d’espaces vidéoludiques. J’ai déjà démontré que les consoles de jeu doivent être comprises en tant qu’elles génèrent des espaces ludiques virtuels permettant de compenser le déclin de la traditionnelle cour de jeu dans la culture masculine contemporaine¹². J’ai également souligné à quel point nombre de jeux ont pour récit central l’exploration, la conquête et la maîtrise d’espaces disputés¹³. Je souhaite ici aller au-delà de ces considérations afin d’examiner en quoi la structuration spatiale des jeux vidéo permet différents types d’expérience narrative.

Les jeux vidéo relèvent d’une tradition bien plus ancienne de narration spatiale, qui a souvent pris la forme d’odyssées, de quêtes mythiques ou de récits de voyage¹⁴. Les meilleures oeuvres de J. R. R. Tolkien, Jules Verne, Homère, L. Frank Baum ou Jack London relèvent toutes plus ou moins de cette tradition. C’est aussi par exemple le cas de ce passage de *Guerre et Paix* de Tolstoï décrivant l’errance de Pierre sur le champ de bataille de Borodino. Il n’est pas rare que de telles oeuvres se situent aux frontières de la littérature. Les lecteurs en raffolent, cela ne fait aucun doute, et elles se transmettent de génération en génération, mais elles figurent rarement dans le canon littéraire. On reproche ainsi souvent à la science-fiction de concevoir des univers plutôt que de développer une intrigue ou travailler la psychologie des personnages. Les auteurs de science-fiction semblent constamment repousser les limites de ce qui peut être accompli dans un texte et leurs oeuvres ont du mal à émerger face aux standards esthétiques définis en référence aux romans classiques. Dans bien des cas, les personnages – qui sont nos guides dans ces univers extrêmement riches – sont réduits au strict

¹⁰ [NdT] « *To scroll* » signifie littéralement « dérouler ou faire défiler ». L’expression « *scroll game* » désigne un jeu vidéo dans lequel l’espace défile sur l’écran suivant la progression du personnage.

¹¹ Comme je l’ai relevé dans un autre article, ces cartes revêtent une forme tout à fait particulière : elles n’apparaissent pas sous la forme d’une figuration objective ou de vues surplombantes abstraites, mais sont constituées de captures d’écran qui représentent l’univers du jeu tel que nous le rencontrons en traversant les espaces qui le composent. L’espace de jeu n’existe jamais à un niveau abstrait, il relève toujours du domaine de l’expérience.

¹² Henry Jenkins, « ‘Complete Freedom of Movement’ : Video Games as Gendered Playspace », in Justine Cassell et Henry Jenkins (dir.), *From Barbie to Mortal Kombat : Gender and Computer Games*, Cambridge, MIT Press, 1998.

¹³ Henry Jenkins et Mary Fuller, « Nintendo and New-World Narrative », in Steve Jones (dir.), *Communications in Cyberspace*, New York, Sage, 1994.

¹⁴ Le concept de « récit spatial » que je développe ici s’inspire fortement de l’ouvrage de Michel de Certeau, *L’Invention du quotidien, tome 1, Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1980, ainsi que de celui de Henri Lefebvre, *La Production de l’espace*, Paris, Anthropos, 1974.

minimum, tandis que la description remplace l'exposition narrative et que les fragments d'intrigues prennent la forme d'une succession d'épisodes et de rencontres. Lorsque les concepteurs de jeu s'appuient sur des éléments narratifs tirés de genres littéraires ou de films déjà existants, ils sont plus susceptibles de puiser dans les genres – la *fantasy*, la science-fiction, le roman ou le film d'aventure, d'horreur, de guerre – qui sont les plus investis dans la création d'univers et dans la narration spatiale. Les jeux peuvent en retour réaliser plus pleinement la spatialité de ces récits, donnant une représentation bien plus immersive et attractive de ces univers narratifs. Quiconque doute du fait que Tolstoï est passé à côté de sa véritable vocation de concepteur de jeu devrait relire la dernière partie de *Guerre et Paix* où il montre comment une succession de choix alternatifs aurait pu renverser l'issue de la campagne russe de Napoléon. Ce passage est un poids mort dans le contexte romanesque, pourtant l'idée qu'il véhiculerait aurait pu être aisément communiquée dans un « *god game* »¹⁵ comme *Civilization*.

Selon Don Carson, qui a occupé la fonction de Concepteur en chef chargé des attractions et spectacles chez Walt Disney Imagineering, les concepteurs de jeu auraient beaucoup à apprendre de l'étude des techniques de « narration environnementale » employées par Disney pour concevoir ses parcs d'attractions. « L'élément narratif imprègne l'espace physique que le visiteur traverse ou dans lequel il voyage, écrit Carson. C'est essentiellement par l'espace que les concepteurs transmettent l'histoire qu'ils souhaitent raconter. (...) Armés de leur connaissance du monde et de visions collectées des films et livres, les visiteurs sont mûrs pour être lâchés dans votre aventure. Le tout consiste à jouer sur ces souvenirs et sur ces attentes pour augmenter leur excitation à découvrir l'univers que vous avez créé »¹⁶. L'attraction d'un parc ne reproduit pas tant le récit d'une œuvre littéraire telle que *Le Vent dans les saules* plutôt qu'il n'évoque son atmosphère. Le récit originel fournit « un ensemble de règles qui va guider l'équipe en charge du projet et de sa conception vers un objectif commun ». Il va également permettre de donner une structure et un sens à l'expérience du visiteur. Si par exemple l'attraction se centre sur les pirates, « chaque texture que vous utilisez, poursuit Carson, chaque son que vous diffuserez, chaque virage dans l'attraction devra renforcer ce concept », tandis que tout élément inapproprié pourrait briser la sensation d'immersion dans cet univers narratif. On peut en dire autant d'un jeu comme *Sea Dogs* qui, ni plus ni moins que l'attraction des *Pirates des Caraïbes*, repose sur sa capacité à spatialiser nos fantasmes de piraterie préexistants. La différence la plus significative est que les concepteurs d'attraction comptent sur les visiteurs pour garder leurs bras et leurs mains à l'intérieur du véhicule, ce qui leur permet de conserver un plus grand contrôle sur la totalité de l'expérience, tandis que les concepteurs de jeux vidéo doivent développer des univers où nous pouvons toucher, saisir et lancer des objets sur commande.

La narration environnementale peut créer les conditions nécessaires à une expérience narrative immersive d'au moins quatre façons différentes : un récit spatial peut faire référence à des récits préexistants ; il peut constituer la scène au sein de laquelle les péripéties prennent place ; il peut véhiculer de l'information narrative ; ou il peut permettre l'émergence de récits générés par le joueur.

Des espaces évocateurs

Les attractions les plus réussies s'appuient sur des traditions narratives ou génériques déjà connues du visiteur, leur permettant ainsi d'entrer physiquement dans des espaces qu'ils ont maintes fois visités par la pensée. Ces attractions peuvent soit s'inspirer d'un récit préexistant (*Retour vers le futur*), soit évoquer une tradition générique connue de tous (le *Manoir hanté* des parcs Disneyland). Ces attractions ne racontent pas tant des histoires autonomes qu'elles ne jouent sur nos compétences narratives. Elles peuvent dépeindre ces univers à grands traits et compter sur le visiteur pour remplir

¹⁵ [NdT] Un « *god game* » est un genre de jeu vidéo, souvent proche du jeu de gestion, au sein duquel le joueur incarne un dieu ou une puissance supérieure amené à contrôler des populations humaines et/ou des environnements.

¹⁶ Don Carson, « Environmental Storytelling : Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned From the Theme Park Industry », *Gamasutra*, http://www.gamasutra.com/features/20000301/carson_pfv.htm.

les blancs. On peut en dire autant de bien des jeux. *American McGee's Alice* est par exemple une interprétation originale d'*Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll. Après des années d'incertitude quant à la réalité de ses expériences merveilleuses, Alice est devenue folle ; elle revient dans ce monde et a désormais soif de sang. Le pays des merveilles de McGee n'est pas une rêverie fantasque, mais un sombre cauchemar. McGee peut compter sur le fait que les joueurs abordent le jeu avec une représentation mentale assez précise des espaces, des personnages et des situations associés à l'univers fictionnel de Carroll et qu'ils liront les caricatures souvent monstrueuses qu'il met en scène à l'aune des images mentales formées par leurs précédentes rencontres avec les illustrations des éditions du livre et les films de Disney. La réécriture d'*Alice* par McGee passe principalement par la réinvention de l'espace.

S'opposant à l'appréhension des jeux comme étant narratifs, Jesper Juul suggère qu'« il est clairement impossible de déduire l'histoire de *Star Wars* de son adaptation vidéoludique », tandis qu'une adaptation cinématographique d'un roman vous donnerait au moins selon lui les grandes lignes de l'intrigue¹⁷. C'est là une compréhension assez désuète du processus d'adaptation. Notre monde est de plus en plus un monde de récits transmédiatiques, où chaque œuvre individuelle n'est pas isolée et autonome, mais participe d'une économie narrative plus large. Il est vrai que les jeux vidéo *Star Wars* ne racontent pas l'histoire des films, mais cela n'est pas nécessaire à l'enrichissement de notre expérience de la saga. Nous connaissons déjà l'histoire avant même d'acheter le jeu et serions frustrés s'il ne nous offrait rien de plus qu'une régurgitation du film originel. Les jeux *Star Wars* se situent plutôt dans un dialogue avec les films ; ils permettent de nouvelles expériences narratives grâce à un usage créatif des détails environnementaux. On peut imaginer que des jeux prennent place au sein d'un système narratif plus large, avec une information narrative communiquée par l'entremise de livres, de films, de programmes audiovisuels, de bandes dessinées et d'autres médias, ou chaque support ferait ce qu'il sait faire de mieux, où chaque expérience serait relativement autonome, mais dont la compréhension la plus riche n'apparaîtrait qu'à ceux qui suivent la trajectoire de ce récit dans ces différents canaux. Au sein d'un tel système, les jeux mettraient sans doute à profit leur capacité à concrétiser les souvenirs et la représentation mentale que nous pourrions avoir de cet univers fictionnel, créant un environnement immersif dans lequel nous pourrions errer et avec lequel nous pourrions interagir.

Quand le récit se joue

La plupart du temps lorsque nous concevons les jeux vidéo comme une forme de récit, nous faisons référence à des jeux qui permettent au joueur d'être le témoin d'événements narratifs ou d'accomplir des actes au sein du récit – par exemple, dans le cas d'un jeu *Star Wars*, se saisir d'un sabre laser et tuer Dark Maul. Le récit infiltre de tels jeux à deux niveaux : en termes de conflits ou d'objectifs à l'échelle du jeu en son entier et au niveau d'incidents situés à une échelle plus locale.

De nombreux critiques de jeux vidéo partent du principe que tout récit doit être structuré de façon classique, chaque élément devant parfaitement s'insérer dans la trajectoire narrative globale. Costikyan écrit par exemple qu'un « récit est une expérience contrôlée ; l'auteur l'élabore avec soin, choisissant les éléments avec précision, les ordonnant d'une certaine manière afin de créer une histoire ayant un maximum d'impact »¹⁸. Adams affirme quant à lui qu'un « bon récit s'assemble telles les pièces d'un puzzle : chacune des pièces doit parfaitement s'imbriquer avec les autres »¹⁹. De l'autre côté, les récits spatiaux sont souvent déconsidérés et vus comme anecdotiques – ce qui revient à dire que chaque épisode d'un récit spatial peut avoir une valeur en soi et selon ses propres termes sans contribuer significativement au développement de l'intrigue, voire que les épisodes pourraient être

¹⁷ Juul, op. cit.

¹⁸ Costikyan, op. cit. Pour une analyse plus complète des normes du récit hollywoodien classique, voir David Bordwell, Janet Staiger et Kristen Thompson (dir.), *The Classical Hollywood Cinema*, New York, Columbia University Press, 1985.

¹⁹ Adams, op. cit.

réordonnés sans modifier sensiblement l'expérience globale. Le récit peut être composé de différents mouvements ou de diverses étapes, comme le suggère Troy Dunniway lorsqu'il établit un parallèle entre les étapes de progression du héros qu'a relevé Joseph Campbell et les niveaux d'un jeu d'aventure classique. Néanmoins, le séquençage des actions au sein de chaque niveau peut être assez décousu²⁰. Pour autant, le récit spatial n'est pas un récit mal construit, c'est un récit qui répond à d'autres principes esthétiques en privilégiant l'exploration spatiale plutôt que le développement de l'intrigue. Le récit spatial est constitué par des objectifs et des conflits définis à grands traits et il progresse grâce aux déplacements du personnage sur la carte. Le dénouement survient lorsque le joueur atteint sa destination, bien que comme le note Mary Fuller tous les récits de voyage ne finissent pas bien ni ne résolvent les énigmes narratives qui les ont suscités²¹. Une fois encore, nous en revenons aux principes de la « narration environnementale ». L'organisation de l'intrigue devient une question de conception géographique, de création d'univers imaginaires, de sorte que les obstacles contrecarrent, et que les adjuvants facilitent, la progression du personnage vers le dénouement. Durant ses dernières années, les concepteurs de jeu ont largement amélioré leur capacité à établir et à faire varier le rythme du *gameplay* par le biais d'éléments spatiaux.

La narration peut également pénétrer un jeu à une échelle plus locale avec ce que j'appelle des micro-récits. On peut aisément comprendre le fonctionnement des micro-récits en se penchant sur la séquence de la steppe d'Odessa dans *Le Cuirassé Potemkine* de Sergei Eisenstein. Il nous faut tout d'abord relever que malgré le ton sérieux et moraliste de la séquence, elle emploie les mêmes éléments de base que la plupart des jeux : deux groupes dont l'un progresse et l'autre bat en retraite (respectivement les paysans et les Cosaques) se disputent un espace (la steppe). Eisenstein intensifie notre engagement émotionnel avec ce conflit à grande échelle en insérant une succession de courtes unités narratives. Les plans sur la femme au berceau constituent sans doute le plus célèbre de ces micro-récits. Chacune de ces unités narratives s'appuie sur des situations ou personnages stéréotypiques tirés du répertoire du mélodrame. Aucune ne dure plus de quelques secondes, même si Eisenstein les prolonge (et intensifie leur impact émotionnel) par un montage alterné avec de multiples incidents. Eisenstein employa le terme d'« attraction » pour qualifier ce type de compactage émotionnel dans son œuvre ; des concepteurs de jeu contemporains parleraient sûrement de « moments mémorables ». De la même manière que certains des moments mémorables des jeux dépendent de sensations (la sensation de vitesse dans un jeu de course), de perceptions (la soudaine apparition du ciel dans un jeu de snow-board) ou de tensions narratives, Eisenstein employa le terme d'« attraction » pour décrire tout élément qui au sein d'une œuvre produit un profond impact émotionnel. Les thèmes de l'œuvre pouvaient selon lui être communiqués par et par-delà ces éléments singuliers. Même les jeux qui n'élaborent pas de trajectoires narratives à grande échelle peuvent tout à fait s'appuyer sur ces micro-récits pour susciter une réaction émotionnelle. Les micro-récits peuvent ou non être constitués de plans montés *cut*. On peut aussi bien imaginer, au sein d'un jeu de football américain, une simple séquence d'actions préprogrammées par laquelle un joueur adverse répond à votre *touchdown* sous la forme d'un micro-récit.

Les critiques de jeu relèvent souvent que la participation du joueur constitue une menace potentielle pour la construction narrative, tandis que les rails de l'intrigue peuvent excessivement contraindre « la liberté, la capacité, l'expressivité » associées à l'interactivité²². La tension entre jouabilité (ou *gameplay*) et exposition (ou narration) est loin de ne concerner que les jeux vidéo. Les plaisirs de la culture populaire émanent souvent de spectaculaires performances ou de numéros autonomes. Il est impensable de décrire les numéros musicaux, les gags ou les séquences d'actions comme des moments d'interruption narrative : si nous allons voir un film de kung-fu, c'est bien pour voir Jackie Chan montrer ce qu'il sait faire²³. Il est toutefois rare que des films ne soient composés que de tels moments,

²⁰ Troy Dunniway, « Using the Hero's Journey in Games », Gamasutra, http://www.gamasutra.com/features/20001127/dunniway_pfv.htm.

²¹ Fuller et Jenkins, op. cit.

²² Adams, op. cit.

²³ Pour une analyse de cette question vue par le prisme des études filmiques, voir Donald Crafton, « Pie and Chase : Gag, Spectacle and Narrative in Slapstick Comedy », in Kristine Brunovska Karnick et Henry Jenkins

ils s'appuient en général sur une exposition narrative plus large afin de créer un cadre au sein duquel ces actions isolées prennent sens²⁴. On pourrait décrire la structure narrative des comédies musicales, des films d'action ou des comédies *slapstick*²⁵ en disant qu'elle est « en accordéon ». Certains moments de l'intrigue sont figés dans le temps tandis que d'autres peuvent être dilatés ou contractés en fonction des réactions du public et sans véritable conséquence sur le récit général. La situation initiale doit présenter les motivations du personnage ou la conflictualité au cœur du récit ; le dénouement consiste soit en l'accomplissement des objectifs du protagoniste, soit en la défaite de l'antagoniste. Dans la Commedia dell'arte par exemple, les masques définissent les relations entre les personnages et nous informent sur leurs motivations et désirs²⁶. Les masques posent le cadre et les limites de l'action, bien que l'ensemble des performances soient improvisées. Les acteurs ont appris à maîtriser la gestuelle ou les *lazzi*²⁷ associés à chaque personnage, tout comme un joueur apprend à maîtriser la combinaison de touches qui permettent de déclencher certaines actions. Aucun auteur n'indique aux acteurs ce qu'ils doivent faire une fois sur scène, la forme du récit émerge du vocabulaire de base des actions possibles et des paramètres établis par cette tradition théâtrale. Certains des *lazzi* peuvent contribuer au développement de l'intrigue, mais la plupart d'entre eux consistent en de simples mises en scène d'oppositions basiques (le valet trompe son maître ou se fait battre). Le plaisir que ces genres centrés sur le spectacle ou la performance nous permettent d'éprouver tout au long de la trajectoire narrative surpasse parfois en intensité le dénouement lui-même. De la même façon, l'exposition narrative peut être vécue comme une interruption bienvenue du plaisir lié à la performance. Les concepteurs de jeu sont également confrontés à cette tension : ils doivent évaluer jusqu'à quel point le cadre de l'intrigue peut être attractif et jusqu'où la liberté des joueurs peut aller sans faire totalement dérailler le récit de sa trajectoire. Étant encore novices dans le domaine de l'élaboration de récits, ils en reviennent souvent à une exposition narrative plutôt mécanique par l'entremise de plans montés *cut*, tout comme les premiers cinéastes avaient parfois tendance à se reposer sur les intertitres plutôt que d'apprendre l'art de la narration visuelle. Comme pour les autres traditions esthétiques, les concepteurs de jeu sont pourtant parvenus à développer leur art par un processus d'expérimentation et de réinvention des dispositifs narratifs de base, progressant dans l'élaboration d'expériences narratives qui ne contraignent pas outre mesure l'espace d'improvisation au sein du jeu.

Récits embarqués

Les formalistes russes ont établi une distinction très utile entre l'intrigue (ou *Syuzhet*), qui selon Kristen Thompson peut être définie comme « l'ensemble structuré de tous les éléments causaux tels que nous les voyons et entendons présentés dans le film », et le récit (ou *fabula*), qui indique la construction mentale qu'établit le spectateur à partir de la chronologie de ces événements²⁸. Peu de

(dir.), *Classical Hollywood Comedy*, New York, Routledge et American Film Institute, 1995 ; Henry Jenkins, *What Made Pistachio Nuts ? Early Sound Comedy and The Vaudeville Aesthetic*, New York, Columbia University Press, 1991 ; Rick Altman, *The American Film Musical*, Bloomington, Indiana University Press, 1999 ; Tom Gunning, « The Cinema of Attractions : Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde », in Thomas Elsaesser et Adam Barker (dir.), *Early Cinema : Space, Frame, Narrative*, Londres, British Film Institute, 1990 ; Linda Williams, *Hard Core : Power, Pleasure and the 'Frenzy of the Visible'*, Berkeley, University of California Press, 1999.

²⁴ « Les jeux qui se contentent d'enchaîner les moments d'action sont amusants au départ, mais deviennent vite lassants. L'ennui qu'ils provoquent est sans doute dû à l'absence d'intrigue, de récit et de suspense. Avez-vous vu beaucoup de films d'action dans lesquels le héros tire toutes les deux secondes et ne cesse de courir ? Ce genre de film perd vite tout intérêt. Jouer à un jeu n'est pas la même chose que de regarder un film, mais le fait est que l'action non-stop stimule un peu trop le cerveau ». Dunningway, op. cit.

²⁵ [NdT] Le *slapstick* est un des sous-genres de la comédie burlesque américaine, absurde, gaguesque et reposant parfois sur une certaine violence corporelle.

²⁶ Pour un inventaire détaillé des masques et des *lazzi* de cette tradition, voir par exemple John Rudlin, *Commedia dell'Arte : An Actor's Handbook*, New York, Routledge, 1994.

²⁷ [NdT] Le *lazzo* des improvisations de la Commedia dell'Arte est une plaisanterie burlesque, voire grotesque, souvent inspirée de la farce.

²⁸ Kristen Thompson, *Breaking the Glass Armor : Neoformalist Film Analysis*, Princeton, Princeton University

films ou de romans sont véritablement linéaires ; la plupart révèlent leur contexte narratif au fur et à mesure des péripéties. Le genre policier est l'illustration classique de ce principe, en ce sens qu'il raconte deux histoires : la première (celle de l'investigation) plus ou moins chronologique, à l'inverse de la seconde (relatant les événements à l'origine du meurtre). Selon ce modèle, la compréhension narrative est un processus actif par lequel les spectateurs émettent des hypothèses quant aux développements narratifs à venir sur la base de l'information tirée des signes et indices textuels²⁹. Les spectateurs éprouvent et reformulent leurs représentations mentales des péripéties et de l'espace du récit au fur et à mesure de leur progression dans le film. Dans le cas des jeux vidéo, les joueurs n'ont pas d'autre choix que d'agir sur ces représentations mentales pour les mettre littéralement à l'épreuve de l'univers du jeu. Si vous n'avez pas anticipé la présence d'un adversaire derrière la prochaine porte, vous allez très vite en faire les frais, peut-être même en vous faisant tuer et en ayant à recommencer la partie. Les expositions narratives un peu lourdes qui ouvrent de nombreux jeux vidéo servent une fonction utile, celle d'orienter les joueurs vers les principes fondamentaux du jeu de sorte qu'ils soient moins enclins à commettre certaines erreurs stupides et coûteuses lorsqu'ils découvrent son univers. Certains jeux contiennent aussi des didacticiels, afin que nous puissions appréhender au mieux les mouvements et actions possibles de notre personnage avant d'être confronté aux défis que pose la navigation en espace narratif.

Un récit est donc moins une structure temporelle qu'un corpus d'information. L'auteur d'un film ou d'un livre peut décider quand et comment nous recevons certaines informations spécifiques ; de son côté, le concepteur de jeu peut maîtriser le processus narratif en distribuant l'information le long de l'espace de jeu. Au sein d'une structure narrative ouverte et exploratoire, telle que celle d'un jeu, l'information narrative essentielle doit être présentée de manière redondante dans différents espaces et par le biais de divers artefacts, car on ne peut savoir quelle information le joueur parviendra à identifier ou s'il en saisira immédiatement la signification. Les concepteurs de jeu ont développé une variété de programmes leur permettant d'inciter les joueurs à accomplir certaines actions ou les guidant vers des espaces narrativement pertinents. Cela n'est toutefois pas très différent de la redondance narrative des *soap opera*, où l'on présuppose qu'un certain nombre de téléspectateurs auront manqué un épisode, voire même de la structure narrative hollywoodienne classique, où la « loi des trois » suggère que tout élément essentiel de l'intrigue doit être communiqué d'au moins trois façons différentes.

Pour reprendre l'exemple du genre policier, on peut imaginer que le concepteur développe deux types de récit : un récit relativement déstructuré et contrôlé par le joueur, qui révèle les secrets que renferme l'espace du jeu au fur et à mesure de son exploration ; et un récit déjà structuré mais embarqué au sein d'une mise en scène et que le joueur devra découvrir. L'univers du jeu devient ainsi une sorte d'espace informationnel, un « palais de mémoire ». *Myst* est un exemple très réussi de ce type de récit embarqué, mais un récit embarqué ne requiert pas nécessairement de débarrasser l'espace de toute action, comme un jeu tel que *Half Life* pourrait le suggérer. Un récit embarqué peut et doit souvent se produire au sein d'espaces disputés : nous devons lutter tout du long contre des adversaires, errer dans des labyrinthes ou trouver comment crocheter une serrure afin de progresser au sein de cette mise en scène imprégnée de narration. Un tel mélange d'éléments narratifs embarqués et joués peut permettre de trouver un équilibre entre la flexibilité de l'interactivité et la cohérence d'un récit élaboré par un auteur.

Évoquant l'exemple de *Quake*, Jesper Juul affirme que les jeux vidéo ne permettent pas l'emploi de *flash-back* car le *gameplay* se situe toujours dans le temps réel³⁰. Cela revient pourtant à confondre intrigue et récit. Les jeux ne sont pas plus enfermés dans un éternel présent que les films ne sont toujours linéaires. Beaucoup de jeux comportent des moments de révélation où des objets révèlent les traces d'événements passés. Carson suggère que la conception de jeux vidéo peut être définie comme

Press, 1988, p. 39-40.

²⁹ Voir par exemple David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (Madison, University of Wisconsin, 1989), et Edward Branigan, *Narrative Comprehension and Film* (New York, Routledge, 1992).

³⁰ Juul, op. cit.

l'art d'embarquer des informations narratives dans un environnement sans restreindre sa capacité immersive ni donner au joueur la sensation d'être baladé de force : « Certaines mises en scène de zones de jeu [...] peuvent permettre au joueur de tirer ses propres conclusions quant à un événement passé ou lui suggérer la présence d'un danger imminent. On pourrait donner à titre d'exemple [...] la mise en scène de portes forcées, des traces d'une récente explosion, d'un véhicule accidenté, des restes d'un piano projeté au sol, de débris carbonisés »³¹. Le joueur peut ainsi selon lui revenir dans un espace déjà exploré plus tard dans le jeu et découvrir qu'il a été transformé par des événements (hors-champ) ultérieurs à son passage initial. Le contexte narratif extrêmement palpable d'un jeu tel que *Clive Barker's The Undying* repose par exemple sur une telle technique. Le jeu raconte l'histoire d'une rivalité familiale aux dimensions surnaturelles. En visitant la chambre de chacun des personnages, nous percevons l'humain qu'ils ont été et le démon qu'ils sont devenus. Dans *Black and White* de Peter Muleneux, les choix éthiques du joueur laissent des traces dans le paysage ou reconfigurent l'apparence physique de leur avatar. Les conséquences narratives peuvent ici être déduites de la mise en scène, tout comme la décadence de Dorian Gray se lit sur son portrait. Pour Carson, ces dispositifs narratifs « marchent dans les traces de Saknussem ». Il fait par là référence aux protagonistes du *Voyage au centre de la Terre* de Jules Verne et à leur incessante découverte d'indices et d'objets abandonnés par Arne Saknussem, un explorateur scientifique islandais du 16^{ème} siècle. Tandis que les voyageurs se rapprochent de leur destination, les lecteurs se passionnent pour la destinée de Saknussem.

Les concepteurs de jeu auraient beaucoup à apprendre du mélodrame pour comprendre comment des objets ou des espaces peuvent receler un potentiel affectif ou communiquer une information narrative significative. Le mélodrame repose sur la projection d'états internes, souvent par l'entremise des costumes, de la réalisation ou de la photographie. Dans ces films, la traversée de certains espaces peut nous plonger dans une grande nostalgie, particulièrement dans ces cas où ils ont été transformés par des événements narratifs. Prenons par exemple cette séquence de *Docteur Jivago* dans laquelle les personnages reviennent au manoir, désormais désert et enveloppé de glace, ou ce moment d'*Autant en emporte le vent* où Scarlett O'Hara traverse les ruines calcinées de la demeure familiale suite à l'incendie d'Atlanta. La *Rebecca* du film éponyme d'Alfred Hitchcock n'apparaît jamais, mais exerce une puissante influence sur les autres personnages – en particulier sur la seconde Mme DeWinter qui doit vivre au sein d'un environnement où chaque objet lui rappelle celle qui l'a précédée. Hitchcock enchaîne les scènes au cours desquelles la protagoniste erre dans les appartements de Rebecca, ouvrant des portes fermées à clé, détaillant son imposant portrait au mur, passant ses doigts sur ses objets dans les commodes, sur la texture de ses vêtements ou sur les rideaux. Dans cette maison, où qu'elle aille elle ne peut échapper au souvenir de Rebecca.

Un jeu comme *Majestic* de Neil Young pousse à l'extrême ce concept de narration embarquée. Le récit embarqué n'est ici plus contenu au sein de la console de jeu, mais dérive de multiples canaux d'information. L'activité du joueur consiste à trier des documents, à décoder des combinaisons, à reconstituer le sens de transmissions confuses, avançant pas à pas vers une pleine compréhension du complot qui constitue le cœur du récit du jeu. Nous devons pour cela suivre des liens entre des sites Internet, obtenir des informations via des podcasts, des faxes, des emails ou des coups de téléphone. Un tel récit embarqué ne repose pas tant sur la ramification de sa structure narrative que sur le brouillage des éléments composant le récit linéaire que nous devons reconstruire grâce à notre activité de collecte, d'investigation, d'exploration et de décryptage. Il n'est pas étonnant de constater que la plupart des récits embarqués actuels prennent la forme d'histoires policières ou de complot puisque ces genres suscitent l'examen actif d'indices et l'exploration d'espaces, qu'ils justifient la révélation du récit des événements passés. Comme mes exemples précédents l'ont démontré, le mélodrame pourrait toutefois constituer un autre modèle de récit embarqué, même si dans le jeu vidéo il reste aujourd'hui encore largement inexploré. Le joueur pourrait lire lettres et journaux intimes, fouiller dans les commodes et placards des chambres à coucher à la recherche des secrets qui pourraient révéler la véritable nature des relations entre les personnages.

³¹ Carson, op. cit.

Récits émergents

Les Sims représentent un quatrième modèle de narration ludique. Les récits émergents ne sont pas pré-structurés ou préprogrammés, ils prennent forme au travers du *gameplay*. Néanmoins ils ne sont pas pour autant déstructurés, chaotiques ou aussi frustrants que la vie réelle. Quoi qu'on en pense les univers de jeu n'ont rien en commun avec le monde réel, même lorsqu'ils sont aussi denses que *Shenmue* ou aussi géographiquement complets que *Everquest*. Will Wright décrit fréquemment *Les Sims* comme un « jeu de bac à sable » ou une « maison de poupée », ce par quoi il sous-entend qu'il doit être compris comme une sorte d'environnement construit au sein duquel le joueur peut définir ses propres objectifs et écrire sa propre histoire. Pourtant, à la différence de *Microsoft Word*, le jeu ne s'ouvre pas sur un écran blanc et la plupart des joueurs quittent le jeu en ayant atteint un certain degré de satisfaction narrative. Wright a créé un univers plein de possibilités narratives, où chaque choix de design sert l'élargissement des perspectives en termes de romances ou de conflits interpersonnels. La capacité à concevoir ses avatars encourage le joueur à créer des personnages avec lesquels il peut se sentir proche sur le plan émotionnel, à jouer avec les relations qu'il peut entretenir avec sa famille, ses amis ou ses collègues, ou enfin à projeter des personnages issus d'autres univers fictionnels au sein des *Sims*. Un rapide passage en revue des albums photos publiés en ligne par les joueurs suggère qu'ils ont très vite su tirer avantage de cette structure ouverte. Mais nous ne devons pas pour autant sous-estimer la contribution des concepteurs. Les personnages ont une volonté propre et ne se soumettent pas aisément aux *desiderata* des joueurs, comme par exemple lorsqu'un protagoniste déprimé refuse de chercher un emploi, préférant passer des heures dans son bain ou se morfondre sur le porche de la maison. Chaque personnage a des désirs, des envies et des besoins qui peuvent entrer en conflit avec ceux des autres personnages et ainsi donner lieu à des rencontres chargées en tension dramatique. Les personnages réagissent émotionnellement aux événements qui surviennent dans leur environnement, comme par exemple lorsqu'ils pleurent un de leurs amis disparu. Nos choix ont des conséquences, comme lorsque nous dépensons tout notre argent et ne disposons plus des ressources nécessaires pour acheter de quoi les nourrir. Leur charabia et les symboles clignotant nous permettent d'attribuer du sens à leurs conversations : le ton de leur voix et leur langage corporel expriment parfaitement les états émotionnels qu'ils traversent et nous permettent de comprendre leurs interactions selon des situations narratives qui nous sont familières. Les concepteurs ont effectué des choix relatifs aux types d'action qui sont ou non possibles dans cet univers, comme le fait de permettre à des personnages de même sexe de s'embrasser ou de restreindre les activités sexuelles explicites. (De bons programmeurs peuvent sans doute contourner ces restrictions, mais la plupart des joueurs se cantonneront sûrement aux limitations imposées par le jeu).

Le concept de « création procédurale » de Janet Murray pourrait décrire en partie le travail de Wright³². Il me semble pourtant que les choix de Wright vont bien au-delà et ne touchent pas uniquement à la programmation, mais aussi et surtout à la conception de l'espace ludique. Tout comme une maison de poupée offre une représentation simplifiée de la domesticité qui laisse de côté le désordre d'un véritable espace domestique, les maisons des *Sims* ne contiennent qu'un nombre limité d'objets dont chacun occupe une fonction narrative spécifique. Les journaux permettent de trouver un emploi ; les personnages dorment dans des lits ; les livres peuvent les rendre plus intelligents ; les bouteilles ne servent qu'au « jeu de la bouteille » et leur offrent ainsi l'occasion de nombreux baisers. Ces choix contribuent à produire un espace narratif lisible. Dans son ouvrage désormais classique, *The Image of the City*, Kevin Lynch affirme que les urbanistes doivent être plus sensibles aux potentiels narratifs des espaces urbains, décrivant la programmation urbaine comme « la falsification intentionnelle du monde à des fins sensorielles »³³. Les urbanistes exercent moins de contrôle que les concepteurs de jeu sur les usages liés aux espaces qu'ils conçoivent ou sur le type de scènes qu'ils mettent en oeuvre. Certains types d'espaces se prêtent pourtant plus facilement que d'autres à des expériences narratives mémorables ou significatives sur le plan émotionnel. Lynch suggère que les urbanistes ne devraient pas tenter de prédéterminer totalement les usages et significations des espaces qu'ils créent : « un paysage dont chaque pierre raconte une histoire peut

³² Murray, op. cit.

³³ Kevin Lynch, *The Image of the City*, Cambridge, MIT Press, 1960, p. 116.

rendre difficile la création de récits neufs »³⁴. Il propose plutôt une esthétique de l'urbanisme dotant chaque espace d'un potentiel « poétique et symbolique » : « Une telle sensation de lieu améliore chacune des activités humaines qui y prend place et encourage le dépôt d'une trace mémorielle »³⁵. Les concepteurs de jeu feraient bien d'étudier le livre de Lynch, d'autant qu'ils s'orientent de plus en plus vers la production de jeux de plateforme autorisant des récits générés par le joueur.

Les choix relatifs à la conception et à l'organisation de l'espace ludique ont toujours des conséquences narratologiques. Avec les récits évocateurs, la conception spatiale peut soit renforcer notre sensation d'immersion au sein d'un univers familier soit communiquer une perspective inédite sur cette histoire par l'altération d'éléments établis. Dans le cas du récit joué, l'histoire peut elle-même être structurée autour des déplacements du personnage et les caractéristiques de l'environnement peuvent retarder ou accélérer la trajectoire de l'intrigue. Avec les récits embarqués, l'espace de jeu devient un « palais de mémoire » dont les contenus doivent être décodés pour permettre la reconstitution de l'intrigue. Enfin, avec les récits émergents, les espaces de jeu sont conçus pour ouvrir les possibilités narratives et permettre au joueur d'élaborer ses propres récits. Dans chacun de ces cas, il semble pertinent d'appréhender les concepteurs de jeu vidéo moins comme des conteurs que comme des architectes narratifs.

³⁴ Lynch, *ibid.*, p. 6.

³⁵ Lynch, *ibid.*, p. 119.