
Les récits numériques : de nouvelles formes narratives ?

Pierre-Yves HUREL

**LEMME (Laboratoire d'étude sur les médias et la médiation)
Université de Liège**

pyhurel@doct.ulg.ac.be

MOTS-CLES :

Interaction, interactivité, narration, récit, émergence, arborescence, webdocumentaire, jeu vidéo, jeu de rôle, hyperfiction, hypertexte.

RESUME :

Face aux discours techno-enthousiastes sur les innovations des récits numériques, des études de l'hyperfiction cherchent à définir les nouveautés réelles apportées par le média informatique. Cet article s'inscrit dans ce courant en comparant les récits interactifs numériques aux non-numériques, tels que les jeux de rôle, le théâtre expérimental ou les livres dont vous êtes le héros. Cette comparaison se fait en deux temps : d'abord le rapprochement par les caractéristiques narratives, puis la distinction par les spécificités des supports. Elle nuance le caractère nouveau de l'arborescence, de l'émergence, de l'hybridation de l'avatar et de spatialité ; et cherche à déterminer des caractéristiques propres au numérique.

INTRODUCTION

Depuis un peu plus de trente ans, de nombreux objets numériques mêlant interactivité et narrativité sont apparus. L'objet le plus connu est le jeu vidéo, dont il mérite d'être souligné qu'il constitue le premier produit culturel interactif de masse (sauf à considérer Internet comme un produit culturel). Citons aussi les webdocumentaires, dont il est régulièrement question dans la presse ces dernières années ; les récits hypertextes, dont le succès populaire a été mitigé mais qui a focalisé pendant quelques années l'attention de l'étude du récit (Bouchardon, 2012) ; la vague de films interactifs sur CD-ROM dans les années 1990, dont les expérimentations actuelles sur des plateformes comme *Youtube* semblent s'inspirer ; ou encore les *Alternate Reality Games* - jeux narratifs transmédias, potentiellement associés à de la réalité augmentée. Les recherches actuelles sur les récits numériques participent à la création d'autres objets comme le théâtre virtuel (Bardiot, 2006. Mateas, 2007), la réalité virtuelle (Ryan, 2001b) et la narration émergente (Aylett, Louchart et Weallans, 2011) - sans même parler de tout le secteur de l'art numérique expérimental.

L'arrivée de cette multitude d'objet est accompagnée d'au moins deux types de discours : celui de l'industrie, qui se focalise sur l'innovation supposée de ses produits¹ et celui de la recherche, qui s'interroge sur le numérique en termes de nouveauté (de ses capacités expressives, de ses effets, de ses formes narratives) (Di Crosta, 2006 ; Campion, 2008, Natkin, 2005). Cette idée de la nouveauté peut être prise à deux niveaux : ce qui vient après et ce qui est original. Les discours que nous évoquons se rejoignent aux deux niveaux : ils comparent en général le numérique aux médias « traditionnels » que sont la télévision, le cinéma, ou la presse.²

Dans une optique de comparaisons intermédiatiques, il semblerait pourtant plus pertinent de rapprocher (ou distinguer) ces objets numériques d'autres supports, médias ou activités qui associent eux aussi narration et interactivité. Ils sont tout aussi nombreux et parfois assez anciens. Les jeux de rôle « papier-crayon » sont nés dans les années 1970 et descendent eux-mêmes des jeux de stratégies (Caïra, 2007). Ils représentent à eux seuls une diversité de pratiques impressionnante, complétée par des jeux de rôle « grandeurs nature ». Par ailleurs, dans les années 1990 sont apparus avec un certain succès les « livres dont vous êtes le héros ». Ces derniers sont loin d'être les seules expériences interactives sur le support livresque (Bouchardon, 2012). L'on peut encore citer deux types d'émission télévisés, à condition de les aborder en considérant les participants comme les usagers (et non le public télévisuel) : les jeux tels Fort Boyard ou certaines formes de télé réalité que certains approcheront comme des narrations émergentes (Aylett et Louchart, 2006). Pensons enfin au théâtre, sous toutes ses formes : du théâtre classique dont Barthes disait déjà qu'il s'agissait d'une « *grande machine cybernétique* » (Barthes, 1964 : 267), au théâtre d'improvisation, où les participants coécrivent face au public une histoire sur base de quelques informations thématiques, en passant par les formes expérimentales d'Augusto Boal (2006) qui s'efforcent d'engager les spectateurs dans la prise de décision des personnages.

Plusieurs auteurs ont commencé des travaux tissant des liens entre différents types de récits interactifs (Louchart et Aylett, 2003 et 2006 ; Bouchardon, 2012, Dauphagne, 2011). Certains en sont arrivés à mettre le doigt sur des mythes liés au numérique (Ryan, 2001a ; Audet et Saint-Gelais, 2003). Nous nous inscrivons dans cette tendance, en nous fixant comme objectif dans cet article de réaliser un double mouvement de comparaison intermédiatique sur la narrativité des supports numériques et non-numériques.

Premier mouvement : le *rapprochement* des objets interactifs (numériques ou non) entre eux. Nous partirons des principales innovations supposées du numérique : non-linéarité, émergence, spatialité, hybridation de la position du spectateur.

Nous aurons dans cette partie un positionnement proche de la narratologie postclassique, en ce que nous analyserons le schéma narratif avec une vision « du dessus » tout en s'interrogeant sur la place de l'utilisateur.

¹ Voir par exemple la présentation de webdocu.fr : « WEBDOCU.fr est le site de référence en matière de nouvelles formes de narrations, connectées, multimédia et interactives. »

² Voir par exemple l'article de Stéphane Natkin (2005) dans lequel il se demande si les jeux vidéo seront les fils du cinéma ou de la télévision.

Puis nous prendrons la direction inverse en cherchant à *distinguer* les spécificités du numérique, cette fois en partant de critères techniques et de supports issus de la narratologie médiatique.

Notons la tension méthodologique présente dans ce travail : nous chercherons à faire sortir les caractéristiques par un mouvement de bascule entre d'un côté une narrativité pensée comme indépendante du média et de l'autre des supports imposant irrémédiablement leurs conditions.

1 LE RAPPROCHEMENT DES RECITS INTERACTIFS PAR LA NARRATION

Nous allons dans un premier temps examiner d'un point de vue narratif les concepts de linéarité, d'interactivité, d'émergence, de spatialité et d'avatar. Nous nous concentrerons ensuite sur les différents rapports entre l'émergence et le concept de nouement dans le récit.

1.1 Les ingrédients supposés des nouvelles formes narratives

1.1.1 Non-linéarité et types d'interactions³

En partant d'une définition consensuelle de l'interactivité, l'on peut dire que « *un dispositif sera dit « interactif » quand homme et dispositif seront susceptibles d'interactions, c'est-à-dire d'actions réciproques l'un sur l'autre* » (Julia et Lambert, 2003 : 31). Cependant, cela ne décrit en rien à quel niveau un usager peut intervenir, en quoi le récit est *narrativement* interactif⁴ : il faut déplacer la notion de dispositif (pris d'abord au sens technique) aux différentes facettes d'un récit. Nous proposons la typologie suivante :

- *l'interactivité technique* désigne la possibilité d'agir sur le dispositif en tant qu'objet.
- *l'interactivité thématique* reprend les modifications liées au décorum et qui n'ont pas d'influence sur l'histoire, tels que les attributs physiques ou la couleur du décor ; ni sur la façon dont elle est racontée.
- *l'interactivité énonciative* reprend les actions sur la façon dont l'histoire est racontée - mais n'intervient pas au niveau de l'histoire en elle-même.
- *l'interactivité narrative* permet de *s'engager*⁵ au niveau de la structure narrative, du déroulement de l'histoire.

³ Nous mettons de côté les interactions propres au récit émergent, qui feront l'objet du point suivant.

⁴ Nous n'aborderons pas ici le mythe persistant de la passivité du spectateur et de l'interactivité qui aurait enfin libéré ce dernier des contraintes du texte. Nous renvoyons le lecteur intéressé à « L'ombre du lecteur. Interaction et lectures narrative, policière et hyperfictionnelle » (Audet et Saint-Gelais, 2003).

⁵ Nous parlons d'engagement et non de participation de façon à ne pas opposer une réception présumée passive et une participation synonyme d'action. La notion d'engagement, qui ne nécessite pas une interaction, permet aussi de mettre sur le même continuum les activités dit de réception et les autres. Comment expliquer une prise de décision dans un récit interactif sans prendre en compte les phénomènes d'interprétation, identification, etc. ?

Nous laisserons de côté l'interaction technique, nous y reviendrons lors de l'analyse des supports, au point 4. Nous citerons simplement quelques exemples de chaque type d'interactivité pour nos deux groupes d'objets.

Interactivité objets /	Récits interactifs numériques	Récits interactifs non-numériques
Thématique (action sur décorum)	Modification logicielle (<i>mod</i>) du jeu <i>Minecraft</i> pour changer l'apparence du jeu. Choisir l'apparence de son personnage parmi une sélection (<i>Word of Warcraft</i>)	Prise de décision commune au début d'un jeu de rôle sur l'univers dans lequel se déroulera la partie Confection d'un costume avant un jeu de rôle grandeur nature.
Enonciative	Sélectionner un des angles de caméra possibles pour regarder une scène dans un théâtre virtuel. Choisir un sens de lecture parmi des fragments disponibles de l'histoire dans un hypertexte.	Activité de narrateur de Maître du Jeu dans un jeu de rôle (<i>Donjon & Dragons</i>) Choisir un sens de lecture dans un récit réticulaire sur support livresque.
Narrative	Choisir quel personnage aider lors d'une attaque de zombie (<i>The Walking Dead</i>) Choisir entre poser des questions à un ouvrier ou reprendre sa route (<i>Voyage au bout du charbon</i>)	Dans un JDR, répondre à la question « que faites-vous ? » (Caïra, 2007 : 8) Théâtre forum : monter sur scène et modifier une scène (Boal, 2006 : 33)

Que ce soit dans la manière d'être racontée (interaction énonciative) ou dans les interventions dans le déroulement de l'histoire (interaction narrative), de nombreux récits non-numériques s'appuient sur les mêmes types de processus. C'est, selon nous, l'interaction narrative qui est la plus pertinente pour ce qui est de la linéarité car c'est l'histoire, le cours des événements, qui évolue et non pas seulement la façon de la raconter. Nous avons déjà déterminé une typologie d'éléments sur lesquels un usager pourrait potentiellement agir dans le cadre de l'interactivité narrative⁶. Est-ce que chaque type d'interaction narrative peut s'appliquer à n'importe quel dispositif interactif ? Cela reste à déterminer. Mais, d'une part, ces exemples montrent que la non-linéarité n'est pas exclusive au numérique et, d'une autre, le critère qui nous semble le plus compliqué à mettre en œuvre, à savoir le nouement, sera étudié par la suite dans cet article.

⁶ Nous la citons pour information mais n'aurons pas la place pour la développer ici : événements, référentiel lois physiques, disposition diégèse, personnages, attributs, motifs, intentions, intention-nouement, mobiles, actions, opérations, temporalité, choix du dénouement.

1.1.2 Espace et émergence

Les *Game Studies* et les études de *Virtual Environments* distinguent, au moins depuis la fin des années 1990, les récits linéaires, les récits interactifs se basant sur un parcours (arborescence, réseau, etc.) (Ryan, 2001b) et la narration émergente (Aylett, 1999). Ce dernier type de récit peut être présenté comme un type particulier de non-linéarité, dont la caractéristique serait qu'aucune histoire n'est écrite à l'avance par un auteur. Le créateur du dispositif doit écrire un environnement, des personnages⁷ et les conditions d'interactions du joueur. C'est de la rencontre entre ces éléments et l'utilisateur qu'un récit émerge. *The Sims* ou *Minecraft* en sont des exemples bien connus. On les appelle aussi des jeux « bacs à sable », par métaphore avec l'enfant qui se raconterait des histoires différentes selon les jouets dont il dispose.

Parmi les articles utilisant ce concept, « Game design as narrative architecture » de Henry Jenkins (2004) fit date. Chez lui, le concept d'émergence vient justement définir l'originalité du média jeu vidéo. Une des répercussions immédiates est, pour lui, que les auteurs doivent penser leur écriture par l'espace. Si l'on reprend la métaphore du bac à sable, cela revient à dire qu'on pourrait disposer les différents jouets de l'enfant dans différents ordres afin de ménager différents parcours possibles, ce qui l'amènerait à se raconter différentes histoires déterminées par la position des éléments dans l'espace.

La diversité de pratiques du jeu de rôle ne permet pas de généraliser son caractère émergent ou pré-écrit. Il est décrit par Caïra (2007) comme prédéfini en grande partie par le Maître du Jeu, préalablement à la session de jeu. Au contraire, Rebecca Borgstrom (2008) voit dans les longues discussions avant les parties autant de négociations entre les joueurs. Il faudrait sans doute d'autres études ethnographiques pour déterminer s'il s'agit là de processus d'écritures à plusieurs ou d'émergence collective.

Il en va de même pour le théâtre d'improvisation. Si l'on se place encore du côté du participant, sur scène, quelle différence existe-t-il avec une narration émergente numérique ? Même l'attitude ludique est présente : pour jouer un personnage, mais aussi pour voir ce que les autres acteurs feront (et non ce que la machine fera). Et ici, il s'agit de faire émerger une histoire à partir de quelques thèmes généraux, qui viendront soit caractériser les personnages (y compris au niveau de leurs motivations d'agir, ce qui pourrait en partie déterminer l'intrigue) ou l'espace dans lequel ils doivent évoluer (une planète, une mine, ou autre).

Revenons enfin sur l'importance supposément nouvelle de l'espace dans la narration émergente. Aylett et Louchart (2006) s'y intéressent aussi mais ils prennent alors un exemple surprenant : la télé-réalité. Si l'on se place du côté des participants (et que l'on laisse de côté l'aspect spectacle de l'objet), il y a là, en effet, différentes personnes (personnages ?) qui ont leurs propres caractéristiques, dont l'on définit une bonne partie des modalités d'interactions qu'ils auront entre eux, le tout au sein d'un espace qui vient influencer le cours des

⁷ Cela dépend du dispositif : certains personnages sont écrits, d'autres sont joués par des joueurs.

événements. Dans *Secret Story*, par exemple, les participants dorment en dortoir et non dans des chambres privatives.

Le rôle de l'espace est aussi primordial dans le jeu de rôle. A l'origine, sous l'influence de *Donjons & Dragons*, les joueurs utilisaient des *foorplans*, des cartons modulables pour recréer le plan des pièces dans lesquelles évoluait le récit. (Caïra, 2007). On imagine aussi aisément l'importance de la disposition géographique dans les jeux de rôle grandeur nature ou encore les reconstitutions historiques.

Nous reviendrons (point 1.2.1) sur l'émergence en enrichissant nos réflexions des travaux sur les degrés de narration. Retenons pour l'instant que rien ne semble réserver l'émergence ou l'importance de la spatialité aux médias numériques⁸.

1.1.3 Avatar et hybridation

Lorsque Di Crosta (2006) voit dans le média numérique un média spatial car il représente des espaces tridimensionnel navigable, elle l'aborde en priorité sous l'angle technologique. En réalité l'espace est toujours représenté d'une manière ou d'une autre dans toute forme de récit, ce qui change (avec l'interactivité) c'est que le parcours est effectué à la première personne et non plus par un personnage. Les exemples non numériques cités plus haut le montrent bien.

C'est ce changement de perspective propre à l'interactivité, cette hybridation entre acteur et spectateur, personnage et joueur, qui ne doit pas être perdu de vue lorsque l'on tente de comparer différents médias. De la même manière, il est tout aussi pertinent de comparer une partie de *Counter Strike* avec un match de foot, du moment que l'on se positionne au niveau des joueurs et non des spectateurs. C'est ce qui, selon nous, autorise les rapprochements entre théâtre et récits interactifs ou entre narration émergente et télé réalité, en termes d'étude de la compréhension de la relation narrative liant participant et objet.

La séparation visible, dans le numérique, du joueur et de son personnage, à l'image d'un marionnettiste, ne doit masquer ni les phénomènes complexes d'identification et d'hybridation mentale du joueur de jeu vidéo (Georges, 2012 ; Amato, 2008), ni la constitution d'un personnage *extérieur* à soi du « rôliste ».

1.2 Émergence et histoires pré-écrites : focus sur le nouement

Nous allons à présent nous concentrer sur une caractéristique du récit importante : le nouement. C'est un des éléments prêtant à une interaction narrative – et selon nous le plus ambitieux. Nous allons établir deux groupes d'œuvres en nous basant sur deux façons de lier

⁸ Nous ne disposons pas de la place nécessaire pour mener une réflexion sur le caractère non-linéaire de l'émergence, mais nous conseillons au lecteur intéressé les travaux de Stéphane Natkin (2004) sur les processus de re-linéarisation du récit émergent ; y compris par le phénomène d'apprentissage de compétences, des règles de jeux qui orientent des mondes dits ouverts, ou de l'expérience de l'utilisateur qui re-linéarise le dispositif.

interactivité et nouement, puis nous chercherons à savoir si cela peut ou non être une ligne de démarcation entre numérique et autres médias.

1.2.1 Etablir une typologie narratologique

Si, comme nous venons de le voir, les théories narratives actuelles distinguent assez clairement la narration émergente de l'histoire pré-écrite participative - l'écriture d'un environnement et de personnage d'un côté et l'écriture d'une histoire, de choix précis et de leurs conséquences de l'autre - il nous semble qu'elles passent à côté d'une répercussion fondamentale de cette distinction en terme d'usages. On trouvera une aide considérable dans une tendance récente (Prince, 2006 ; Fludernik, 2005) de la narratologie qui consiste à ne plus chercher ce qui distingue les récits et non-récits, mais de formuler divers degrés de narrativité. Françoise Revaz (2009) distingue ainsi trois niveaux de narrativité : la Chronique, la Relation et le Récit⁹. Tous représentent des actions ou évènements en consécution (temporalité). La relation et le récit y ajoutent un rapport de causalité. Enfin, le Récit se distingue par la mise en intrigue ; cette dernière est composée d'un nœud et d'un dénouement. « *Le nœud est une "incomplétude" qui laisse le lecteur dans l'incertitude sur l'issue ou les raisons de l'action, ce qui crée une tension* » (Revaz, 2009 :132). Le dénouement, lui, vient donner la réponse aux anticipations et questionnements potentiels du lecteur, les confirme ou les infirme.

Envisageons à nouveau ces catégories et concepts dans une étude d'objets interactifs. Dans l'esprit de Françoise Revaz, qui étudie le récit « traditionnel » (linéaire), la distinction entre Relation et Récit fait partie du texte et désigne un procédé d'écriture, une stratégie discursive. Le Récit est écrit de telle façon qu'un manque d'information particulier va « nouer » l'intrigue.

Telle quelle, la définition s'applique parfaitement aux récits interactifs dont l'histoire est pré-écrite. Dans *Heavy Rain*, la disparition du fils du personnage principal structure l'ensemble du récit. Il détermine l'axe du désir (Greimas, 1966). Bien qu'une partie des choix repose sur les épaules de l'utilisateur, ce dernier est supposé se demander en priorité - comme dans un récit non-linéaire - qui est le ravisseur, comment le père va pouvoir récupérer son fils, et ainsi de suite. Le rapport à l'intrigue est donc similaire. L'utilisateur doit adhérer au nouement, c'est un préalable. Ce type d'objet repose sur une logique de l'adhésion, donc de l'effet (il en va d'ailleurs de même pour l'identification à son personnage, etc.). L'on pourrait ainsi reprendre sous le même terme de « récits noués » les œuvres linéaires et les récits interactifs pré-écrits.

Pour la narration émergente, par contre, la notion de nouement va devoir être adaptée. Les termes de « narration émergente » ou « autogénérative » nous semblent trompeurs en cela qu'ils laissent penser que le narratif y apparaîtrait spontanément et effacent le rôle important, selon nous, de l'utilisateur. Décrites de manière synchronique, ces narrations émergentes sont des diégèses peuplées par d'autres personnages dans lesquelles les utilisateurs sont parachutés. Pour que de tels objets se prêtent à des usages narratifs, on retiendra les trois critères additionnables de Françoise Revaz (temps, causalité, mise en intrigue). Nous proposons, pour

⁹ Les trois catégories sont considérées comme relevant de la narration, mais Françoise Revaz réserve le terme de récit pour les œuvres de plus haut degré narratif.

décrire la narration émergente, de faire passer la responsabilité de ces trois notions du texte à l'utilisateur :

- Le temps est réintroduit par les actions de l'utilisateur, ce qui « relinéarise » l'expérience, mais aucun rapport causal n'aboutit : le dispositif débouche sur une Chronique interactive.
- La causalité est introduite par les actions de l'utilisateur et la découverte de leurs conséquences - mais aucune intrigue n'est nouée. Il s'agit alors d'une Relation interactive¹⁰.
- Le dispositif contient des éléments d'accroches narratives potentielles, l'utilisateur s'engage dans une trame (au minimum) et noue une intrigue : il s'agit d'un Récit interactif^{d1}.

Exprimé ainsi, l'on pourrait croire que toute la responsabilité est donnée à l'utilisateur. C'est que nous avons mis de côté par vertu méthodologique les éléments qui viennent du dispositif. Dans un jeu tel que *Minecraft*, le temps est autant dû aux actions du joueur qu'au cycle jour/nuit prescrit par le dispositif. Les attaques de monstres pendant la nuit contiennent des logiques de conséquences (pertes de point de vie, mort, etc.). Enfin le début d'une partie est directement noué à l'avance : il faut survivre (aux monstres, à la faim) si l'on veut que l'aventure continue. Une fois ce stade dépassé, l'utilisateur choisit ce qu'il va faire, en fonction des potentialités de l'œuvre, comme explorer une caverne ou bâtir un édifice. Dans ce cas, si l'on accepte le postulat que chaque utilisateur est le personnage principal de son récit, le nouement coïncide avec l'axe du désir (Greimas, 1966) vécu à la première personne. La particularité des narrations émergentes serait donc avant tout d'être des récits « à nouer ». A la place d'une problématique de l'adhésion et de l'effet, on trouverait alors une problématique de l'initiative et du choix (sans perdre de vue les éléments d'accroche).

L'on pourrait résumer les différences des objets en partant des questions que les utilisateurs sont potentiellement amenés à se poser :

- Genre policier¹² : Qui est le coupable ? L'enquêteur va-t-il réussir ? Comment ?
- *Heavy Rain* : Comment sauver l'enfant ? Que doit faire le héros *et* que dois-je faire ?
- *Minecraft* : Que puis-je faire ? Que veux-je faire ? Vais-je y arriver ?

Sans surprise, ces interrogations-types mettent en avant le fait que le nouement est plus ou moins vécu à la première personne dans les récits interactifs, mais a le désavantage d'effacer le phénomène d'identification dans les autres.

Ajoutons à cela que le critère « histoire pré-écrite » perd de sa pertinence une fois prise en compte la distinction récits noués / à nouer. S'en passer permet de mettre l'accent sur deux types d'expériences narratives de l'utilisateur. L'œuvre *Façade*, par exemple, bien connue de la littérature scientifique sur le récit interactif, n'est pas écrite à l'avance mais consiste en un récit noué. L'utilisateur arrive chez un couple d'amis qui ne vont pas tarder à se disputer. Les interventions de l'utilisateur (principalement en écrivant son texte) influenceront l'issue de la

¹⁰ On mettra de côté dans cet article la question de la Relation interactive, car elle demande de questionner la capacité d'un utilisateur à agir sans s'attribuer un but narratif.

¹¹ On distinguera le « récit interactif » au sens large et le « Récit interactif », restreint à la définition de Revaz.

¹² Nous prenons ici l'exemple du genre policier car il implique des questionnements généralement connus de tous, mais cela peut s'adapter à n'importe quel autre récit linéaire.

dispute (séparation, réconciliation, etc.). L'axe du désir reste le même, mais peut aboutir sur plusieurs sanctions¹³ possibles. Autrement dit le nouement est écrit, mais pas l'histoire.

Nous n'irons pas plus loin dans le développement de cette typologie, mais notons pour conclure qu'elle n'est pas sans poser un certain nombre de questions au chercheur intéressé par le récit interactif : comment se crée le nouement à l'initiative d'un usager ? Ce dernier noue-t-il l'ensemble du récit, à l'image d'une œuvre de fiction traditionnelle, ou noue-t-il des étapes ? Quid de la reconstruction a posteriori d'un nouement recréant l'unité du récit ? Un usager de narration émergente utilise-t-il les mêmes mécanismes d'identification d'une intention auctoriale (Jost, 2000 ; Bouchardon et Ghitalla, 2003) que le lecteur d'un roman de genre ?

1.2.2 Récits noués et à nouer : un découpage indépendant du support ?

Nous avons cités le jeu de rôle et le théâtre d'improvisation comme récits émergents possibles. Les travaux sur la narration émergente s'intéressant à ces domaines nous confortent dans cette idée (Aylett et Louchart, 2003). Le terme de « bac à sable » n'est pas non plus sans évoquer le récit d'imagination enfantin. Autant d'exemples qui montrent que le nouement n'est pas exclusif au numérique, bien qu'il faudrait une confirmation par des travaux ethnographiques.

2 LA DISTINCTION DES RECITS INTERACTIFS PAR LE MEDIA

Le début de cet article pourrait faire croire que nous nions les différences techniques des médias. Il s'agissait plutôt d'une mise à jour, en prenant en compte l'interactivité, de la théorie du schéma narratif supportable par tous les médias¹⁴. Après ce rapprochement des objets par la narration, nous souhaitons opérer le mouvement inverse : une distinction par les caractéristiques techniques.

A la suite de Philippe Marion (1997), l'on abordera les critères de la narratologie médiatique. Il s'agit cette fois d'établir les nouveautés du numérique en prenant en compte : les conditions de diffusion et de circulation, les modalités de consommation, la nature du média et dispositif technique et les types de matériaux sémiotiques d'expression mobilisés par le média.

Nous proposons de partir d'une réflexion d'Olivier Caïra, cherchant à comprendre pourquoi le jeu de rôle n'accède pas à la culture de masse alors que le jeu vidéo est devenu en trente ans la première industrie culturelle mondiale. Caïra (2007) donne plusieurs critères explicatifs se basant sur des caractéristiques du jeu de rôle et pouvant se rattacher aux critères de la narratologie médiatique :

¹³ On adapte ici la notion de sanction de Greimas (1966) en rendant possibles l'actualisation de plusieurs versions, à l'image du récit interactif.

¹⁴ « La narrativité d'un texte est située au niveau du signifié (...) La définition [d'un récit] devrait être indépendante du média (*medium-free*) » (Ryan, 2001a), notre traduction.

a) « *En tant qu'activité culturelle, le jeu de rôle n'aboutit par à la création d'une œuvre finie et reproductible, comme un livre ou un DVD* » (Caïra, 2007 : 29). Le succès dans les années 1990 des livres dont vous êtes le héros semble donner raison à Olivier Caïra, d'autant plus que ces derniers sont jugés proches des jeux de rôle ; mais, parallèlement, montre que reproductibilité et œuvre finie ne sont pas associables à l'interactivité qu'à travers le numérique. Il faudrait selon nous distinguer deux pôles : les produits culturels (numérique, livres, pièces de théâtre) et les activités culturelles (jeu de rôle, *murder parties*, théâtre d'improvisation) - sans toutefois oublier la double facette de certains dispositifs (voir le rapport texte et performance dans le théâtre).

D'un côté, le média numérique rejoint le livre sur le fait qu'ils permettent tous deux une relation usager unique - objet dans un cadre de récit interactif.

De l'autre le numérique est, à notre connaissance, le seul type de support permettant une aventure à plusieurs *par la télé-présence*. Le caractère réticulaire du média serait donc plus pertinent dans la recherche de la nouveauté une fois considéré au niveau des conditions de diffusion et de consommation du récit (plutôt que dans son écriture), à l'image des réflexions de Jost (2000) sur le cinéma numérique qui aurait la particularité de pouvoir circuler indépendamment de son support.

b) L'initiation importante et le « bon » groupe de joueur étant nécessaire sont autant de barrière à la diffusion du jeu de rôle - il est par exemple difficile d'offrir un jeu de rôle à un rôliste. On peut reconnaître ici deux facilités apportées par le numérique : le contact par Internet de personnes regroupées par leurs goûts et intérêts, et l'accès aisé. Plus besoin d'une personne s'impliquant fortement, l'ordinateur prend la relève. Et, à la différence du livre, l'informatique permet des réponses dynamiques prenant en compte le comportement de l'utilisateur.

Cette facilité d'accès peut être aussi vue comme le fruit d'une longue tradition de travaux sur des interfaces informatiques intuitives (Rétaux, 2005). Le champ d'étude de la réalité virtuelle n'y est pas pour rien. Notons à ce sujet qu'une des aspirations du numérique est le renforcement de l'immersion, à tel point que certains cherchent à faire vivre une sensation d'être *ailleurs* géographiquement. Rétaux (2005) montre à cet égard que pour le moment cet objectif n'est pas atteint : un joueur de jeu vidéo est « dans le jeu » mais se sent toujours présent « devant son ordinateur ». Il est encore trop tôt pour dire si les innovations technologiques changeront la donne (pensons notamment à l'arrivée prochaine de l'Occulus Rift).

Qu'en est-il, à cet égard, des matériaux sémiotiques utilisés ? La spécificité du média informatique est de ne pas avoir de forme prédéfinie, rappelle Di Crosta (2006). Il peut supporter texte, vidéo, images de synthèses et son. C'est tout le problème du numérique, comme le soulignait déjà Jost (2000) : il y a sans cesse mélange de neuf et d'ancien.

Parmi le neuf, les images proprement numériques, de synthèses. Là encore, la promesse du photo-réalisme reste à confirmer, mais semble en bonne voie. Cela explique sans doute l'abandon des procédés de cinéma interactif. Le numérique se distinguerait par la production d'images de synthèses et dynamiques, capables d'adaptations, utilisables dans plusieurs contextes et soustrait ainsi l'image en mouvement de sa condition temporelle et écrite, figée.

c) « *En tant qu'activité ludique, il ne fournit pas de modèle d'épreuve qui permettrait l'organisation de tournois ou de championnats jugés valides par l'ensemble des joueurs* » (Caïra, 2007 :30). Et ajoute-t-il, la plupart des manières de jouer ne permet pas de mesurer la performance.

Les récits interactifs numériques devraient-ils leur succès à leur orientation ludique (au sens de compétition) plus forte ? Le succès d'un jeu vidéo comme *Heavy Rain* ou de *Second Life*, œuvres ne reposant pas sur la compétition ludique montre en tout cas que l'équilibrage jeu-narration n'est pas en soi déterminant.

Remarquons tout de même que l'interactivité narrative est probablement en partie ludique par nature. Modifier une histoire c'est en partie voir ce qui se passe. Prendre la place d'un personnage fait référence au jeu d'acteur. Le récit interactif généraliserait alors l'attitude ludique de certains genres, comme le roman policier (Audet et Saint-Gelais, 2003). Dans le même ordre d'idée, Dauphagne (2011) propose un axe entre les jeux fictionnels et les jeux compétitifs.

Entre conditions de diffusion et nature du support, citons encore le caractère massif propre à un réseau global. Il n'y a qu'à regarder le nombre d'inscrits à *Second Life*, pour saisir la différence d'échelle qu'introduit le numérique.

La possibilité, via la programmation, de générer une multitude d'éléments en combinant de manière aléatoire un grand nombre de critères peut aussi créer l'illusion de l'infini. C'est ce que Di Crosta (2006) appelle le caractère encyclopédique du média informatique. L'infini viendrait alors remettre en cause la clôture du récit traditionnel.

3 CONCLUSION

Nous avons déterminé plusieurs critères de distinction entre médias au niveau narratif ou au niveau numérique : les récits noués ou à nouer, les supports dynamiques et statiques, les produits et les activités. A aucun moment, le numérique n'a correspondu de manière exclusive à un des critères énoncés.

La non-linéarité, l'émergence, l'hybridation de la position du spectateur, l'interaction narrative ne semblent pas non plus être des critères distinctifs pertinents.

Pour autant, certaines particularités du média informatique sont ressorties : usage de la télé-présence, caractère encyclopédique ou massif, remise en question de la clôture du récit, images de synthèses dynamiques et tradition de la facilité d'accès sont autant d'éléments à prendre en compte. Par ailleurs, le numérique est le seul type de média à permettre une relation narrative dynamique entre un dispositif et un usager seul. On remarquera à ce niveau le grand écart que cela représente avec la télé-présence.

Les implications narratives en termes d'originalité de ces spécificités sont plus que probablement encore à venir. Les promesses du numérique comme l'intelligence artificielle, la sensation de présence, ou d'être ailleurs géographiquement, les technologies d'immersion seront peut-être aussi des facteurs de nouveauté narrative.

L'ensemble pourra-t-il se combiner de manière à révolutionner la narration ? La génération infinie d'éléments à nouer par l'utilisateur, dans un environnement photo-réaliste immersif et produisant une sensation d'être ailleurs, représenterait une sorte d'arborescence à la carte, un mélange de récits noués et à nouer, une sorte de Holodeck (Ryan, 2001a). Si un tel objet émerge un jour, on sera en droit de se demander s'il relève encore du narratif car les deux préalables au processus de « faire texte » seraient remodelés (Jost, 2000) : la clôture du récit et l'identification d'une intention auctoriale. En attendant, il convient de considérer cet objet pour ce qu'il est : une vue de l'esprit, un mythe, un graal, certainement pas une actualité.

Sans aller jusqu'à cet extrême, l'on gardera en tête l'enseignement de Gaudreault et Marion (2000), pour qui un média naît toujours deux fois : d'abord en tant que prolongement de ce qui se faisait précédemment, ensuite par l'institutionnalisation de ses spécificités. Dans le cas du récit numérique, sa comparaison récurrente avec les médias traditionnels semble effacer son prolongement avec des formes de cultures plus marginales. Il est difficile dans ces conditions d'institutionnaliser les spécificités du numériques, elles-mêmes étant encore à évaluer. Ce travail d'institutionnalisation permettra alors de distinguer les supports interactifs numériques et non-numériques au regard de leur médiagenie (Marion, 1997).

Un travail passionnant de filiation entre différents objets interactifs s'annonce. Pour Augusto Boal (2006), à l'origine du théâtre, il n'y avait pas de distinction entre acteur et spectateur ; c'était une grande fête à laquelle tout le monde participait librement¹⁵. Qu'en est-il, aussi, des conteurs, dans les sociétés sans écrit ? Le numérique, sous couvert de la nouveauté, n'aurait-il fait qu'adapter sous une forme de produit fini des processus existant à l'oral depuis des millénaires ? Sans doute, de nouveaux travaux d'historiens finiront par répondre à cette question. En attendant, les chercheurs travaillant sur le récit interactif (tout comme l'industrie) ont tout intérêt à comparer l'objet particulier de leurs recherches avec les nombreuses autres déclinaisons des processus étudiés. Cela permettra à la fois d'éviter de se faire le porteur d'un discours enthousiaste du numérique, mais aussi de repérer des secteurs d'innovations narratives potentielles.

BIBLIOGRAPHIE

AMATO Etienne-Armand

2008, *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau*. Thèse en Science de l'information et de la Communication, Université Paris 8.

AUDET René et SAINT-GELAIS Richard

2003, *L'ombre du lecteur. Interaction et lectures narrative, policière et hyperfictionnelle*, in *Mosaic*, vol. 36, n° 1.

AYLETT Ruth

1999, *Narrative in Virtual Environments – Towards Emergent Narrative*, in AAI Technical Report FS-99-01

¹⁵ On voit ici que, comme souvent, la notion d'interactivité interroge l'idéologie des auteurs, mais aussi des sociétés.

AYLETT Ruth et LOUCHART Sandy

2003, *Solving the narrative paradox in VEs – lessons from RPGs*, in *Intelligent Virtual Agents*, n°4, pp.244-248

2006, *Investigation théorique sur le récit émergent*, in SZILAS N. et RETY J.-F (dir.), *Création de récits pour les fictions interactives*, Lavoisier.

AYLETT Ruth, LOUCHART Sandy et WEALLANS Allan

2011, *Research in Interactive Drama Environments, Role-Play and Story-Telling*, in ICIDS, n°4, pp.1-12

BARDIOT Clarisse

2006, *Ecrire le spectateur : théâtres virtuels et drames interactifs*, in SZILAS N. et RETY J.-F (dir.), *Création de récits pour les fictions interactives*, Lavoisier.

BARTHES Roland

1964, *Essais Critiques*, Le Seuil

BOAL Augusto

2006, *Théâtre de l'opprimé*, in La Découverte.

BORGSTROM Rebecca

2008, *Structure and Meaning in Role-Playing Game Design*, in HARRIGAN P. et WADRIP-FRUIIN N. (dir), *Second person : role-playing and story in games and playable media*, MIT Press, pp.57-66.

BOUCHARDON Serge

2012, *Du récit hypertextuel au récit interactif*, in *Revue de la BNF*, n° 42, pp.13-20.

BOUCHARDON Serge et GHITALLA Franck

2003, *Récit interactif, sens et réflexivité*, in *H2PTM'03*, Hermès, p.35-46.

CAÏRA Olivier

2007, *Jeux de rôle / Les forges de la fiction*, CNRS Editions.

CAMPION Baptiste

2008, *Vers l'actualisation d'un « récit fantôme » ? Réflexions sur les nouvelles formes de récit et leur réception*, in *Communication* [En ligne], Vol. 26/2, mis en ligne le 01 octobre 2009. URL : <http://communication.revues.org/index824.html>

DAUPHRAGNE Antoine

2011, *Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde*, in *Strenae* [En ligne], mis en ligne le 21 juin 2011, URL : <http://strenae.revues.org/312>

DI CROSTA Marida

2006, *Nouvelles formes de récit*, in *Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines*, URL : http://www.omnsh.org/spip.php?page=imprimer&id_article=72

FLÜDERNIK Monika

2005, *Histories of Narrative Theory (II). From Structuralism to the Present*, PHELAN J., RABINOWITZ P.J. (dir), *A Companion to Narrative Theory*, Blackwell Publishing.

GAUDREAULT André et MARION Philippe

2000, *Un média naît toujours deux fois*, in *Sociétés & Représentations*, n°9, pages 11-20.

GEORGES Fanny

2012, *Avatars et identité*, in *Hermès*, n°62, pages 33-40.

GREIMAS Algirdas Julien

1966, *Sémantique structurale : recherche et méthode*, Larousse.

JENKINS Henry

2004, *Game design as narrative architecture*, in WARDRIP-FREUIN N. et HARRIGAN P. (dir.), *First Person: New Media as Story*, MIT Press.

JOST François

2000, *Convergences du spectateur*, in *Sociétés & Représentations*, n°9, pages 131-142.

JULIA Jean-Thierry et LAMBERT Emmanuelle

2003, *Énonciation et interactivité : du réactif au créatif*, in *Communication et langages*, n°137, pages 30-44.

MATEAS Michael, DOW Steven, MEHTA Manisg, HARMON Ellie, MACINTYRE Ellie,

2007, *Presence and engagement in an interactive drama*, in CHI 2007 Proceedings.

MARION Philippe

1997, *Narratologie médiatique et médiagénie des récits*, in *Recherches en communication*, n°7, pages 61-88.

NATKIN Stéphane

2004, *Jeux vidéo et médias du XXIe siècle*, Vuibert Ed.

2005, *Les jeux de demain : télévision ou cinéma interactif ?*, in Genvo S. (dir.), *Le game design du jeu vidéo*, L'Harmattan.

PRINCE Gerald

2006, *Narratologie classique et narratologie post-classique*, in *Vox Poetica, publication en ligne*, n°15, <http://www.vox-poetica.org/t/prince06.htm>.

RETAUX Xavier

2005, *Immersion, Présence et jeux vidéo*, in Genvo S. (dir.), *Le game design du jeu vidéo*, L'Harmattan.

REVAZ Françoise

2009, *Introduction à la narratologie: Action et narration*, De Boeck, Champs linguistiques.

RYAN Marie-Laure

2001a, *Beyond myth and metaphor - the case of narrative in digital media*, in *Game Studies* [en ligne], n°1.

2001b, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, JHU Press.