

Pierre-Yves HUREL

Récit et interactivité : typologie des interactions narratives

Notice biographique

Pierre-Yves Hurel est doctorant à l'Université de Liège (Belgique) et est rattaché au LEMME (Laboratoire d'étude sur les médias et la médiation). Son travail de thèse en cours a pour objet le récit interactif et les modalités de ses relations avec les usagers. Il s'intéresse donc particulièrement aux web-documentaires, jeux vidéo narratifs, jeux de rôle, films interactifs et autres objets qui mêlent interaction et narrativité.

Résumé

Cet article a pour objectif de produire une première typologie des éléments du récit qui prêtent aux interactions narratives ; concept défini ici comme reprenant les possibilités pour l'utilisateur d'un récit interactif d'agir sur les développements de l'histoire. L'interactivité narrative y est développée en elle-même mais aussi au regard d'autres types d'interactions. Le tout se fait dans une problématique de l'engagement (en partie en opposition au concept de participation) de manière à situer sur un même continuum la réception (trop souvent pensée comme passive) et l'interaction en elle-même. La typologie est construite sur base de la définition des degrés de narrativité proposée par Françoise Revaz. L'article se termine sur une première mise à l'épreuve à travers l'analyse descriptive de trois jeux vidéo et d'un webdocumentaire.

Abstract

The aim of this article is to provide a first typology of structural elements of storytelling that can be used for narrative interactivity; we define it as the possibilities for the user of a interactive storytelling to influence the story developments. Furthermore, we will also discuss the links between narrative interactivity and other types of interactions. Our approach is a problematic of involvement (that we oppose to the concept of participation), which allows us to stress the continuity between the reception (too often thought of as passive) and interaction itself. The typology is built on the basis of Françoise Revaz's definition of narrativity degrees. The article ends with a first application through a descriptive analysis of three video games and a web documentary.

Mots-clés : engagement – récit – interactivité – jeu vidéo – webdocumentaire – narration.

Keywords : involvement – narrative – interaction – video game – web documentary – storytelling.

Introduction

Comment un récit peut-il être interactif ? Cette question est sur le devant de la scène depuis l'augmentation massive d'objets dits « interactifs » et se définissant plus ou moins comme des objets narratifs, tels que les webdocumentaires, les jeux vidéo, les drames interactifs, les jeux de rôles, les hypertextes ou encore les livres-dont-vous-êtes-le-héros. Cette interrogation nécessite de redéfinir la relation lecteur-récit et la place que le texte accorde au lecteur, ce qui est étudié depuis longtemps par l'étude du texte – et sans doute de manière plus visible depuis la narratologie post-classique (PRINCE, 2005).

Cependant, les études narratologiques des « récits interactifs » se heurtent régulièrement à quelques problèmes récurrents comme la distinction entre *participation* et *réception* ou encore la définition de l'interactivité. Il nous semble que cela peut expliquer l'absence (à notre connaissance) d'une description des différents éléments sur lesquels l'utilisateur peut (ou pourrait) agir pour influencer la narration. Nous tenterons ici d'apporter notre contribution à ce large débat en cherchant à développer un premier outil, une première typologie des éléments du récit qui se prêtent à une intervention de la part des usagers.¹ Nous appellerons ces éléments des « portes d'entrée » car ils sont à la jonction entre l'histoire et l'intervention de l'utilisateur. Ce terme met en évidence le fait que, dans les objets qui nous intéressent, le déroulement de l'histoire n'est pas totalement clos et fini : des modalités d'accès sont prévues. Les recenser nous permettra de mieux décrire la position prévue pour l'utilisateur, narrativement parlant. Ce travail s'inscrivant dans une recherche plus vaste visant à comprendre l'ensemble de la relation entre l'utilisateur et le récit interactif, nous proposons de développer cette typologie des portes d'entrée dans le cadre d'une problématique de l'*engagement* et de l'*interactivité narrative*, et non pas de la participation (et la

¹ Il nous semble que ce travail constitue une des réponses possibles à l'appel de Gérard Prince qui, en 2005, indiquait que « [...] le développement de "modèles descriptifs et explicatifs" adéquats renforcera la narratologie et facilitera l'étude de son objet ».

dichotomie entre public passif et participant actif qu'elle sous-tend), ni des définitions technicistes de l'interaction².

Précisons que nous n'avons pas trouvé de démarche identique à la nôtre, mais que plusieurs travaux notables ont eu comme projet de caractériser l'interaction et d'en définir des sous-catégories. C'est le cas de Marie-Laure Ryan (2001) qui, se basant sur les travaux de Aarseth (1997), distingue quatre types de *relations* entre l'utilisateur et un monde virtuel en combinant deux binômes de critères : la relation peut être ontologique ou exploratoire (c'est-à-dire pouvant influencer ou non le monde représenté) et interne ou externe (selon que l'objet représente l'utilisateur comme un personnage ou une entité externe à la manière d'un Dieu). Si nous rejoignons Ryan sur l'importance de la capacité ou non de l'utilisateur à pouvoir influencer les éléments représentés, plusieurs éléments différencient nos démarches. L'auteure part de la relation usager-monde virtuel (des modes de « participation ») pour ensuite caractériser les possibilités de récit dans les médias digitaux et interactifs. Nous préférons partir des éléments du récit (nous postulons d'emblée que le récit interactif existe mais qu'il y a un déficit d'outils pour l'analyser) pour ensuite caractériser la relation. Nos démarches se croisent mais n'ont donc pas le même but. Par ailleurs, Ryan, comme dans beaucoup d'études contemporaines, ne s'intéresse qu'aux « médias numériques » (*digital media*), alors que selon nous, au niveau strictement narratif, les différences entre les divers supports interactifs, qu'ils soient numériques, oraux ou autres sont minimes³.

D'autre part, on peut voir un parallèle entre notre démarche et celle de Bostan et Marsh lorsqu'ils parlent des

² Nous rejoignons Audet et Saint-Gelais (2003) lorsqu'ils dénoncent les mythes persistants dans les études sur les hyperfictions, notamment l'attribution d'emblée de l'interactivité au support numérique. En découlent, selon nous, autant de conceptions déterminées par la technique.

³ L'arborescence, l'émergence, l'utilisation d'un avatar ou encore l'importance de la spatialité sont souvent citées comme des nouveautés des médias numériques. Pourtant, on retrouve ces phénomènes dans les jeux de rôle papier-crayon ou grandeur nature, les livres-dont-vous-êtes-le-héros, le théâtre d'improvisation, le théâtre de l'opprimé ou encore certains jeux télévisés (HUREL, 2013).

différents niveaux de paramétrage (*customization*) (BOSTAN et MARSH, 2010). Les auteurs cherchent à préciser le sens d'interactif dans l'expression « récit interactif » (*Interactive storytelling*). Ils distinguent cinq niveaux de paramétrages : structure narrative, monde virtuel, personnages, récompenses, difficultés. Deux différences importantes avec notre travail apparaissent : le choix des seuls jeux vidéo comme objet d'étude et une approche centrée sur le niveau technique du dispositif (et non sur le niveau narratif). De plus les éléments cités, tels que les personnages, sont tout juste listés alors que, comme nous le verrons, ils nécessitent une conceptualisation plus détaillée.

Le positionnement narratologique dans l'étude du couple récit-interaction, a le mérite de ne pas être technocentré mais n'a pas été mené jusqu'à la création concrète d'outils d'analyse de la position de l'utilisateur vis-à-vis des éléments de l'histoire, c'est l'ambition de cet article.

Cette démarche aura, nous le verrons, plusieurs avantages. Cela nous permettra d'en déduire assez finement la position de l'utilisateur qui a été pensée au stade de la création (ce qui aboutira à différentes conceptions épistémologiques de l'utilisateur). Cela nous offrira aussi une prise sur l'explication des actions de l'utilisateur. Comment un joueur peut-il prendre une décision qui revient à un personnage caractérisé ? Nous pourrions répondre à cette question une fois notre typologie établie. Enfin nous verrons que cet outils permettra de préciser des questions récurrentes, tels que la reconnaissance d'une intention auctoriale (JOST, 2000). D'une manière générale, cette démarche permet de répondre (de manière plurielle) à la question initiale : comment un récit peut-il être interactif ?

Nous allons commencer par préciser l'emploi de l'engagement et de *l'interactivité narrative* pour dresser notre cadre théorique, puis nous détaillerons la définition des degrés de narrativité que formule Françoise Revaz (2009). Cela nous servira de point de départ pour identifier une typologie des « portes d'entrée » de l'utilisateur dans la structure narrative. L'article se terminera par quatre analyses de séquences d'œuvres avec les outils développés ici, ce qui constituera une première mise à l'épreuve : il s'agira de vérifier si ces outils sont aptes à

décrire la position de l'utilisateur dans un ensemble hétérogène de dispositifs.

1. Les types d'interactivité narrative

1.1 Le continuum de l'engagement

Pour décrire *ce que fait l'utilisateur* nous parlerons d'*engagement*. Être « engagé » dans une situation de communication, ce n'est pas être passif ou actif tour à tour, c'est être actif de différentes manières. Dans les études de réception, comme l'explique Christine Servais (2012), le public reste trop souvent entendu (ou sous-entendu) comme passif, fût-ce avec l'idée que le texte lui fait faire quelque chose, manifester dans la rue par exemple, car cette conception ne remet pas en question sa soumission aux effets du texte. Cette conception nie le caractère actif de l'écoute, de l'attention, de l'interprétation elles-mêmes – et plus généralement du cognitif et de l'émotionnel.

C'est la principale raison pour laquelle nous préférons le terme d'*engagement* à celui de *participation*. Cette dernière notion dresse une barrière théorique illusoire entre d'un côté la réception et de l'autre la participation. Quand Nico Carpentier (2011) parle de cette notion, il définit le cœur du concept comme la participation aux processus de décisions. Il renvoie à d'autres catégories (dont l'« interaction ») ce qui relève du cognitif et de l'émotionnel. Dans le champ du récit, la recherche du tueur lors de la lecture d'un roman policier et les décisions à prendre pour un personnage dans un récit interactif seraient-elles de natures différentes ? Selon nous, l'ensemble relève de l'engagement de l'utilisateur dans différentes situations de communication usager-récit. Si l'on veut étudier les motivations d'un usager lors de ses prises de décisions dans un roman policier qui serait interactif, il nous est tout autant nécessaire de prendre en compte ses interprétations que ses choix : ils sont intimement liés.

De plus, la notion d'engagement permet de sortir du paradigme de l'authenticité, à savoir ce que l'utilisateur pense *vraiment*. La traditionnelle « suspension d'incrédulité » (S.T. Coleridge), qui implique que la personne croit et ne croit pas en

même temps, (et la recherche au final de ce qu'il pense *vraiment*) ne nous semble pas utile et pertinente pour l'atteinte de notre objectif. Peu importe que le téléspectateur croit ou non au film qui le fait pleurer, l'important est qu'il pleure : il est engagé émotionnellement.

Autre point intéressant de la notion d'engagement : elle ne présuppose pas du caractère volontaire de *ce qui se passe* chez l'utilisateur. Ainsi l'utilisateur peut être pensé comme étant à l'initiative (s'engageant dans le récit) ou comme l'empreinte d'un effet du média (se faisant engager par le récit). Le récit peut être pensé comme engageant (incitant à l'engagement) ou de manière plus neutre comme prêtant à un engagement qui serait d'initiative extérieure.

Il nous semble important de ne pas préjuger de la prédominance des effets ou de l'initiative de l'utilisateur – d'autant que cette question est probablement à décliner selon les formes d'engagements et que d'autres critères peuvent entrer en jeu, telles que les prédispositions de l'utilisateur ou encore les médiations préalables de l'œuvre.

Enfin, la notion d'engagement sous-tend un déséquilibre entre acteur engagé et dispositif (elle partage cela avec la notion de participation) : on s'engage *dans* quelque chose, ici dans une œuvre préexistante à la situation de communication.

1.2. Pour une interactivité narrative

La notion d'interactivité peut recouvrir des sens différents selon les auteurs et le contexte. Julia et Lambert (2003 : 31) proposent une définition consensuelle de l'inter-activité : « un dispositif technique sera dit « interactif » quand homme et dispositif seront susceptibles d'interactions, c'est-à-dire d'actions réciproques l'un sur l'autre ». Cette définition pose un problème pour une étude narratologique : elle met l'accent sur la relation entre le dispositif technique et l'homme, mais ne rend pas compte de la relation avec la narration. Or il existe des récits interactifs dont le support reste figé, sans que l'on agisse *sur le dispositif en tant que tel*. C'est le cas par exemple des « livres-dont-vous-êtes-le-

héros »⁴ : le lecteur a beau progresser et agir sur la narration, le dispositif reste statique. Il n'agit pas *sur* le dispositif, pour reprendre la définition mentionnée, mais *sur* la narration *via* le dispositif. La distinction entre des objets dynamiques ou statiques n'a donc pas lieu d'être lorsque l'on se situe au niveau de la narration. Nous proposons de bien distinguer narration et dispositif, et de reprendre l'idée d'actions réciproques mais en l'appliquant au niveau usager-récit et non usager-dispositif. Nous parlerons d'*interactivité narrative*, pour désigner la possibilité pour l'utilisateur d'un récit d'influencer ses déroulements narratifs, que cela passe par une action *sur* le dispositif ou *par* le dispositif.

Dans ce même esprit, nous distinguerons le récit interactif de l'œuvre ouverte (ECO, 1971). Si le récit interactif permet d'influencer la narration, l'œuvre ouverte permet uniquement plusieurs interprétations d'un même déroulement narratif. L'ouverture est une possibilité d'engagement et non d'interaction narrative.

1.3. Interactions narratives et autres types d'interactions

Nous ouvrons ici une brève parenthèse afin de situer l'interaction narrative par rapport à d'autres types d'interactions possibles. Pour cela, nous proposons une lecture critique d'une typologie proposée par Bouchardon et Ghitalla (2003). Les auteurs distinguent plusieurs niveaux au sein d'un même objet :

- le dispositif lectoriel qui permet ou contraint à des interactions sur le contrôle de l'environnement de lecture (formats d'affichages, topographies, etc.) ;
- le dispositif narratif qui permet d'agir sur la façon dont l'histoire est racontée (ordre, vitesse, point de vue, choix du narrateur) ;
- le dispositif diégétique, enfin, qui permet d'agir sur l'histoire (faire intervenir un événement, se déplacer dans l'espace de

⁴ Romans qui reprennent des mécanismes du jeu de rôle (choix entre différentes actions, lancés de dès, fiches de personnages) et les adaptent au support livresque. Le lecteur y campe généralement la position du héros dans un univers fantastique.

fiction, agir sur les personnages – attributs physiques, faire des choix à leur place).

Nous reprendrons quelques éléments mis en avant dans le dispositif diégétique, cependant nous ne trouvons pas cette typologie très satisfaisante pour plusieurs raisons. Au lieu d'un dispositif lectoriel, nous préférons parler de dispositif ou d'interaction technique par lesquelles passent ou non, selon les œuvres, les autres types d'interactions.

Le dispositif diégétique nous semble souffrir de deux problèmes. Premièrement, le terme « diégétique » risque d'être entendu comme la diégèse, le *monde* dans lequel se déroule l'histoire et non l'histoire en elle-même. Deuxièmement, et signe de cette confusion, les auteurs y placent sur un même pied les attributs physiques des personnages et les choix à effectuer dans l'histoire. Il serait préférable, nous semble-t-il, de différencier ce qui relève de la structure narrative et du thématique.

Nous proposons à notre tour de différencier les niveaux d'interactions ou de dispositifs suivants :

– *l'interactivité technique* désigne la possibilité d'agir sur le dispositif en tant qu'objet (y compris au niveau de la lecture).

– *l'interactivité thématique* reprend les modifications liées au visuel et au sonore 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 au niveau de la structure narrative, de l'histoire.

Comme nous l'avons vu, cette dernière catégorie semble laissée pour compte par la recherche. Elle semble à la fois moins facile à définir et centrale d'un point de vue narratologique. C'est pourquoi nous allons à présent chercher à la caractériser.

1.4. Engagement et interactivité narrative

Nous l'avons dit, l'objet de cet article est de décrire les portes d'entrée dans la structure narrative. Il nous semble utile

de préciser que cela ne revient pas à décrire les types d'engagements possibles. Les textes non-interactifs, qu'ils soient ouverts ou « fermés », invitent par exemple à différentes formes d'engagements. Une partie leur est propre (les aspects liés à l'impossibilité d'agir sur le déroulement de la narration⁵), une autre est partagée avec les récits interactifs (le cognitif et l'émotionnel). Si, par définition, l'interaction narrative est la manifestation de l'une ou l'autre forme d'engagement, l'inverse n'est pas nécessairement vrai : il existe des formes d'engagement qui n'influencent pas la narration. Ce n'est pas l'engagement que nous cherchons à décrire dans cet article. Notre but est de détailler les différentes possibilités d'agir *sur* la narration (que ce soit *sur* ou *via* le dispositif), ce que nous appelons les portes d'entrée dans la structure narrative.

Concrètement, la question qui nous animera pour la suite est la suivante : sur quoi l'utilisateur peut-il agir pour influencer l'histoire d'un récit ? Ou, pour reformuler en mettant l'accent sur l'objet : *quels éléments d'un récit peuvent prêter à des interactions narratives ?*

1.5. Les degrés de narrativité et les portes d'entrée

Le cadre général est à présent dressé. Pour déterminer notre typologie des éléments du récit pouvant être l'objet d'actions de l'utilisateur, il nous faut commencer par décrire ce qu'est un récit. Question épineuse pour laquelle nous nous référerons à l'« Introduction à la narratologie » de Françoise Revaz. Ses travaux proposent une définition hors du dogme habituel de la distinction récit/non-récit et évoquent des degrés de narrativité, ce qui s'inscrit dans la tendance actuelle des études narratologiques (PRINCE 2005). Cela nous semble intéressant pour étudier un ensemble de dispositifs mêlant narrativité et interaction à des degrés différents. De plus son ouvrage réserve une part importante à l'action et l'agentivité, qui

⁵ Voir par exemple la relecture de la théorie du théâtre aristotélicien proposée par Augusto Boal (2007), qui s'appuie notamment sur la description de formes de théâtre permettant une interaction narrative de la part du public.

nous semblent essentielles dans une problématique de l'interaction, dans laquelle on met sur un même continuum activités spectatorielles et interactions narratives de l'utilisateur : « [...] en tant que pratique discursive, le récit est certes un art de dire, mais aussi un "art de faire"⁶, dans la mesure où il est susceptible de produire un effet sur le récepteur, voire de le pousser à agir » (REVAZ, 2009).

Nous allons citer les critères mis en avant pour caractériser les différents degrés narratifs, puis nous chercherons à distinguer, parmi ces critères, lesquels peuvent – au moins théoriquement – relever de l'interactivité narrative et être pensés comme des portes d'entrée. Certaines séparations entre les catégories seront plus méthodologiques qu'ontologiques tant certains éléments du récit sont imbriqués les uns dans les autres.

F. Revaz propose les trois degrés narratifs suivants⁷ :

- La chronique se caractérise par la représentation d'*actions* (effectuées par des personnages) ou d'*événements* (dont la responsabilité ne peut pas être imputée à un agent mais s'explique par des lois physiques) comme étant en consécution (*temporalité*).

- La relation y ajoute des rapports de *causalité* : les actions sont présentées comme conséquences les une des autres.

- Le récit, degré narratif le plus élevé, se distingue au niveau de la composition en présentant une mise en intrigue, composée d'un *nouement* et d'un *dénouement* (ainsi que la tension narrative entre ces deux pôles).

Les définitions de ces trois degrés narratifs reposent sur l'incorporation successive de différents éléments tels que les personnages, les actions, ou la mise en intrigue. Nous allons maintenant passer en revue ces différents éléments afin de les définir précisément dans l'optique de l'interaction narrative. Notre objectif est de dépasser le simple constat que l'interaction passe par des personnages, par exemple, car cela ne définit en

⁶ Revaz emprunte à Michel de Certeau (1990) l'expression « art de faire » pour désigner le récit.

⁷ Nous conservons cette présentation en trois degrés narratifs car cela permettra, à terme, de mettre en rapport les possibilités d'interactions narratives et les degrés narratifs des objets.

rien la position de l'utilisateur. Pour détailler ces notions complexes, nous aurons recours à différentes études narratologiques.

1.5.1. Personnages et actions

Il est souvent question, lorsqu'on tente de décrire un jeu vidéo ou un récit interactif, de « contrôler un personnage ». Si l'on peut en effet imaginer que l'utilisateur puisse créer et ajouter des *personnages* à l'histoire, la plupart du temps les modalités d'interactions seront plus subtiles. Un personnage est une entité complexe que l'on propose de détailler. Agir sur ou par un personnage peut se faire de différentes manières :

- A la suite de Françoise Revaz, nous reprendrons les *intentions* (buts et choix) et les *motifs* (ce qui détermine ces buts et choix) comme deux catégories pouvant relever du choix de l'utilisateur.

- Il convient de compléter ces caractéristiques des personnages orientées vers les actions par les *mobiles* (BREMONT, 1979). Un personnage peut agir selon trois types de mobiles : hédonique (préférences premières, immédiates), pragmatique (pour atteindre un but) ou éthique (pour faire le bien) – et ces mobiles peuvent entrer en contradictions les uns avec les autres. C'est, nous l'avons déjà montré, un type de décision qui peut revenir à l'utilisateur (HUREL 2013).

- Il est un débat important en étude du texte sur le fait d'aborder le personnage par ce qu'il fait ou ce qu'il est (BARTHES, 1968). Il se peut que des récits interactifs soient porteurs d'un discours déterministe sur le lien entre des *attributs* (caractéristiques qui ne sont pas directement orientées vers l'action : apparence physique, nom, âge, classe sociale, milieu culturel, valeurs, situation familiale) et les raisons d'agir ou intentions. Par exemple, choisir la classe sociale d'un personnage pourrait le mener à faire varier ses intentions.

- Enfin, il nous semble utile, dans une problématique de l'interaction narrative et de l'engagement, d'ajouter la distinction que Bertrand Gervais (2005 : 3) effectue entre action et « opérations qui participent à son mode d'accomplissement ». Les opérations renvoient à l'accomplissement physique des

actions. L'action « prendre un train » nécessite toute une série d'opérations (acheter son ticket, le composer, etc.). Nous proposons de prendre en compte les opérations dès lors que leur accomplissement modifie les déroulements narratifs (c'est-à-dire dès lors qu'elles sont vues comme des *épreuves* que l'on peut réussir ou non, avec une incidence sur la suite de l'histoire), et de les distinguer des actions en elles-mêmes⁸.

Nous distinguons jusqu'ici sept éléments se prêtant à l'interaction narrative : *personnages, attributs, motifs, intentions, mobiles, les actions en elles-mêmes et les opérations*.

1.5.2. *L'évènement et le référentiel*

Si l'action requiert un agent, ce n'est pas le cas de l'évènement. Ce dernier, rappelle Revaz, ne s'interprète pas mais *s'explique*. Il fait donc référence à des lois physiques. Celles-ci se rapportent au rapport référentiel que le récit entretient avec la diégèse dans laquelle l'histoire se déroule. Concrètement, nous proposons de distinguer :

- la possibilité de *faire intervenir des évènements* dans le récit ;
- la possibilité de *modifier les lois physiques* (et donc le rapport référentiel du récit à la « réalité », à d'autres univers, à des thèmes ou genres répondant à des lois spécifiques – pensons par exemple à la science-fiction), à la condition que cela modifie les développements de l'histoire et ne relève pas de l'interaction thématique ;
- la possibilité d'*agir sur la disposition de la diégèse*, aux mêmes conditions que le point précédent.

1.5.3. *La temporalité et la causalité*

Sans aborder la temporalité du point de vue de l'acte d'énonciation, il est utile de se demander si le rapport au temps peut être source d'interaction narrative. Il semble que

⁸ C'est-à-dire la possibilité de choisir entre des actions sans avoir à en réussir l'accomplissement.

l'accélération, le ralentissement ou le retour en arrière ne puissent, seuls, influencer les développements narratifs. Ils mènent plutôt à considérer cette activité possible de l'utilisateur comme une interaction technique ou énonciative (cf. ci-avant). Le contrôle de la *temporalité* associé à d'autres éléments représente par contre des possibilités d'interactions narratives importantes (par exemple : revenir en arrière pour essayer un autre choix lors d'un dilemme).

La causalité peut quant à elle être vue comme un élément d'engagement qui viendrait nourrir une interaction narrative. Le rapport causal entre les actions peut être explicité ou ne pas l'être. S'il l'est, il relève de la compréhension ; si il ne l'est pas, il relève de l'interprétation (et de l'ouverture). On peut supposer que le récit interactif a tout intérêt à laisser les usagers interpréter de différentes manières une même situation, afin qu'ils agissent de différentes façons. Cependant, en elle-même, la causalité ne semble pas pouvoir faire l'objet d'interactions narratives à proprement parler.

1.5.4. Le nouement et le dénouement

A la suite de Françoise Revaz, nous citons Baroni (2007 : 122-123) pour expliquer le nouement, le dénouement et la tension narrative – ici abordés dans une étude de la lecture et qu'il conviendra de replacer dans notre cadre théorique :

« 1. Le *noeud* produit un *questionnement* qui agit comme un déclencheur de la tension. [...] l'interprète est amené à identifier une *incomplétude provisoire du discours* qui peut être verbalisée sous la forme d'interrogations diverses [...]

2. Le *retard* [...] configure la *phase d'attente* pendant laquelle l'*incertitude* s'accompagne de l'*anticipation* du dénouement attendu. [...]. C'est la dialectique de l'*incertitude* et de l'*anticipation* qui fonde la *tension narrative* dont la fonction essentielle est de structurer l'intrigue, de « rythmer » le récit, de maintenir l'adhésion de l'interprète et de relever l'intérêt du discours en produisant un affect jugé agréable.

3. Enfin, le *dénouement* fait survenir la réponse que donne le texte au question-nouement de l'interprète, ce qui vient

résoudre la tension : l'anticipation [...] est alors soit confirmée, soit infirmée. [...] »

Dans une optique interactive, la phase de dénouement peut donner lieu à plusieurs versions de la même fin, nous parlerons alors de sanctions (GREIMAS, 1966). Le héros a sauvé la princesse par la force. Ou le héros a sauvé la princesse par la ruse. Ou le héros n'a pas réussi à sauver la princesse.

Nous distinguerons deux possibilités :

– la première implique d'influencer le dénouement à travers des choix, des épreuves ou autres. Il ne s'agit alors pas d'une porte d'entrée sur le même pied que les autres, car elle passe nécessairement via d'autres actions et ne constitue pas en elle-même un type d'interaction particulier. A partir du moment où l'on accepte que la notion peut être utilisée pour qualifier des dénouements temporaires, alors elle apparaît comme la condition même de l'interaction narrative. On parlera alors d'*influence du dénouement*.

– la deuxième possibilité serait d'influencer le dénouement par un choix direct entre plusieurs sanctions d'une même fin. L'usager aurait alors le choix entre « fin heureuse » ou « fin malheureuse ». Le degré d'interaction serait alors très faible, mais la possibilité existe au moins théoriquement. On nommera ceci le *choix du dénouement*.

Le nouement relève-t-il de l'histoire, ou de la façon de la raconter ? Revaz le montre en comparant des textes de différents degrés narratifs : une même histoire peut se raconter avec ou sans nouement-dénouement. Cependant, dans le cas du récit interactif, le nouement peut être quelque chose de *donné* par le récit, ou à *projeter/choisir* par l'usager. Dans le deuxième cas il est à la jonction entre la façon dont l'usager va se *raconter* l'histoire (à supposer qu'il se la raconte) et la structuration narrative en elle-même. Fixer ou se fixer un but, c'est déclencher une attente (la tension narrative) liée à l'accomplissement de ce but ; c'est aussi déterminer et limiter l'ensemble des déroulements potentiels. C'est cette deuxième facette qui nous intéressera dans ce travail.

Remarquons que les acceptations du nouement qui nous intéressent recouvrent finalement les *intentions* (voir ci-avant). Agir sur le nouement, au regard de l'interaction narrative, cela

revient à agir sur les *intentions* du personnage principal du récit. On parlera d'*intention-nouement* pour désigner le but structurant le récit dans son unité et d'*intentions* pour ce qui est des buts intermédiaires.

L'on pressent aussi ici des éléments qui relèveront de l'engagement : le dénouement dans ce qu'il a de responsabilisation de l'usager, le nouement et la tension narrative pour l'attente et les questions qu'ils sont susceptibles de provoquer.

1.5.5. Synthèse

L'on distinguera finalement treize portes d'entrée, treize éléments prêtant à l'interaction narrative, nous donnons ici un exemple de chaque :

- Les événements : faire intervenir une tornade.
- Le référentiel de lois physiques de la diégèse : changer le système de gravité.
- La disposition de la diégèse : ajouter une chaîne de montagnes entre le héros et son objectif.
- Les personnages : ajouter ou supprimer un monstre menaçant.
- Les attributs du personnage : changer l'âge d'un personnage pour qu'il rencontre de nouvelles difficultés.
- Les motifs : décider quel personnage dans l'entourage du héros se fait assassiner et suscitera son besoin de vengeance.
- Les intentions : choisir sur qui enquêter en priorité pour résoudre une enquête.
- L'intention-nouement : décider d'explorer un donjon et d'aller en récupérer le trésor.
- Les mobiles : choisir entre affronter un ennemi pour sauver ses compagnons et s'enfuir.
- Les actions : choisir quelle question poser à un suspect pour résoudre une enquête.
- Les opérations : réussir ou échouer à arrêter un suspect par la force.
- La temporalité : remonter le temps pour choisir d'autres questions dans un dialogue.

– Le choix du dénouement : décider si le héros échoue ou réussit à sauver la princesse.

2. Analyses pratiques

2.1. Introduction

La problématique et les outils d'analyse que nous avons développés jusqu'ici peuvent *a priori* servir des objectifs différents : constituer le cadre théorique pour comprendre les différents types d'engagements (*ce qui se passe* chez l'utilisateur), servir de base à une réflexion sur les rapports entre narrativité interactive et types de médias ou encore inspirer la création d'outils d'ingénierie.

Mais nous les utiliserons ici pour une première analyse descriptive de la position de l'utilisateur prévue dans différentes œuvres, afin d'illustrer l'hétérogénéité des dispositifs et de proposer une première mise à l'épreuve de notre modèle théorique. Nous avons volontairement choisi quatre œuvres technologiquement comparables⁹ mais dont les degrés d'interactivité narrative sont différents. Voici tout d'abord un tableau reprenant les portes d'entrées ouvertes (« oui ») et fermées (« non ») des différentes œuvres sélectionnées : *Heavy Rain* (jeu vidéo parfois qualifié de « film interactif »), *Minecraft* (jeu vidéo à monde ouvert), *Alan Wake* (jeu vidéo linéaire) et *Voyage au bout du charbon* (Webdocumentaire qui met le spectateur dans la position du journaliste).

	<i>Heavy Rain</i>	<i>Mine-craft</i>	<i>Alan Wake</i>	<i>Voyage au bout du charbon</i>
Évènements	Non	Non	Non	Non
Référentiel lois physiques	Non	Oui	Non	Non

⁹ Sélectionner des œuvres de médias différents serait faisable mais nécessiterait d'autres développements théoriques (HUREL, 2013).

Disposition diégèse	Non	Oui	Non	Non
Personnages	Non	Oui	Non	Non
Attributs	Non	Oui	Non	Non
Motifs	Non	Oui	Non	Non
Intentions	Non	Oui	Non	Non
Intention-nouement	Non	?	Non	Non
Mobiles	Oui	Oui	Non	Oui
Actions	Oui	Oui	Non	Oui
Opérations	Oui	Oui	Non	Non
Temporalité	Oui/Non	Non	Non	Non
Choix du dénouement	Non	Non	Non	Non

2.2. *Alan Wake*

Alan Wake se présente comme un jeu vidéo qui met le joueur aux commandes d'un écrivain à succès qui, en proie à l'angoisse de la page blanche, part se reposer à la campagne en compagnie de sa femme. Cette dernière disparaît lors de la première nuit sur place. S'en suit un jeu de piste dans un univers fantastique et sombre (le personnage est régulièrement sous la menace d'une présence, « l'Ombre »). Concrètement, le joueur est amené à se déplacer, chercher des indices (des pages d'un roman signées de la main d'Alan mais dont il n'a aucun souvenir, des émissions de radio du canal local, etc.) et se défendre des personnes possédées par l'Ombre. Le cas d'*Alan Wake* est intéressant car il illustre le genre d'objets narratifs et interactifs qui ne peuvent pas être approchés par l'interactivité narrative. Ainsi, si le joueur a la sensation de « contrôler » le personnage, il n'a accès qu'au niveau des opérations physiques. Il n'y a aucune possibilité d'investissement à quel qu'autre niveau que ce soit. Et, même au niveau des opérations, cela ne relève pas de l'interaction narrative, car en cas d'échec, le joueur

est amené à recommencer jusqu'à ce qu'il réussisse – sans incidence sur les développements narratifs. Enfin, dans ce jeu très linéaire, le joueur peut tout de même s'écarter du chemin tracé pour chercher des explications sur l'histoire (via les indices, ce qui relève de l'interactivité énonciative – cf. ci-avant). Sauf à interpréter les différentes possibilités de parcours comme des développements narratifs, nous ne pouvons qualifier cet objet de récit interactif.

2.3. *Heavy Rain*

Heavy Rain raconte l'histoire d'un père dont le fils a été kidnappé par un tueur en série. Tour à tour, l'utilisateur est amené à contrôler quatre personnages : le père de famille, un journaliste qui enquête sur l'histoire, un agent du FBI et un détective privé. Le jeu débouche sur différentes fins : l'enfant peut être sauvé ou mourir et les personnages principaux peuvent finir heureux, en dépression, en prison, etc. Comme nous l'avons déjà montré (HUREL, à paraître), les personnages sont largement caractérisés : on connaît leur histoire, leurs raisons d'agir, leurs buts. L'interaction narrative viendra principalement par le choix des mobiles et des actions à effectuer en conséquence. L'utilisateur est par exemple amené à décider pour le père de l'enfant si Alan doit aller jusqu'à risquer sa vie ou non pour tenter de le retrouver. La volonté du personnage et ses valeurs sont définies mais l'utilisateur est amené à choisir quelle action, donc quel mobile suivre en fonction de l'idée qu'il se fait de la situation (par exemple : risquer sa vie par éthique paternelle ou s'en remettre aux autorités).

Phénomène intéressant, le jeu vidéo met régulièrement le joueur face à des épreuves. Dans une séquence, l'utilisateur est d'abord amené à décider s'il doit risquer sa vie en traversant une salle d'une centrale électrique. Si le joueur décide de prendre cette option, il doit encore y arriver, en réalisant toute une série de manipulations relativement complexes. S'il n'y arrive pas, cela aura des conséquences sur la suite de l'histoire (en l'occurrence le père de famille n'obtient pas certaines lettres de l'adresse où se trouve son fils).

Enfin, si lors de la première partie le joueur n'a aucun contrôle sur la temporalité, il lui est permis au fur et à mesure de reprendre l'aventure à un chapitre précédent. Cela lui permet de voir comment l'histoire est influencée par rapport à ses décisions ou réussites.

Heavy Rain montre qu'il est possible de concilier une histoire où les protagonistes sont fortement caractérisés et l'interaction narrative.

Notre classement d'*Heavy Rain* dans le tableau ci-avant peut sembler illusoire, car il ne rend pas compte du fait que l'utilisateur ne contrôle pas à tout moment les portes désignées comme ouvertes. Il ne contrôle qu'une partie des choix effectués par les personnages. On peut dire que la porte d'entrée « actions » passe régulièrement d'ouverte à fermée et inversement. Cela ouvre la voie à une étude diachronique des possibilités d'interactions narratives prenant en compte la dynamique d'ouverture/fermeture de ces possibilités.

2.4. Voyage au bout du charbon

Voyage au bout du charbon est un webdocumentaire sur les mines de charbon en Chine. L'utilisateur est mis dans la situation d'un journaliste qui cherche à en savoir plus sur les conditions de travail des ouvriers. Intention-nouement et attributs influents sont donc donnés dès le début. Le cas de ce webdocumentaire peut sembler quasi-identique à celui d'*Heavy Rain* lorsque l'on compare les catégories d'interactions narratives. L'utilisateur est amené à choisir entre plusieurs actions (par exemple aller voir telle mine ou passer directement à la ville suivante) et les mobiles de ces choix (atteindre tel but de l'enquête ou être à l'écoute d'un travailleur). Deux différences majeures tout de même avec *Heavy Rain* : 1. l'absence d'épreuves ; 2. l'influence des choix et décisions sur la suite de l'histoire est minime et ne s'applique qu'à la séquence en cours. Il serait utile dans ces conditions de compléter le modèle théorique par l'établissement des degrés d'interactivité narrative, à l'image des degrés de narrativité de Françoise Revaz.

2.5. *Minecraft*

Enfin, nous avons aussi sélectionné *Minecraft*, jeu « bac à sable » aux multiples possibilités, dont les usages narratifs n'ont rien d'obligatoires et dont une approche narratologique pourrait sembler polémique¹⁰. C'est toutefois sous cet aspect que nous l'aborderons ici, en tant que possible narration émergente, dans laquelle un usager se fixerait un objectif, une quête qu'il chercherait à atteindre. Il s'agit donc plutôt d'analyser les possibilités d'un dispositif que d'une séquence. En prenant en compte les modifications logicielles autorisées et encouragées par l'auteur du jeu (les *mods*), le dispositif se trouve être très permissif : la disposition de la diégèse comme ses lois physiques peuvent être modifiées, les personnages représentés ne sont que des avatars creux sans aucune caractérisation préalable et les actions permises par les règles (elles-mêmes paramétrables) peuvent aussi être modifiées. Dans l'absolu, à l'exception des événements, temporalité et choix du dénouement (en tant que choix direct d'une version de la fin), toutes les autres catégories sont susceptibles d'être investies par l'utilisateur. A lui de décider, par exemple, s'il poursuit une quête dans un monde qu'il a lui-même façonné ou généré aléatoirement. Cet aspect, tout comme la possibilité de passer dans un mode de jeu (« créatif ») qui permet entre autres d'ajouter ou supprimer des personnages, montrent que nos critères pourraient s'enrichir de la distinction de Ryan (2001) entre la participation interne et externe (cf. ci-avant). Le cas de *Minecraft* est intéressant car il permet au joueur, à travers des modes différents, d'ouvrir ou fermer lui-même différentes portes d'entrée.

Autre point important, ce type de dispositif suppose une projection du joueur au niveau des objectifs à se fixer, ce qui appelle plusieurs remarques :

¹⁰ Nous rejoignons Archibald et Gervais (2006) sur l'idée que « la querelle narratologie-ludologie ne saurait être, au mieux, qu'une invention de commentateur » ; notamment parce que la ludologie « est en train de devenir une sorte de logique formelle de l'action et de sa modélisation, ce qui est l'exact parcours de la narratologie ».

– une étude ethnographique serait nécessaire pour établir l'actualisation d'interaction narrative au niveau de l'intention-nouement. Car s'il semble certain que l'utilisateur doit se fixer des objectifs et qu'il passera de l'un à l'autre, il reste à déterminer s'il se projette dans une intention-nouement structurant l'unité du récit. Notons à ce propos que l'objet peut être considéré comme relevant de deux degrés narratifs différents (REVAZ, 2009) : le récit si l'on prend en compte la projection d'un nouement-dénouement de la part de l'utilisateur, la relation dans le cas contraire.

– au niveau épistémologique, on voit ici que les objets sous-tendent différentes visions de l'utilisateur, comme étant plutôt à l'initiative (*Minecraft*) ou ayant plutôt à réagir (*Heavy Rain*) à l'histoire qui se déroule devant lui.

Conclusion

La façon dont l'utilisateur s'engage dans un récit interactif, ce qui l'y pousse, ce qui maintient son adhésion ou le rebute, ce qui motive ses initiatives ou des réactions conformes à ce qu'attend le récit ; tout cela reste à discuter. Mais l'on sait déjà que l'engagement constitue un continuum rassemblant des éléments souvent dissociés : le cognitif, l'émotionnel et l'interaction narrative. Comment expliquer la position que tient l'utilisateur dans *Heavy Rain*, les choix qu'il effectue pour sauver cet enfant disparu, autrement que par une prise de position, des affects et des stratégies ? Comment peut-on s'attendre à des actions de la part de l'utilisateur dans *Minecraft*, autrement qu'en postulant des initiatives de sa part ? Comment expliquer le parcours de l'utilisateur de *Voyage au bout du charbon* sans supposer son intérêt pour la thématique que le webdocumentaire propose ?

Comment un récit peut-il être interactif ? En s'appuyant sur le continuum de l'engagement, qui va de la réception à l'interaction narrative. En mettant en œuvre des modalités d'interactions, des portes d'entrée, qui elles-mêmes prendront leur sens en s'appuyant sur l'activité que représente la réception. Autrement dit : l'interactivité n'est possible que si l'on met interaction et réception sur un même continuum. Les modalités d'interaction sont alors à mettre en relation avec une certaine idée

de la réception véhiculées par les œuvres. Le cas exemplaire étudié ici fût l'examen de l'« intention-nouement », qui détermine deux types de logiques différentes : d'un côté l'adhésion à un schéma narratif comme cadre dans lequel des choix sont possibles ; de l'autre une possible prise d'initiative, une formulation d'objectifs à charge de l'utilisateur. En dehors de ce cas, ce n'est pas la même chose que de donner à l'utilisateur le pouvoir d'agir sur l'histoire à travers des actions ou des événements, des personnages ou les lois. Autant de modalités qui sont à mettre en relation avec des approches différentes de la réception, c'est-à-dire des tentatives d'effets sur l'utilisateur que le récit mettra en œuvre. Recenser les portes d'entrée permet, outre la description fine de la position de l'utilisateur, d'entrevoir ses liens avec la réception.

Notre cadre théorique, en s'appuyant sur l'engagement et en distinguant différents types d'interactivité, permet par ailleurs de distinguer les récits proprement interactifs (quand il y a action sur le déroulement de l'histoire) et les récits qui reposent sur un support interactif, mais qui ne permettent que d'agir au niveau technique ou énonciatif, par exemple. C'était ici le cas d'*Alan Wake*, qui représentait un courant important d'œuvres vidéoludiques. C'est un des avantages d'une démarche qui n'est pas déterminée par la technique.

D'autres voies ont été ouvertes dans cet article, suite à la mise à l'épreuve de notre modèle. Il serait ainsi utile de prendre en compte la dynamique de l'ouverture/fermeture des portes d'entrée, mais aussi de déterminer le degré d'influence des actions de l'utilisateur sur l'histoire. Surtout, un des axes les plus prometteurs semble être la recherche d'une projection d'un nouement dans les œuvres « bac à sable ». L'utilisateur noue-t-il l'ensemble du récit ou uniquement des parties ? Est-ce qu'il y fait une expérience narrative ? C'est à notre avis à ce niveau qu'il faudrait s'interroger sur un déplacement de l'intention auctoriale. Dans *Heavy Rain*, les différentes fins ne sont que des sanctions alternatives d'une même conclusion, il est alors aisé de se faire une idée sur l'intention de l'auteur. Mais dans *Minecraft*, qu'en est-il ?

Le récit interactif et sa relation à l'utilisateur sont des domaines qui restent à explorer, mais nous avons développé ici quelques outils pour continuer cette recherche.

Bibliographie

Corpus

- *Alan Wake*, 2010, Microsoft Game Studios, Remedy Entertainment.
- *Heavy Rain*, 2010, Sony, Quantic Dream.
- *Minecraft*, 2011, Mojang.
- *Voyage au bout du charbon*, 2008, Honkytonk Films.

Analyses

- ARCHIBALD S. et Gervais B., 2006, « Récit interactif, sens et réflexivité », *Protée*, n°34, p. 27-39.
- ARRSETH E., 1997, *Cybertext: perspectives on ergotic literature*. Baltimore : John Hopkins UP.
- AUDET R. et SAINT-GELAIS R., 2003, « L'Ombre du lecteur. Interaction et lectures narrative, policière et hyperfictionnelle », *Mosaic*, vol. 36, n° 1, p. 35-50.
- BARONI R., 2007, *La Tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, Paris : Seuil.
- BREMOND C., 1973, *Logique du récit*, Paris : Seuil.
- BARTHES R., 1966, « Introduction à l'analyse structurale des récits », *Communication*, n°8, p. 1-27.
- BOAL A., 2006, *Théâtre de l'opprimé*, Paris : La Découverte.
- BOSTAN B. et MARSH T., 2010, « The 'interactive' of interactive storytelling : customizing the gaming experience », *ICEC 2010, LNCS 6243*, p. 472-475.
- BOUCHARDON S. et GHITALLA F., 2003, « Récit interactif, sens et réflexivité », *Hypertextes hypermédias : créer du sens à l'ère numérique, H2PTM'03*, Paris : Hermès, p. 35-46.
- ECO U., 1979, *L'Œuvre ouverte*, Paris : Seuil.
- CARPENTIER N., 2011, « The concept of participation. If the have access and interact, do they really participate ? », in CARPENTIER N. et DAHLGREN P. (ed.), *Interrogating audiences: theoretical horizons of participation*, Beograd : CDC, p. 13-32.
- GERVAIS B., 1989, « Lecture de récits et compréhensions de l'action », *Recherches sémiotiques / Semiotic Inquiry*, n° 9, p. 151-167.
- GREIMAS A.J., 1966, *Sémantique structurale : recherche et méthode*, Paris : Larousse.
- HUREL P.-Y., à paraître, « Récit et interaction : la piste structuraliste », *Actes des journées doctorales des Universités belges francophones (édition 2012)*, Namur : PUN.
- HUREL P.-Y., 2013, « Les récits numériques : de nouvelles formes narratives ? », communication orale lors du colloque Ludovia, Axles-Thermes, du 26 au 29 août 2013.
- JOST F., 2000, « Convergences du spectateur », *Sociétés & Représentations*, n°9, p. 131-142.

- JULIA J.-T. et LAMBERT E., 2003, « Enonciation et interactivité : du réactif au créatif », *Communication et langages*, n°137, 3e trimestre, p. 30-44.
- REVAZ F., 2009, *Introduction à la narratologie: Action et narration*, Bruxelles : De Boeck.
- RYAN M.-L., 2001, « Beyond myth and metaphore - the case of narrative in digital media », *Game Studies*, n°1.
- RUEFF J., 2008, « Où en sont les « game studies » ? », *Réseaux*, n°151, p. 139-166.
- SERVAIS C., à paraître, « Relation œuvre/spectateur : Quels modèles pour décrire une réception active ? », *Actes du colloque Prospero, édition 2012*.
- PRINCE G., 2006, « Narratologie classique et narratologie post-classique », *Vox Poetica*, publication en ligne consultée le 03/06/2013, <http://www.vox-poetica.org/t/prince06.htm>.