Métamorphoses du chapitre dans la scénarisation interactive

Metamorphoses of the Chapter in Interactive Scriptwriting

Olivier Caïra

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/7896>

DOI : [10.4000/itineraires.7896](https://doi.org/10.4000/itineraires.7896)

ISSN : 2427-920X

Éditeur

Pléiade

Référence électronique

Olivier Caïra, « Métamorphoses du chapitre dans la scénarisation interactive », *Itinéraires* [En ligne], 2020-1 | 2020, mis en ligne le 02 octobre 2020, consulté le 14 novembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/7896> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/itineraires.7896>

Ce document a été généré automatiquement le 14 novembre 2020.

Itinéraires est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Métamorphoses du chapitre dans la scénarisation interactive

Metamorphoses of the Chapter in Interactive Scriptwriting

Olivier Caïra

Introduction

Nous continuions en outre d'éprouver de singulières difficultés pour simuler la retraite ou la reddition d'hommes qui ne se trouvaient pas en situation de mêlée. Les deux cas de figure étaient prévus par la règle, mais nul ne les appliquait jamais puisqu'ils ne conféraient aucun avantage. Les parties avaient tendance à s'achever par la mort ou la capture du dernier adversaire. Restait donc à trouver un moyen d'y inciter les joueurs. Nous y sommes parvenus en attribuant non pas la victoire au vainqueur de la seule partie, mais au détenteur du plus grand score en fin de campagne, cette dernière devenant ce que le robre est à une partie de whist¹ : une simple manche. Nous avons commencé par fixer la fin d'une guerre à 200, 300 ou 400 points – ou même plus – en fonction du nombre de parties que nous souhaitions engager. Après quoi nous avons établi que chaque victoire rapportait 100 points, auxquels s'ajoutaient 1 point pour chaque fantassin, 1,5 point pour chaque cavalier et 10 points pour chaque canon survivant, ainsi que 0,5 point pour chacun de ses hommes détenus par l'adversaire et 0,5 point pour chaque prisonnier capturé durant la partie. Le vainqueur déduisait alors de son score celui du vaincu. Aussi ce dernier avait-il tout intérêt, quand il sentait que la bataille tournait en sa défaveur, à sonner la retraite de tous les canons qu'il pouvait sauver et à offrir à l'ennemi tout homme susceptible de se faire massacrer par l'artillerie adverse, afin de minimiser le score du vainqueur. De même, une retraite bien ordonnée permettait au vaincu non seulement de conserver ses points, mais également d'infliger un maximum de pertes au poursuivant.

- ¹ Ce témoignage, qui pourrait figurer dans le journal de développement d'un jeu contemporain, est celui d'H.G. Wells dans son opusculé *Little Wars*, publié en 1913². Le romancier britannique y décrit, avec une précision mathématique, l'intérêt proprement ludique d'enchaîner les batailles de petits soldats afin de scénariser une campagne. Grâce à la reformulation de l'enjeu des parties – marquer plus ou moins de

points et non déterminer de manière binaire qui a gagné ou perdu –, certaines virtualités diégétiques, comme la retraite ou la reddition, adviennent réellement durant le jeu. Cette articulation entre batailles ponctuelles et campagne au long cours signale certaines spécificités du chapitrage dans les jeux de simulation et autres formes de scénarisation interactive.

- 2 Si Wells ne parlait pas encore d'interactivité, il en saisissait les enjeux : donner prise à des joueurs sur une diégèse, qu'elle soit à base documentaire ou fictionnelle, tout en proposant une mise en tension narrative³ corrélée à des enjeux ludiques. Or cette double promesse est difficile à tenir dans le cadre d'expériences courtes, soldées par des résultats binaires tels que la victoire ou la défaite d'un camp.
- 3 Avec la diversification des supports et des techniques de scénarisation interactive, la question du chapitrage a gagné en richesse, tant sur le plan narratologique que pour la sociologie de l'engagement dans la fiction. Je présenterai d'abord quelques clés sémantiques de la réflexion sur l'interactivité, puis j'expliquerai de quelle manière celle-ci peut enrichir la réflexion sur les pratiques de séquençage de la narration. Outre la persistance de certaines fonctions du chapitrage, j'aborderai les spécificités de celui-ci dans le cadre d'intrigues interactives. Parmi celles-ci, j'insisterai enfin sur deux métamorphoses au sens fort : celles de la *modularité* et de la *porosité* des chapitres.

Interactivité, scénarisation et chapitrage

- 4 « Interactivité » fait partie de ces mots dont les sciences sociales peinent ou rechignent à s'emparer, du fait de leur polysémie et de leur caractère parfois empreint de promesse commerciale. En faire un objet de recherche suppose donc d'en préciser les contours, quitte à en exclure certains usages.
- 5 L'interactivité telle qu'elle est abordée ici doit être comprise au sens fort de la *possibilité d'une action intradiégétique significative aux yeux de l'utilisateur* (qu'il soit lecteur, spectateur, joueur, ou tout autre terme qui qualifie son rapport à la fiction). J'exclus donc de la présente réflexion les formes de navigation personnalisable dans un contenu immuable : l'audioguide dans un musée, la télécommande lors du visionnage d'un film, ou simplement la liberté de lire en sautant des pages ou en prenant les passages dans le désordre. Si l'on appelle « interactives » ces formes de circulation dans les œuvres, le terme se banalise et devient applicable indifféremment à tous les supports et toutes les expériences. Je préfère donc distinguer les expériences *interactives* des expériences *contemplatives* de la fiction, celles qui ne nous donnent pas de possibilité d'action intradiégétique, pas de prise sur le cours des événements fictionnels⁴.
- 6 Si elle suppose de réfléchir aux moyens de l'action intradiégétique significative, donc aux interfaces entre l'utilisateur et la diégèse, l'interactivité ne se réduit pas à une propriété technique. Le fait de préciser « aux yeux de l'utilisateur » introduit une dimension pragmatique et cognitive dans la définition, puisqu'une même œuvre ou expérience pourra être ressentie comme « très interactive » par un néophyte, alors qu'une personne plus expérimentée en verra vite le dirigisme et les différentes limites. C'est typiquement ce qu'on observe dans les critiques des gammes d'initiation au jeu de rôle sur table : les débutants découvrent la liberté qu'offre la question ouverte « Que faites-vous ? » au fil de leur première exploration d'un donjon (Caïra 2007), tandis que

les vétérans voient davantage les obstacles à la liberté de navigation de leur personnage et la répétitivité des intrigues.

- 7 Même si les œuvres numériques occupent l'essentiel de l'espace médiatique et académique, l'interactivité ne s'y limite pas. Elle gagne à être étudiée par le biais d'éclairages complémentaires : analyse des contenus pour étudier l'algorithmique d'un livre à choix multiples ou d'un jeu vidéo et études de réception pour observer les effets attendus et les usages émergents ; comparaison des techniques de scénarisation en création digitale (jeu de plateau, jeu vidéo, etc.) et analogique (jeux de rôle, *storygames*, etc.) ; étude conjointe des pratiques de loisir et des offres plus utilitaires comme le « jeu sérieux », etc. Mon approche est « socio-narratologique », c'est-à-dire que je rapproche l'étude narratologique des œuvres de mon travail d'ethnographie des expériences de l'interactivité⁵.
- 8 J'ai choisi, pour cette étude, de prendre le chapitre au pied de la lettre en ne retenant que des œuvres interactives, francophones ou anglophones, dans lesquelles on trouvait explicitement des « chapitres » ou « *chapters* » comme outils de segmentation narrative. Cette décision peut sembler évidente, mais il n'en est rien, car la jeunesse et le caractère souvent hybride des formes d'expression interactive impliquent une certaine volatilité du vocabulaire. Ainsi trouve-t-on, dans le jeu de rôle sur table, des textes de facture et de longueur similaire qui sont découpés en « scénarios » et « chapitres » chez la plupart des éditeurs, en « actes » et « scènes » chez ceux qui s'inspirent davantage du théâtre, ou plus rarement, mais de manière significative, en « saisons » et « épisodes » quand la télévision sert de référence première. Dans les jeux vidéo, les termes restent remarquablement proches de ceux de Wells, « campagne » désignant de manière générique un tout scénarisé – un archidispositif, pour reprendre le langage d'Ugo Dionne (2008) – dont les parties peuvent être des « missions », des « batailles » ou des « chapitres ».

Revisiter les motifs traditionnels de la segmentation

- 9 Séquencer des expériences ludiques par chapitre ne va pas de soi. Il faut d'abord avoir en tête une grande caractéristique des jeux vidéo et de certains jeux de simulation de création récente : l'extrême hétérogénéité des durées d'engagement qu'ils requièrent. Il est difficile d'étudier ces objets sans aborder cette question, longtemps demeurée tributaire des temps réels de rencontre et de loisir, depuis les quelques secondes d'un Chifoumi (le fameux « pierre – feuille – ciseaux ») jusqu'aux parties longues d'échecs ou de go, en passant par les manches brèves mais répétées de la belote, du 421 ou des dominos. Le chapitrage d'une expérience ludique suppose :
 - un engagement long – c'est-à-dire qui dépasse les temps socialement et biologiquement compatibles avec les pratiques de loisir – tout comme la lecture de cycles romanesques ou le visionnage de séries ;
 - une construction filée du jeu qui favorise sa scénarisation – à l'opposé des pratiques fondées sur un redémarrage à zéro (on replace les pièces pour lancer une nouvelle partie, on rebat les cartes pour les distribuer en début de manche, etc.) ;
 - une cohérence entre les temporalités de l'intrigue (ce qui meut les personnages, créatures ou autres forces de la diégèse) et des enjeux (ce qui se déroule entre joueurs) – chaque coupure de l'action intradiégétique devant correspondre à une coupure de l'action ludique,

par exemple le fait de compter les points des joueurs à l'issue d'une bataille entre petits soldats⁶.

- 10 Avec les jeux de simulation, comme les wargames, les jeux de rôle sur table et grandeur nature, puis certains jeux vidéo et jeux de plateau, s'est popularisée l'idée de parties enchaînées pour former des *campagnes*. Si l'opuscule de Wells apparaît comme précurseur, l'ouvrage du britannique Donald Featherstone, *Wargaming Campaigns* (1970, réédité en 2009) constitue une des premières systématisations d'une pratique dont la popularité s'affirme après 1945 et explose dans les années 1960-1970, avec la montée en puissance des éditeurs de wargames, la naissance du jeu de rôle sur table (*Dungeons & Dragons* en 1974⁷) et les premiers jeux vidéo à format textuel.
- 11 Au premier abord, le chapitrage des jeux fondés sur une scénarisation longue obéit à des contraintes similaires à celles du roman. Il s'agit surtout de gérer les discontinuités : changer de chronotope⁸, développer une intrigue secondaire, signaler une ellipse, explorer l'intériorité d'un personnage, ou, lorsque le jeu permet de contrôler successivement plusieurs avatars, signaler un basculement de la voix ou de la focalisation. Les scénaristes de jeu de rôle et de jeu vidéo choisissent, comme dans la plupart des autres médias, des moments de tension narrative très haute (*cliffhanger*) ou très basse (retour à un état stable de la diégèse après un dénouement partiel) pour placer les coupes capitales. Le principe de clôture ambivalente des segments (Colin, Conrad et Leblond 2017 : 332) s'y révèle donc pertinent. Les titres des chapitres contribuent à structurer l'horizon d'attente et à marquer l'ancrage générique du jeu, comme en témoigne la structure du jeu vidéo *Max Payne 3* (2012), que je livre ici en anglais pour en préserver la tonalité violente et dépressive, inspirée du film noir :

Part I – Chapter I: Something Rotten in the Air, Chapter II: Nothing but the Second Best, Chapter III: Just Another Day at the Office, Chapter IV: Anyone Can Buy Me a Drink (Flashback⁹), Chapter V: Alive If Not Exactly Well

Part II – Chapter VI: A Dame, a Dork, and a Drunk, Chapter VII: A Hangover Sent Direct from Mother Nature, Chapter VIII: Ain't No Reprieve Gonna Be Found Otherwise (Flashback), Chapter IX: Here I Was Again, Halfway Down the World, Chapter X: It's Drive or Shoot, Sister

Part III – Chapter XI: Sun Tan Oil, Stale Margaritas and Greed (Flashback), Chapter XII: The Great American Savior of the Poor, Chapter XIII: A Fat Bald Dude with a Bad Temper, Chapter XIV: One Card Left to Play
- 12 Autre parenté avec les pratiques des romanciers : le chapitrage des jeux est souvent invoqué pour gérer l'hétérochronie des séquences intra- et extradiégétiques. Un jeu qui nécessite au minimum 50 ou 80 heures de pratique pose les mêmes problèmes de disponibilité qu'un cycle romanesque. S'il est *a priori* possible de s'arrêter n'importe quand, un chapitrage explicite tend à borner les séquences consacrées au jeu. Cela paraît aller de soi avec un livre ou une série télévisée, mais c'est par exemple impossible dans un jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs (MMORPG), dont l'action ne s'arrête pas lorsqu'on se déconnecte. Le jeu de rôle sur table pose la contrainte logistique de tout jeu de société : rassembler une table pour des séances allant d'ordinaire de 2 à 6 heures. Le chapitrage d'une campagne peut ainsi aider à planifier les séances et leur contenu, comme le propose Anthony Combrexelle, auteur de *Notre Tombeau* (2009) :

Chapitrage – Chacun des douze épisodes qui suivent est un élément de la grande histoire que forme Notre Tombeau. Ces épisodes ne sont pas des scénarios à part entière, mais plutôt de longues scènes. La plupart sont jouables en une à deux heures, aussi vous faudra-t-il les regrouper par deux, trois ou quatre pour obtenir

une séance d'une durée classique. Un tel séquençage permet de conclure temporairement la séance quand vous le souhaitez, à la fin de n'importe quel épisode, selon votre temps disponible et la concentration des joueurs. (25)

Les facteurs de l'engagement, « temps disponible » et « concentration des joueurs », sont similaires aux autres expériences fictionnelles, même si l'hétérochronie est souvent plus marquée dans les expériences interactives. On peut prévoir de manière assez fiable le temps que l'on passera à lire un chapitre de roman, et de manière quasi certaine le visionnage d'un épisode de série, alors que les participants d'un jeu de rôle n'ont qu'une maîtrise partielle du rythme de leur aventure (Caïra 2007 : 121-122). Lors d'une observation participante menée en 2011, j'ai proposé une même introduction d'aventure à quatre tablées de jeu de rôle. Il s'agissait d'une scène typique de proposition d'une mission dans une auberge médiévale ; elle était décrite en deux paragraphes dans le scénario. Dans le cas le plus bref, l'inconnu a proposé la quête, obtenu l'assentiment du groupe, négocié une récompense et quitté les lieux, le tout en 13 minutes de jeu. Dans le cas le plus long, les héros ont d'abord voulu en savoir plus sur l'inconnu, et l'un d'entre eux a cherché à le faire boire pour lui arracher des secrets, puis un autre a tenté de le défier au bras de fer, déclenchant l'attention d'un groupe de bûcherons ivres, la situation explosive débouchant sur une bagarre de taverne après quelques échanges d'injures. Cette version a duré 145 minutes. La longueur des segments rédactionnels du scénario interactif n'est donc pas prédictive du temps requis pour faire jouer une scène.

Spécificités du chapitrage en scénarisation interactive

- 13 S'il n'était question que de ces aménagements du découpage narratif traditionnel, le chapitrage des fictions interactives serait d'un intérêt limité. Mais on peut véritablement parler de métamorphoses du chapitre quand on étudie ses fonctions spécifiques dans l'organisation d'un jeu.
- 14 La première tient à la dualité de l'expérience vécue en tant que personnage-joueur : nos personnages agissent au sein de la diégèse suivant nos choix de joueur extradiégétique. La scénarisation interactive reflète ces deux dimensions en faisant correspondre, autant que possible, la tension narrative liée à l'intrigue et la tension ludique liée à l'enjeu. Par exemple, mon personnage doit s'échapper d'un piège mortel, donc le scénario me soumet une énigme particulièrement difficile. La jonction entre l'intrigue et l'enjeu s'opère via la notion d'épreuve : soit le jeu me propose la même épreuve que celle à laquelle mon personnage est confronté (par exemple, percer un code secret), soit il procède par substitution stylisée¹⁰ d'une action par une autre (par exemple, la botte d'escrime de mon personnage est remplacée par une combinaison de touches sur mon clavier d'ordinateur). L'essentiel est que la difficulté ressentie par le joueur épouse les hauts et les bas de la courbe de tension narrative, comme le montre le traditionnel affrontement avec le « Boss de fin de niveau » dans les jeux vidéo : au paroxysme narratif dans la diégèse correspond un effort-limite demandé au joueur.
- 15 Or le temps d'une épreuve interactive ne se découpe pas comme celui d'une péripétie du récit contemplatif. Si les romanciers, les dramaturges, les bédéastes ou les cinéastes peuvent choisir le moment exact où ils coupent le fil de l'action sans influencer sur sa réussite, les scénaristes et concepteurs de jeux doivent tenir compte des conditions extradiégétiques de l'épreuve – ce qu'ils demandent au joueur d'accomplir pour que leur personnage progresse dans l'intrigue – pour déterminer à quel moment il est

opportun de placer une fin de chapitre. Deux exemples peuvent illustrer cette idée. Les jeux vidéo *Portal* (2007) et *Portal 2* (2011) proposent de guider l'héroïne dans une série de salles de test gérées par un ordinateur fou. Pour sortir de chaque salle, il faut utiliser le « Portal Gun », un engin qui crée des points de passage d'une surface plane à une autre : on peut ainsi sauter dans le portail bleu qui se trouve au sol et en ressortir par le portail orange qui se trouve au mur, plusieurs mètres plus haut. Il faut un certain temps pour assimiler les implications physiques de ce mode de transport particulier, et les premières salles présentent donc une difficulté modérée. Plus on progresse dans le récit, plus l'héroïne se retrouve dans des salles dangereuses et complexes, et plus nous devons réfléchir aux manières de l'en tirer. On est donc dans une logique de *puzzle game*, jeu de casse-tête à difficulté croissante, où le chemin déductif à emprunter pour résoudre l'énigme s'allonge à chaque nouvelle épreuve. Il est donc normal que les coupures capitales des deux *Portal* se fassent dans des moments de faible tension, le plus souvent lorsque l'héroïne marche vers l'épreuve suivante : l'effort cognitif requis par chaque test suppose une certaine continuité de l'engagement. Deuxième exemple : en jeu de rôle sur table comme en jeu vidéo, les combats cruciaux sollicitent totalement l'attention des joueurs, du fait du nombre important d'actions problématiques¹¹ qui surviennent en un temps diégétique très bref. Il est donc délicat de placer une fin de chapitre en plein milieu d'un combat, comme le fait un récit épique pour créer un *cliffhanger*, car la reprise de l'action au point où elle s'est interrompue serait difficile pour les joueurs, tant en termes cognitifs que sur le plan de l'ergonomie¹².

- 16 L'autre grande spécificité de la coupe capitulaire en fiction interactive est proprement ludique, et elle peut contredire la promesse d'une interactivité forte. Elle s'observe lorsque la rejouabilité des segments de l'expérience ludique prévaut sur leur attrait scénaristique (Caïra 2014). Ce qui compte alors, c'est que le chapitre soit autant que possible indépendant du reste de l'archidispositif¹³, afin de rendre les performances des joueurs aussi mesurables, donc comparables, que possible. Cette demande de comparabilité, favorisée par le jeu en ligne, suppose de ne tenir aucun compte des choix du joueur dans les chapitres précédents, donc de limiter l'interactivité à la diégèse locale de chaque chapitre. Les composantes dramatiques du jeu – notamment les choix éthiques ou tactiques – deviennent alors secondaires face aux aspects mesurables de l'action intradiégétique, qu'il s'agisse de la vitesse d'exécution d'une mission, de l'efficacité au combat, du nombre d'alarmes déclenchées ou du nombre d'accessoires utilisés pour accomplir l'épreuve. Cette orientation vers la comparaison de performances ludiques favorise donc un chapitrage étanche et explicite de l'expérience, comme on l'observe dans les jeux vidéo *Spec Ops : The Line* (2012), *Max Payne 3* (2012) ou *Hitman* (2016).
- 17 Les joueurs peuvent également souhaiter comparer les choix éthiques soumis à leur personnage, indépendamment de toute idée de performance. C'est ce qu'on observe dans les jeux épisodiques du studio américain TellTale Games, comme *The Walking Dead* (2012) ou *Game of Thrones* (2014), ainsi que dans le jeu français *Life is Strange* (2015). Ces œuvres ne posent presque pas de défis ludiques en termes de tactique ou de dextérité, mais proposent des dilemmes sur des sujets aussi variés que la loyauté familiale, le suicide assisté ou le harcèlement scolaire. Les décisions individuelles prises en cours de chapitre sont présentées en regard des pourcentages de choix agrégés des autres joueurs. « Vous n'avez pas laissé le chien de Frank être blessé. 94 % » à la fin du chapitre « Chaos Theory » dans *Life is Strange* indique par exemple que le joueur a pris la même décision que l'immense majorité des autres utilisateurs du jeu. La question des

ressorts psychologiques et sociologiques de cette comparaison mériterait une recherche à part entière, mais dans le cadre de la présente réflexion, on retiendra que les coupures interchapitres sont propices à ces prises de recul qui rappellent au joueur sa condition d'opérateur extradiégétique.

Modularité et porosité

- 18 Au-delà des contraintes spécifiques mais locales sur le placement des coupes chapitres, l'interactivité introduit plus globalement des formes originales d'organisation de l'archidispositif fictionnel. D'une part, les chapitres ne sont plus nécessairement numérotés ou organisés suivant une succession rigide ; d'autre part, ils ne se présentent plus comme des segments étanches les uns aux autres.

- 19 La campagne *Les Masques de Nyarlathotep* (1984), écrite pour le jeu de rôle lovecraftien *L'Appel de Cthulhu* (1981), débute à New York et propose d'emmener ses héros aux quatre coins du monde, sans leur imposer d'ordre déterminé. Sa dernière édition française en date (2012) se présente dans une boîte où chaque chapitre – New York, Londres, Kenya, Shanghai... – est matérialisé par un livret distinct¹⁴. Le livret d'introduction explique comment naviguer d'un chapitre à l'autre :

Chronologie – Les investigateurs ne font jamais ce que l'on croit, et donc on ne prépare jamais ce qu'ils vont réellement faire... et surtout dans quel ordre. Les chapitres n'ont pas d'enchaînement particulier, bien qu'il soit particulièrement conseillé :

de débiter à New York (ou toute autre ville si elle succède à une aventure préliminaire que vous avez choisie pour former votre équipe) ;

de terminer par l'un des chapitres Kenya, Chine ou Australie [...].

La suite la plus logique semble être New York, Londres, Le Caire, Kenya, Australie, Shanghai [...]. Mais l'organisation du texte et les relations entre les différentes parties devraient vous permettre d'adapter la chronologie aux agissements de vos joueurs : quasiment tous les chapitres peuvent mener les uns aux autres. (12)

La prudence des auteurs (« La suite la plus logique semble être ») pourrait surprendre dans un autre contexte, mais l'interactivité d'une campagne sur cinq continents est à ce prix : l'auctorialité cède le pas à l'autonomie des joueurs, et le fait de rééditer une campagne presque trentenaire suppose d'admettre que nombre de tablées l'ont jouée dans des ordres différents. Dans un jeu vidéo comme *The Witcher 3 - Wild Hunt* (2015), la découverte des régions de Velen, Novigrad et Skellige se fait d'abord de façon linéaire, mais le héros peut ensuite naviguer de l'une à l'autre de manière modulaire suivant l'ordre dans lequel il accomplit les quêtes du scénario principal et les missions facultatives.

- 20 La modularité d'une campagne interactive peut s'observer par les variations de l'ordre des chapitres, mais aussi par les fluctuations de leur nombre. Reprenons la présentation du jeu de rôle sur table *Notre Tombeau* pour en voir les multiples aspects :

La grande modularité de [Notre Tombeau] permet d'intercaler vos propres épisodes en ajoutant des rencontres et des événements supplémentaires de votre conception. Ainsi, à la fin du premier épisode – qui présente la situation de base, avant que les personnages ne partent véritablement à l'aventure dans les souterrains – le meneur peut décider d'insérer un épisode de son cru ou d'enchaîner directement avec l'épisode suivant. Par ailleurs, du fait de leur brièveté, certains épisodes peuvent être mis de côté. Seuls ceux dont le titre est indiqué par un astérisque sont essentiels à la composition d'une intrigue globale avec un début, un milieu et une fin. Ainsi, si vous souhaitez jouer Notre Tombeau

d'un seul trait, en « one-shot », vous pouvez uniquement vous focaliser sur ceux-là et les jouer les uns à la suite des autres. À l'inverse, si vous souhaitez une intrigue plus épique, une campagne au long cours, tous les chapitres devront être mis en scène. (25)

L'auteur fait cohabiter les principes aristotéliens de la construction narrative (« un début, un milieu et une fin ») avec la liberté offerte aux joueurs, non seulement de « sauter » des chapitres – ce qui n'a rien de rare dans les pratiques de lecture – mais surtout d'en ajouter au fil du jeu. C'est bien entendu plus facile dans une pratique orale comme le jeu de rôle sur table que dans les jeux vidéo, qui nécessitent un investissement majeur pour écrire puis coder des chapitres additionnels.

- 21 Que l'on joue à l'échelle planétaire des *Masques de Nyarlathotep*, à l'échelle continentale de *The Witcher 3* ou dans le Paris souterrain de *Notre Tombeau*, la modularité ne fonctionne que si les scénaristes appliquent un certain cloisonnement diégétique de l'intrigue propre à chaque chapitre. Ce qui se passe au Caire, à Velen ou dans tel lieu innommé des catacombes ne doit pas avoir d'impact majeur sur les autres intrigues locales. Si l'on transpose les *Masques* du début du ^{xx}e siècle au début du ^{xxi}e, ce cloisonnement des chapitres n'est plus tenable : du fait des liaisons internationales, des personnages, des informations, voire des mandats émis par Interpol, peuvent suivre les héros de Nairobi à Londres ou à Shanghai, rendant chaque chapitre de la campagne moins « étanche », beaucoup plus dépendant des autres, tant par leur succession que par leur issue dramatique.
- 22 Cette perte d'étanchéité des chapitres n'est pas rédhibitoire, mais elle nécessite un travail de création plus complexe que dans la narration linéaire. Les scénaristes de jeux doivent notamment tenir compte de l'évolution relativement autonome des caractéristiques des personnages. Ils vont souvent gagner en puissance par un système de niveaux leur accordant davantage de points de vie, de compétences, voire de talents magiques, de superpouvoirs ou d'implants biotechnologiques selon les genres fictionnels proposés. L'apprentissage technique du joueur et la découverte ou l'achat d'objets de plus en plus efficaces, au fil des heures de pratique, accompagnent cette montée en puissance, au risque de briser la liaison entre tension ludique et tension narrative dont il était question plus haut. Si un héros de jeu vidéo atteint par exemple le niveau 10 en accomplissant de nombreuses quêtes mineures, puis revient au fil central du jeu pour affronter un « Boss » de niveau 3, la facilité de l'épreuve ludique rendra le duel anodin, malgré tout le soin apporté à sa scénarisation. C'est pourquoi certains jeux fonctionnent par « ajustement dynamique de la difficulté » (*Dynamic Difficulty Adjustment*), en mathématisant les forces en présence pour les équilibrer quel que soit le moment de leur confrontation dans le déroulement du jeu (Hunicke 2005, Chen 2006) : le « Boss » ne sera pas défini par un niveau de puissance absolu, mais par une valeur relative à celle du héros (9 face à un niveau 10, 17 face à un niveau 18, etc.)¹⁵.
- 23 Les scénaristes peuvent également jouer sur la mobilité des ingrédients scénaristiques d'un chapitre à l'autre. Par exemple, si des personnages d'enquêteurs ont omis d'interroger un témoin clé durant le premier chapitre, rien n'interdit de le faire réapparaître au deuxième ou au troisième, ou de placer la révélation qu'il devait faire dans la bouche d'un autre personnage. Les registres d'une société d'import-export peuvent se retrouver aussi bien dans ses bureaux new-yorkais que dans une de ses filiales chinoise ou kényane, ou encore à bord d'un navire effectuant des liaisons empruntées par les héros. Ces phénomènes de circulation des événements, des indices et des personnages secondaires d'un chapitre à l'autre s'observent davantage dans les

pratiques improvisées comme les jeux de rôle sur table que dans des fictions interactives programmées comme les jeux vidéo. Ainsi le livret d'introduction des *Masques de Nyarlathotep* fournit-il de nombreuses astuces pour distiller des indices et introduire des personnages secondaires dans des chapitres où ils ne sont pas mentionnés, en exploitant notamment les interstices de la narration, souvent évacués par des ellipses : voyages intercontinentaux, convalescences, recherches en bibliothèque, entraînements, etc.

Conclusion

- 24 L'étude du chapitrage dans les fictions interactives n'en est qu'à ses balbutiements, mais les quelques pistes proposées dans cet article montrent tout le profit qu'il y aurait à l'approfondir pour nourrir le débat plus large sur les pratiques de segmentation narrative.
- 25 En effet, on a vu que le chapitre conservait dans ces œuvres les fonctions que les chercheurs ont identifiées dans les formes contemplatives (clôture ambivalente des segments du récit, gestion de l'hétérochronie des expériences intra- et extradiégétique), mais que de nouvelles problématiques venaient s'y greffer. La plus saillante, quel que soit le support étudié, est l'articulation entre les logiques de l'enjeu et de l'intrigue, entre tensions ludique et narrative. La temporalité des épreuves ludiques n'étant pas aussi propice au découpage que le fil du récit traditionnel, le chapitre interactif tend davantage à se clore sur des moments de tension faible que sur des paroxysmes. C'est pour cette même raison que les passages contemplatifs des jeux (cinématiques de jeux vidéo, descriptions longues en jeu de rôle sur table) coïncident souvent avec les changements de chapitres : les joueurs tolèrent mieux de « laisser la main » durant les temps faibles que lors des phases les plus intenses de l'engagement ludique. Ces moments sans interactivité permettent aux scénaristes de conserver une certaine direction esthétique et de redonner, si nécessaire, une certaine intelligibilité à leur intrigue par le biais de rappels des événements passés et des perturbations actuelles de l'ordre diégétique.
- 26 C'est surtout le lien entre chapitre et archidispositif qui marque par sa singularité dans le domaine de la fiction interactive. Il s'agit en effet de découper l'expérience, non suivant un « fil » narratif unique et fixe, mais suivant une navigation fondée sur la multiplicité des intrigues, la modularité des parcours possibles au sein de la diégèse et la porosité des segments du scénario. Ces caractéristiques sont discernables dans les jeux vidéo, mais ce sont les pratiques orales improvisées qui permettent d'en documenter toute la spécificité.

BIBLIOGRAPHIE

Aarseth, Espen J., 1997, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Londres, The Johns Hopkins University Press.

- Baroni, Raphaël, 2007, *La Tension narrative*, Paris, Seuil.
- Caïra, Olivier, 2007, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions.
- Caïra, Olivier, 2014, « Jeux vidéo et jeux d'interaction en face-à-face : vers un modèle unifié d'écologie de l'intrigue », *Cahiers de narratologie*, n° 27, [En ligne], DOI : 10.4000/narratologie.7058.
- Caïra, Olivier, 2016, « Passer du scénario à la campagne », dans C. David et J. Larré (dir.), *Mener des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens de Gameville, Lapin Marteau.
- Chen, Jenova, 2006, *Flow in Games*, [En ligne], <http://www.jenovachen.com>, consulté le 10 janvier 2019.
- Colin, Claire, Conrad, Thomas et Leblond, Aude, 2017, « Perspectives pour les chapitres suivants », dans C. Colin, T. Conrad et A. Leblond (dir.), *Pratiques et poétiques du chapitre*, Rennes, PUR.
- Dionne, Ugo, 2008, *La Voie aux chapitres – Poétique de la disposition romanesque*, Paris, Seuil.
- Ewalt, David, 2014, *Of Dice and Men, The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It*, New York, Scribner.
- Featherstone, Donald, [1970] 2009, *Wargaming Campaigns*, Bristol, History of Wargaming Project.
- Hunicke, Robin, 2005, « The case for dynamic difficulty adjustment in games », *Proceedings of the 2005 ACM SIGCHI International Conference on Advances in computer entertainment technology*, New York, ACM, p. 429-433.
- Juul, Jesper, 2005, *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press.
- Sarelli, Fabrice, 2018, *L'Histoire de Dungeons & Dragons des origines à la 5^e édition*, Le Blanc-Mesnil, ohmygame.
- Thompson, J. Mark, 2000, « Defining the Abstract », *The Games Journal*, [En ligne], www.thegamesjournal.com/articles/DefiningtheAbstract.shtml, consulté le 10 janvier 2019.
- Wells, H.G., [1913] 2018, *Petites Guerres et Jeux de parquet*, Paris, Bragelonne.

NOTES

1. Un robre (*rubber* en anglais) est un enchaînement de deux ou trois manches de whist, les joueurs choisissant en début de partie s'ils vont jouer en un ou plusieurs robres.
2. Wells ([1913] 2018 : 27-28). Le texte est accompagné de photographies des joueurs et de leurs batailles, ainsi que d'un compte rendu narratif de partie (45-46).
3. J'appuie mes recherches sur la scénarisation interactive sur la notion d'intrigue et les manifestations de tension narrative proposées par Raphaël Baroni (2007). Le passage du domaine littéraire à la scénarisation ludique apporte une dimension supplémentaire de complexité à ces questions du fait que les jeux, même abstraits, sont porteurs, par leur mécanique, d'une forme de *drama* (voir Thompson 2000).
4. L'opposition interactif/contemplatif ne suppose aucun jugement esthétique et laisse ouverte la question de la richesse interprétative des œuvres et expériences de fiction. L'interprétation est une composante majeure de l'expérience fictionnelle, mais elle ne crée pas de prises sur les événements intradiégétiques. C'est ce qu'explique Espen J. Aarseth : « Un lecteur, aussi engagé soit-il dans la découverte du récit, est impuissant.

[...] Comme le passager d'un train, il peut étudier et interpréter les changements du paysage, il peut reposer ses yeux quand cela lui plaît, il peut même tirer le signal d'alarme et descendre, mais il n'est pas libre de pointer les rails dans une autre direction » (Aarseth 1997 : 4, traduction personnelle).

5. Si je parle de socio-narratologie, ce n'est pas pour tracer un périmètre sous-disciplinaire et y planter un drapeau, mais pour résumer la double exigence à laquelle je sou mets l'examen de mes objets : aborder la scénarisation interactive comme un des arts de la narration, mais également soutenir que le plus intéressant survient lorsque les joueurs s'emparent des œuvres.

6. La gestion des coupures est donc un sujet plus sensible dans les jeux sur table que dans les jeux vidéo, car les joueurs des premiers ont besoin d'appliquer les règles au fur et à mesure de leur progression dans la partie, ce qui nécessite souvent de ménager des temps d'« administration » du jeu (rebattre les cartes, repositionner des jetons, calculer des scores intermédiaires). Parfaite illustration du principe de cohérence de l'intrigue et des enjeux, les moments de faible intensité de la partie sont souvent présentés comme des temps morts de l'intrigue. Par exemple, la phase d'administration du jeu de plateau *Kingsburg* (2007), dont chaque manche est une « année » diégétique, survient à la fin de l'hiver.

7. Comme l'indiquent les historiens de *Dungeons & Dragons* (Ewalt 2014, Sarelli 2018), les joueurs de wargame qui vont inventer le jeu de rôle, et particulièrement Dave Arneson, raisonnent d'emblée en termes de narration longue : « Dave eut l'idée de prendre en compte ce qui se passait dans une partie, pour le garder tel quel dans la partie suivante. Maintenant qu'une nouvelle partie démarrait "dans l'état" où avait fini la précédente, Dave eut aussi l'idée que chaque joueur conserve son personnage d'une partie à l'autre, si celui-ci avait survécu. Les joueurs se sont, petit à petit, attachés à leur personnage » (Sarelli 2018 : 27-28). Sur le passage d'une partie scénarisée pour un *one shot* à la création d'une campagne, voir également Caïra (2016).

8. Ces changements apparaissent dans les titres de chapitres de la campagne *Le Voile de Kâli* (1994) pour le jeu de rôle *Maléfices* (1985) : « 1. L'asile (21-22 mai 1900), 2. Paris (23-25 mai 1900), 3. Écosse (27-30 mai 1900), 4. Égypte (juin 1900), 5. Ceylan, 6. Istanbul, 7. L'Orient Express, 8. Paris. » Les dates sont de moins en moins précises, puis elles disparaissent des titres, car les scénaristes ne peuvent pas prévoir toutes les péripéties liées à l'interactivité sur une campagne aussi longue et sur des destinations aussi distantes les unes des autres.

9. Les chapitres placés en analepse du fil narratif de la campagne sont problématiques dans les œuvres interactives, car ils semblent contredire l'idée d'action intradiégétique, à la manière des paradoxes temporels en science-fiction : la liberté de changer le passé risque de modifier le présent. Dans *Max Payne 3*, cette liberté ne porte en réalité que sur le style de combat que chaque joueur adopte, le découpage très dirigiste du jeu obligeant le héros à naviguer de manière contrainte dans l'espace et à tuer tous ses adversaires pour progresser.

10. Sur le principe et les pratiques de stylisation des épreuves ludiques, voir Juul (2005 : 170-177).

11. Dans un jeu de simulation, une action est jugée problématique si sa résolution ne peut pas s'accomplir de manière triviale par un « oui » ou un « non ». Dans les conditions normales du quotidien, marcher, tourner la page d'un livre ou se brosser les dents ne crée pas d'incertitude car l'action est toujours réussie. S'envoler de son balcon

ou traverser les murs est également trivial en tant qu'action impossible. En revanche, des actions comme tirer sur une cible, décrypter un code ou piloter un avion sont incertaines et supposent donc de s'appuyer sur des règles de simulation.

12. L'interactivité forte de ces phases, où chaque joueur peut développer son propre style de combat, rend par ailleurs l'effet esthétique de ces coupes capitales en pleine action très imprévisible : interrompre le jeu alors que le héros charge frontalement ses adversaires peut créer une sorte de mise en suspens, un instantané du paroxysme épique dont les auteurs de *comics* sont coutumiers. Mais si le joueur a choisi de les éliminer furtivement et lentement, l'interruption perd tout son sens esthétique.

13. Cette indépendance revêt également un intérêt technique, qu'il s'agisse d'optimiser la mémoire vive des machines en ne chargeant que la partie d'un jeu vidéo dédiée à un chapitre donné, ou de permettre à un meneur de jeu de rôle de ne mémoriser que les éléments diégétiques et les règles qui servent à animer ce chapitre.

14. L'ensemble compte un peu moins de 700 pages, réparties sur huit livrets, ce qui confirme l'importance de la gestion de la charge cognitive liée à chaque chapitre dans l'animation de parties de jeu de rôle.

15. Ces évolutions ne vont pas toujours dans le sens d'une montée en puissance. Au fil des chapitres d'une aventure, les héros peuvent aussi sombrer progressivement dans la folie, s'affaiblir sous l'effet d'une maladie ou simplement vieillir. Typiquement, les personnages lovecraftiens subissent le contrecoup de leurs découvertes abominables et de leurs lectures interdites par des séquelles psychiatriques que le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu* simule par une jauge de santé mentale. Un même chapitre ne sera donc pas joué de la même manière s'il est abordé en début de campagne, par des personnages encore ignorants du Mythe de Cthulhu mais sains d'esprit, ou en fin de campagne par de véritables érudits de l'occulte, très compétents mais proches d'un basculement irréversible dans la folie.

RÉSUMÉS

Dès leur apparition, les fictions interactives ont proposé des « campagnes » fondées sur l'enchaînement d'épisodes au découpage plus ou moins explicite. Le chapitrage de ces jeux correspond d'une part à des préoccupations héritées de la narration littéraire : introduire des pauses ou des ellipses, annoncer un changement de voix et/ou de focalisation, signaler des ruptures dans la représentation de la diégèse, etc. Il répond d'autre part à des exigences nouvelles, nées de la promesse d'interactivité : favoriser la mémorisation ou la sauvegarde des actions, gérer les temps de préparation d'un jeu sur table ou la capacité mémorielle d'un système numérique, assurer la comparabilité des performances ludiques, organiser la modularité d'épisodes dont l'ordre n'est pas fixé ou qui peuvent s'exclure mutuellement, etc. Le chapitre de fiction interactive présente aussi des caractéristiques originales quant à son « étanchéité » à l'égard des étapes scénaristiques qui le précèdent et le suivent. L'interactivité suppose en effet d'assurer la sauvegarde et la circulation des actions des joueurs d'un chapitre à l'autre, grâce à différents outils : jauges, indices et personnages mobiles, etc. C'est donc un domaine de

recherche nouveau qui s'ouvre sur les articulations entre le tout et les parties du scénario dans cette vaste famille des fictions interactives.

Since their creation, interactive fictions have proposed “campaigns” based on chains of episodes, more or less explicitly divided. On the one hand, the chaptering of these games follows concerns inherited from literary storytelling: introducing pauses or ellipsis, announcing a change of voice and/or focus, notifying disruptions in the representation of the diegesis, etc. On the other hand, it satisfies new requirements linked to the promise of interactivity: facilitating backup and mental recall of actions, managing phases of preparation for tabletop games or memory space for digital system, ensuring comparability between gamers’ performances, organizing the modularity of episodes which have no implied sequence and can be mutually exclusive, etc. Chapters in interactive fiction also present specific characteristics in terms of “permeability” to the following and previous narrative steps. Indeed, interactivity requires the recording and the circulation of the players’ actions from chapter to chapter, thanks to different tools: gauges, mobile hints and characters, etc. Exploring the links between a “campaign” narrative and its parts in the wide field of interactive fiction is a new research area.

INDEX

Mots-clés : chapitre, fiction interactive, interactivité, jeu de rôle, jeu vidéo, scénarisation, wargame

Keywords : chapter, video game, interactive fiction, interactivity, roleplaying games, scriptwriting, wargaming

AUTEUR

OLIVIER CAÏRA

Université Paris Saclay – Centre Pierre Naville, EHESS – CRAL