Mise en scène du choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres dont vous êtes le héros

Patrick Moran

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1010>

DOI : 10.4000/sdj.1010

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles
Education

Référence électronique

Patrick Moran, « Mise en scène du choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres dont vous êtes le héros », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 07 juin 2018, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1010> ; DOI : 10.4000/sdj.1010

Ce document a été généré automatiquement le 19 avril 2019.

Tous droits réservés

Mise en scène du choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres dont vous êtes le héros

Patrick Moran

- 1 Dans l'arbre généalogique des jeux vidéo, les livres-jeux, ou livres dont vous êtes le héros, sont des ancêtres – ou des cousins – qui sont souvent négligés, peut-être en raison de la brièveté de leur succès commercial. Un article récent de Boris Solinski (2017) souligne pourtant l'intérêt de cette forme hybride, à mi-chemin entre la littérature et le jeu, et des arborescences narratives sur lesquelles elle se fonde. Or, ces récits à embranchements ont beaucoup de points communs avec certains genres de jeux vidéo (notamment les jeux de rôle, les jeux d'aventure et les simulations immersives) qui ont tendance à mettre l'accent sur les choix significatifs du joueur et sur l'impact que ces choix ont sur la ligne narrative et sur l'univers de fiction. Par choix, on n'entendra donc pas toutes les décisions qui découlent de l'interactivité inhérente à tout jeu vidéo, mais celles qui sont présentées comme des moments de disjonction dans le récit, susceptibles de mener dans des directions différentes et de modifier la teneur dudit récit ou sa conclusion. Comparer la manière dont les livres-jeux et les jeux vidéo élaborent leurs récits à embranchements permettra peut-être de constater qu'ils ont en commun une même narrativité du choix, fondée avant tout sur l'impact expérientiel des disjonctions narratives.

Choix et expérientialité

- 2 Lorsque Jesper Juul proposait en 2001 un moratoire sur les approches narratologiques du jeu vidéo (Juul, 2001), la théorie narrative était elle-même en train d'opérer une mue, puisque depuis le milieu des années 1990 elle se tournait peu à peu vers les approches cognitives pour se sortir d'une narratologie dite « classique », linguistique, qui ressemblait de plus en plus à une impasse après ses heures de gloire à l'époque

structuraliste. Or, l'argumentation de Juul visait surtout cette narratologie d'inspiration formaliste, son insistance sur la séquence narrative, sur les questions de temporalité, d'énonciation et de points de vue, et le rôle déterminant qu'elle accorde au concept de narrateur (voir notamment Genette, 1972, 1983, pour la formulation la plus canonique de ces thèses). À cette aune, on ne peut qu'être convaincu que le jeu vidéo fait exploser les cadres de la narratologie traditionnelle. Mais à la même époque, Monika Fludernik dans *Towards a « Natural » Narratology* propose une définition du récit qui ne se fasse pas sur des bases syntaxiques ou quasi-syntaxiques, mais autour de la notion d'expérientialité : « l'évocation quasi-mimétique d'une expérience réelle » (Fludernik, 1996, p. 12). Le propre du récit (qu'il soit littéraire ou non) est de reproduire une expérience, ou du moins l'impression d'une expérience : il se construit à ce titre autour d'un acteur anthropomorphe (au sens large, c'est-à-dire un acteur auquel sont imputées des capacités cognitives dans lequel le lecteur peut se retrouver) et d'un noyau expérientiel qui (par sa nature même) se déroule dans le temps et l'espace.

- 3 Prise sous cet angle, la disjonction entre jeu vidéo et récit semble moins grande, notamment dans le cas de jeux qui offrent au joueur de contrôler un acteur cognitif autour duquel puisse se construire une telle expérientialité : le verbe « incarner », employé dans le langage courant pour décrire le contrôle exercé par le joueur sur son personnage dans de tels jeux, est significatif à cet égard. Juul parlait d'une « zone de flou » (*twilight zone*) dans laquelle se situe le joueur, à la fois sujet empirique extérieur au jeu et acteur du jeu ; de son point de vue, le fait que le jeu vidéo ne reproduise pas la frontière nette entre récit et lecteur disqualifiait les tentatives d'interprétation narrative. Mais la narratologie cognitive incite, au contraire, à voir en quoi le lecteur est engagé dans le récit, qui lui offre un ancrage expérientiel brouillant ces frontières que la théorie classique trouvait si nettes. L'accent de certains jeux « à récit ouvert », pour reprendre la terminologie de Marc Marti (2014), sur les choix offerts au joueur, met en lumière cette intégration conceptuelle (au sens où l'entendent Fauconnier et Turner, 2003) entre expérience et cognition du joueur et expérience et cognition du protagoniste.
- 4 Peu après le début de *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013), le joueur/Stanley se retrouve confronté à deux portes fermées. La voix-off qui décrit les actions du personnage depuis le début du jeu explique qu'à ce moment de son aventure, Stanley a choisi la porte de gauche. Mais puisqu'il s'agit d'un jeu vidéo dans lequel le joueur dispose d'une certaine marge de manœuvre, il lui est tout à fait possible de choisir la porte de droite. À l'orée du jeu, cette disjonction fondamentale colore son choix binaire d'une injonction narrative paradoxale : si le jeu offre une alternative, pourquoi dire explicitement qu'il n'y a pas de choix et que la voie à suivre est déjà tracée ? En procédant sur ce mode facétieux, *The Stanley Parable* fait le contraire des FPS au format couloir qui ont fait florès dans la décennie précédente, dans la veine de la série *Call of Duty*, et où la contrainte réelle imposée au joueur était déguisée sous les atours d'une liberté illusoire. Quoique se déroulant dans une série de couloirs (et de bureaux), *The Stanley Parable* accumule sur la route du joueur un maximum d'embranchements narratifs. Bien qu'il faille moins d'une heure pour terminer le jeu, celui-ci compte, d'après le Wiki qui lui est dédié¹, dix-neuf fins possibles en fonction des choix faits par le joueur.
- 5 Si *The Stanley Parable* pousse la logique de l'arborescence à un point extrême, force est de constater plus globalement que, après une décennie 2000 marquée par une prépondérance de jeux linéaires, les dernières années ont vu une revalorisation des jeux à embranchements narratifs, offrant des choix significatifs au joueur. Le développeur Brice

Morrison (2013) a naguère proposé quatre critères permettant de définir un choix significatif dans un jeu : le caractère manifeste du choix (le joueur doit être conscient qu'il est face à un embranchement) ; les conséquences en termes de jouabilité (le choix doit affecter la suite du jeu de manière notable) ; les rappels (le choix doit poursuivre le joueur au fil du jeu) ; et le caractère permanent du choix (il ne peut pas être effacé). Les critères 2 et 3 sont redondants dans la mesure où les rappels faits au joueur de son choix relèvent des conséquences qu'a ce choix sur la jouabilité au sens large, mais hormis cette nuance, les trois ou quatre critères de Morrison dépeignent assez bien le type de formule qui est revenu à la mode ces dernières années.

- 6 On retrouve de tels embranchements narratifs dans les jeux de rôle avant tout : la récente vague de jeux de rôle nostalgiques, dans le style des studios BioWare et Black Isle des années 1990, en atteste : *Shadowrun : Dragonfall* (Harebrained Schemes, 2014), *Pillars of Eternity* (Obsidian Entertainment, 2015), *Tyranny* (Obsidian Entertainment, 2016) ou *Torment : Tides of Numenera* (inXile Entertainment, 2017) en sont quelques exemples. Mais cet accent mis sur les choix significatifs s'étend à d'autres genres, comme le jeu d'aventures, dont il avait pourtant été relativement absent auparavant : on mentionnera par exemple les différentes séries de Telltale Games, à commencer par *The Walking Dead*, dont la première saison a été publiée en 2012, ainsi que le jeu *Life Is Strange* de Dontnod Entertainment (2015). Les simulations immersives développées par Eidos Montréal (*Deus Ex : Human Revolution* en 2011, *Thief* en 2014, *Deus Ex : Mankind Divided* en 2016) ou Arkane Studios (*Dishonored* en 2012, *Dishonored 2* en 2016, *Prey* en 2017) sont également concernées ; et à cette liste il faut bien sûr ajouter des jeux expérimentaux comme *The Stanley Parable* ou encore *Undertale* (Toby Fox, 2015).
- 7 Bien que l'accent mis sur ces narrations arborescentes affecte désormais plusieurs genres, c'est le jeu de rôle qui a le premier développé les systèmes qui permettent de mettre en œuvre ce type d'arborescence (quêtes principales vs. quêtes secondaires, dialogues disjonctifs, etc.), et c'est lui, historiquement, qui s'en est servi et s'en sert encore le plus. Qui voudrait faire la généalogie de cette pratique serait donc tenté d'aller chercher du côté du jeu de rôle papier : après tout, le jeu de rôle informatique n'en est-il pas l'adaptation dans un autre média ? Mais ce serait oublier que le jeu de rôle papier se fonde en grande partie sur les capacités d'improvisation des participants et sur la réactivité totale qu'elles permettent : la narration dans le jeu de rôle papier n'est pas tant arborescente qu'infiniment rayonnante. L'arborescence suppose une structure préétablie, une série de choix préprogrammés. À cet égard, il semble plus fructueux d'aller chercher la généalogie des jeux à embranchements narratifs dans une autre forme, celle des livres dont vous êtes le héros, ou livres-jeux. Pour des raisons formelles, mais aussi historiques, l'examen des livres-jeux et de la manière dont ils programment la variabilité narrative qui est offerte au joueur-lecteur peut offrir un éclairage heuristique fort sur des pratiques similaires dans le jeu vidéo.

« Ceci tuera cela » : les livres-jeux victimes du jeu vidéo ?

- 8 Le livre-jeu comme forme commerciale est d'abord apparu aux États-Unis en 1979, avec la série *Choose Your Own Adventure* chez Bantam Books, mais c'est surtout en Grande-Bretagne que le format a pris son essor.² La série phare des origines, *Fighting Fantasy*, créée par Steve Jackson et Ian Livingstone, est publiée par Puffin Books à partir de 1982 ;

elle est traduite en français sous le nom *Défis fantastiques* à partir de 1983 chez Folio Junior, dans une plus vaste collection dédiée aux livres-jeux de toutes sortes. Chaque livre est autonome et raconte une histoire complète qui n'est pas connectée aux autres volumes ; plusieurs auteurs, en sus de Jackson et Livingstone, participent à son élaboration. Le format de base des volumes est presque toujours le même : l'histoire de *fantasy* ou plus rarement de science-fiction est divisée en paragraphes (généralement 400) ; le lecteur commence au premier et doit, pour gagner, atteindre le 400^e. À la deuxième personne, le récit offre à la fin de la plupart des paragraphes un choix narratif (direction à suivre, attitude à adopter face à un interlocuteur, action à accomplir d'une certaine manière, etc.), chaque branche de l'alternative renvoyant à un autre paragraphe du livre. Un lecteur n'aura donc pas la possibilité de lire la totalité des 400 paragraphes lors d'une lecture donnée, qu'elle soit victorieuse ou non. Le personnage contrôlé par le lecteur dispose de caractéristiques chiffrées, inspirées du jeu de rôle sous forme simplifiée (points de vie, scores d'agilité, d'endurance et de chance) : elles permettent, à l'aide de dés, de résoudre des tests de difficulté ainsi que des séquences de combat. L'échec survient de différentes manières : le lecteur peut aboutir à un cul-de-sac dans l'arborescence (une fin malheureuse), mais il peut aussi perdre tous ses points de vie à force de mauvais jets de dés (pour une analyse plus détaillée des arborescences dans les livres-jeux, voir Solinski, 2017).

- 9 Quelques séries dérivées naîtront de *Fighting Fantasy* et en compliqueront la formule : *Sorcery!* (*Sorcellerie!*) de Steve Jackson raconte une histoire continue en quatre épais volumes (le quatrième et le plus long fait 800 paragraphes) ; *Clash of the Princes*, constitué de deux livres, permet à deux joueurs de jouer l'un contre l'autre et de tenter de mieux accomplir la quête commune que son rival. À la suite de *Fighting Fantasy* et de ses surges, plusieurs autres séries de livres-jeux voient le jour en Grande-Bretagne et en France. On citera, en raison des innovations qu'elles apportent au format de base, la série *Lone Wolf* (*Loup solitaire*) de Joe Dever, entamée en 1984, qui déroule une saga unique au fil de vingt volumes, puis une seconde en huit ; la série *Blood Sword* (*L'Épée de légende*) d'Oliver Johnson et Dave Morris qui, non contente de raconter une longue aventure en quatre volumes, propose de jouer en collaboration jusqu'à quatre joueurs pour la résoudre ; et la série *Fabled Lands* de Dave Morris et Jamie Thomson (1995-1996), dont chaque livre ne propose ni une aventure indépendante, ni une étape dans un fil narratif plus vaste, mais une zone géographique dans l'univers inventé par les deux auteurs : le lecteur peut naviguer de livre en livre en fonction de ses pérégrinations dans un ordre libre et potentiellement redondant, déterminé par les errances de son personnage à travers l'espace du jeu.
- 10 On considère habituellement que le jeu vidéo a tué le livre-jeu. Jonathan Green, dans son ouvrage rétrospectif consacré à la série *Fighting Fantasy*, souscrit à cette analyse :
Après avoir fait de très bonnes ventes pendant toute la décennie 1980, *Fighting Fantasy* a connu des difficultés au début des années 1990, au même titre que le reste de l'industrie du jeu de rôle, alors que les jeux vidéo devenaient de plus en plus sophistiqués et de plus en plus présents dans les foyers, non seulement au Royaume-Uni, mais dans le monde entier. (Green, 2014, p. 174)
- 11 Le dernier volume de la série sort en 1995 ; la série *Lone Wolf*, elle aussi extrêmement populaire dans les années 1980, survit jusqu'en 1998 ; quant à *Fabled Lands*, l'ensemble devait faire douze volumes, mais seuls les six premiers sortent avant que la série ne s'arrête en 1996. Les différents acteurs du marché du livre-jeu s'accordent, comme Jonathan Green, à voir dans le développement du jeu vidéo la raison de la chute, ou plus

précisément, dans la rapidité et l'immersion proposés par le nouveau média. L'auteur Dave Morris parle sur son blogue, au sujet du livre-jeu, de « ce média étrange qui s'est faufilé vers l'existence à un moment où les gens avaient soif d'interactivité, mais où les jeux prenaient encore vingt minutes à charger depuis une cassette » (Morris, 2015). L'auteur Luke Sharp évoque la publication de *Doom* (id Software, 1993) comme tournant dans l'histoire du format :

Au début, je ne pensais pas vraiment que les jeux informatiques puissent retranscrire le sentiment englobant des livres *Fighting Fantasy*, jusqu'à ce que des choses comme *Doom* sortent sur PC. Ces jeux là avaient le côté palpitant et effrayant des livres. [...] Puis, plus les graphismes se sont améliorés et sont devenus rapides, plus les jeux vidéo sont partis dans leur propre direction. (cité dans Green, 2014, p. 174)

- 12 Plusieurs acteurs de l'industrie du livre-jeu se tournent d'ailleurs vers le jeu vidéo, notamment Steve Jackson et Ian Livingstone : Jackson fonde Lionhead Studios avec Peter Molyneux en 1996, et Livingstone devient directeur du conseil d'administration d'Eidos Interactive en 1995. Le lien généalogique entre livres-jeux et jeux vidéo n'est donc pas purement théorique : les acteurs du premier milieu ont en partie migré vers le second. Une telle migration des acteurs et des pratiques rend tentante une lecture téléologique du phénomène : plutôt que d'avoir tué le livre-jeu, le jeu vidéo a peut-être pleinement réalisé un potentiel que le livre-jeu, en raison des contraintes technologiques, ne pouvait exprimer que de manière rudimentaire.

Ressentir le libre-arbitre

- 13 La migration des concepteurs n'est à vrai dire pas surprenante : le livre-jeu a en commun avec le jeu vidéo d'être un programme, c'est-à-dire qu'il permet au lecteur de faire un certain nombre de choses dans les limites de ses paramètres de départ et lui offre un spectre de possibilités limité, mais multiple, chaque branche menant à d'autres alternatives dans un foisonnement contrôlé. À ce titre, le livre-jeu appartient à l'ensemble plus vaste de ce qu'Espen Aarseth nomme la littérature ergodique (1997) et s'inscrit dans une frange relativement contrôlée de ce phénomène. Alors que la littérature ergodique englobe tout type de texte dont le parcours lectoriel peut varier (depuis le *Yi Jing* chinois jusqu'aux *Cent mille milliards de poèmes* de Queneau), le livre-jeu impose une structure relativement rigide, à l'intérieur de laquelle la lecture peut à certains moments, plus ou moins nombreux, choisir telle ou telle branche ; dans la plupart des livres-jeux, l'arborescence se déploie à partir d'un tronc relativement marqué, les branches narratives finissant souvent par revenir au fil narratif principal (lorsque ce n'est pas le cas, c'est souvent parce qu'elles mènent à l'échec pour le lecteur).
- 14 Le fonctionnement arborescent du livre-jeu ne fait que réaliser un potentiel disjonctif contenu en puissance dans tout récit verbal. Dans la partie « Prévisions et promenades inférentielles » de *Lector in fabula*, Umberto Eco (1988, pp. 142-156) décrit la coopération interprétative au fil de la lecture d'un texte traditionnel en termes de mondes possibles. La notion de monde possible chez lui se comprend du point de vue de la réception et de l'anticipation qui est le propre de toute lecture : à tout moment le lecteur fait des pronostics sur la suite du récit, schématise des états fictionnels à venir ; le récit, en progressant, se charge d'invalidier certains de ces pronostics et d'en confirmer d'autres. La coopération interprétative traditionnelle détruit au fur et à mesure les mondes non-

actualisés, les reléguant au rang de textes fantômes, pour reprendre le vocabulaire de Michel Charles (1995, pp.101-113). En revanche, le livre-jeu a pour particularité d'actualiser non pas un, mais plusieurs mondes possibles à différentes jonctions narratives prédéterminées. Cette actualisation est, si l'on peut s'exprimer ainsi, programmatique plutôt qu'effective : une lecture réelle d'un livre-jeu se fera tout de même selon un parcours qui, rétrospectivement, aura été linéaire et n'aura actualisé qu'un état de monde possible donné à chaque jonction. Mais les actualisations concurrentes sont contenues dans le livre en tant que tel. Elles ont été écrites et programmées, et le lecteur peut très bien se livrer à une seconde lecture, qui actualisera un fil linéaire alternatif. D'une certaine manière, on est dans une situation inverse de celle décrite par Eco : alors que dans la lecture traditionnelle c'est le lecteur qui génère des mondes possibles et c'est le texte qui se charge de les invalider pour n'en confirmer qu'un, dans un livre-jeu c'est le texte qui programme différents états de monde et c'est le lecteur qui opère le tri en faisant des choix aux embranchements indiqués (voir aussi Campion, 2008).

- 15 Le caractère disjonctif du livre-jeu, on le voit, reste relativement faible, puisqu'il se fonde sur l'unique notion de choix significatif. Rien qui ressemble à l'improvisation potentiellement infinie que promet le jeu de rôle papier, improvisation limitée seulement par la souplesse du maître de jeu. Rien non plus qui ressemble à l'interactivité du jeu vidéo, qui est certes moins ouverte que celle du jeu de rôle papier, mais qui se réalise selon des modalités bien plus variées que le livre-jeu : alors que le jeu vidéo peut permettre de contrôler un personnage (au sens large) en temps réel et de parcourir un espace de manière libre, le livre-jeu ne confère au lecteur un contrôle sur les actions du personnage qu'à certains moments prédéfinis, sur la base d'un choix limité.
- 16 Dans le cadre des livres-jeux, la notion de choix significatif et l'arborescence qu'elle induit sont une conséquence forcée des contraintes médiatiques et technologiques : il n'est pas possible de programmer davantage de disjonctivité narrative. Si le livre-jeu s'est commercialement écroulé face à l'essor du jeu vidéo, il semble bien que ce soit parce que celui-ci offre une interactivité plus satisfaisante et foisonnante, inscrite dans le principe même de son média, qu'un livre ne pourra jamais espérer offrir. À cette lumière, il peut paraître surprenant que le jeu vidéo ait choisi de sauvegarder dans un certain nombre de cas ces notions de choix et d'arborescence narrative : pourquoi imposer cette structure rigide, née d'un compromis médiatique caduc, sur une forme souple comme le jeu vidéo ? Cela ressemble à première vue à de la remédiation (Bolter et Grusin, 1999) : le nouveau média préserve dans un premier temps les traits définitoires de l'ancien, sur un mode transparent ou translucide, plutôt que de les dynamiter d'entrée de jeu. Mais dire cela n'explique pas pourquoi c'est dans les dernières années que les notions de choix narratif ont pris tellement d'ampleur dans le monde du jeu vidéo, deux décennies après l'effondrement du marché du livre-jeu.
- 17 C'est que la valorisation du choix doit avoir un sens qui dépasse l'explication archéologique fondée sur un atavisme paléo-ludique. En réalité, le choix a partie liée avec l'expérientialité qui est la base commune de toute entreprise narrative. Tout jeu vidéo se fonde sur l'interactivité, mais le choix est la forme spécifiquement narrative de cette interactivité : c'est un mécanisme qui, par définition, sera valorisé dans des jeux qui se présentent comme des récits, c'est-à-dire comme la mise en œuvre d'une expérience subjective vécue dans le temps. Selon David Herman, l'expérientialité vise avant tout à exprimer la texture de l'existence subjective :

Les représentations narratives transmettent l'expérience d'être plongé dans des mondes narratifs en mouvement, et mettent en lumière la pression d'événements sur des consciences réelles ou imaginées affectées par les occurrences en question. C'est pourquoi [...] on peut arguer que la narration est principalement une affaire de *qualia*, terme employé par les philosophes de l'esprit pour renvoyer à la notion de « ce que cela fait » pour quelqu'un ou quelque chose d'avoir une certaine expérience. (Herman, 2009, p. 137)

- 18 Si la narration est une question de *qualia*, il est tout naturel que la narration interactive mette l'accent sur le *quale* qu'elle est mieux placée pour exprimer que toute autre forme de narration, c'est-à-dire le phénomène du choix. La croyance dans le libre-arbitre et dans la capacité de l'agent humain à prendre des décisions responsables et à en assumer les conséquences est une donnée fondamentale de la psychologie naïve (voir notamment Nahmias *et al.*, 2005), et toute pratique narrative se fonde sur ce présupposé de base : un récit se focalise sur des acteurs capables d'agir de manière variable, d'où le fait que la coopération interprétative entre récit et lecteur génère des mondes possibles concurrents. Dans un récit interactif, quel que soit son média, le principe même de la disjonctivité appelle à faire du choix un *quale* central, permettant d'intégrer au plus près l'expérience du lecteur-joueur et l'expérientialité construite par la narration.

Mise en scène et effets de surface

- 19 Pour mettre en scène le choix, la plupart des jeux vidéo n'ont pas trouvé de meilleure solution que le format de la liste, déjà bien rôdé par les livres-jeux. On l'a dit, Brice Morrison insiste sur la visibilité du choix : il faut que le joueur soit conscient d'être arrivé à une disjonction dans le récit, dont la suite va dépendre de sa décision. Or, grâce à leur structure en paragraphes numérotés, les livres-jeux expriment cette disjonction par une énumération conditionnée, sur le modèle suivant : si vous souhaitez faire A, rendez-vous au paragraphe 1 ; si vous souhaitez faire B, rendez-vous au paragraphe 2, et ainsi de suite. Dans les jeux vidéo, la présentation par liste est souvent reprise en l'état, notamment dans les scènes de dialogue : le joueur se voit présenter une liste de répliques possibles et sélectionne celle qu'il juge la plus adéquate. On retrouve ce format dans de très nombreux jeux de rôle informatiques, depuis *Fallout* (Interplay Entertainment, 1997) ou *Baldur's Gate* (BioWare 1998) jusqu'aux cas les plus récents comme *The Witcher 3 : Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015). Les jeux d'aventure de Telltale Games ponctuent même les choix de dialogue significatifs par un message affiché à l'écran, signalant que l'interlocuteur se souviendra de ce que le personnage-joueur a dit : la valeur disjonctive est ainsi soulignée.
- 20 D'autres jeux cherchent à profiter du média visuel qui est le leur pour davantage incarner dans l'espace du jeu le choix qui s'offre au joueur. Par exemple, les jeux de Telltale Games présentent souvent des moments où l'action ralentit et où le joueur doit faire un choix matériel, comme sauver la vie de tel personnage aux dépens de tel autre : dans ces cas, l'écran de jeu présente les deux branches de l'alternative sous la forme d'un tableau vivant qui réalise l'effet de liste sur un mode iconique. À la fin de *Deus Ex : Human Revolution* (Eidos Montréal, 2011), l'intelligence artificielle Eliza Kassan offre au protagoniste Adam Jensen un choix à trois branches : révéler au monde entier la vérité du complot découvert pendant le jeu, diffuser une version falsifiée des faits, ou garder le silence. Les trois choix sont visuellement manifestés sous la forme de trois consoles informatiques munies de gros boutons rouges sur lesquels appuyer. Même si la liste des

possibilités a été extraite de l'apparat textuel et réalisée dans l'univers du jeu, cela reste une liste.

- 21 Le premier *Deus Ex* (Ion Storm, 2000) ancrerait davantage son choix final dans la matérialité de l'univers : trois personnages, Tracer Tong, Morgan Everett et l'IA Helios tentent de convaincre le protagoniste JC Denton de suivre leurs conseils divergents pour vaincre Bob Page, l'antagoniste principal. Les solutions proposées par les trois interlocuteurs obligent le joueur à se rendre dans des parties différentes de la zone de jeu finale et à se livrer à des opérations divergentes : la mission finale en elle-même est transformée en fonction du choix fait par le joueur. De même, *The Stanley Parable*, déjà mentionné, incarne la plupart de ses embranchements dans l'univers de jeu : portes multiples, couloirs partant dans différentes directions, interrupteurs à actionner ou à ignorer, et ainsi de suite. Mais, contrevenant au principe de Morrison selon lequel un choix doit être clairement estampillé pour être significatif, le jeu laisse certains de ses embranchements à la sagacité du joueur. Ainsi, au tout début de la partie, avant même d'atteindre les deux portes évoquées plus haut, le joueur doit quitter le bureau de Stanley pour explorer le bâtiment dans lequel il se trouve. Seul un joueur rendu retors par plusieurs tentatives d'explorer *The Stanley Parable* et de comprendre sa logique aura l'idée de rester dans le minuscule bureau de Stanley, de refermer la porte et de n'en plus bouger. Le jeu a anticipé cette solution et la voix-off du narrateur réagit en conséquence : vaste différence avec les livres-jeux, qui par nécessité doivent signaler tous les choix possibles de manière claire et numérotée et ne peuvent en laisser aucun implicite.³
- 22 Dans les livres-jeux comme dans les jeux vidéo, l'importance d'un choix se mesure à ses conséquences ; en réalité, les deux formats adoptent des attitudes fluctuantes sur la question, tant il est vrai qu'accorder un poids narratif majeur à la décision du joueur oblige à orienter toute l'arborescence subséquente à l'aune de ce choix. Rares sont les cas où chaque choix du lecteur ou du joueur crée une branche totalement autonome, qui ne va pas à un moment ou un autre du récit rejoindre le tronc central. C'est le cas dans *The Stanley Parable*, qui a une arborescence particulièrement centrifuge, chaque nouveau choix ou presque menant dans une direction radicalement différente des autres ; dans les livres-jeux, *Life's Lottery* de Kim Newman, qui propose de simuler les choix de vie d'un Britannique moyen de son enfance à sa mort, se rapproche aussi de ce type d'arborescence centrifuge, avec très peu de moyens de repasser d'une branche à une autre une fois les embranchements passés.
- 23 Mais pour des raisons de commodité, la plupart des jeux vidéo et des livres-jeux préfèrent construire leur récit autour d'un tronc narratif principal qui peut parfois être bifide ou avoir des surgeons temporaires, mais qui finit généralement par retrouver sa forme première. Pour citer le développeur Chris Avellone :

Quand les gens imaginent des choix et des conséquences [...], ils ne se rendent pas toujours compte que certaines des techniques simples consistent, par exemple, dans le fait qu'en général chaque jeu a un goulet d'étranglement par lequel l'histoire doit passer ; du coup, si on s'assure que tous les résultats se produisent à ce goulet d'étranglement, on peut créer beaucoup de réactivité de manière très efficace, sans la répandre pêle-mêle dans tout le jeu. (Avellone, 2017, 18 :31)
- 24 On songera par exemple à *The Witcher 2 : Assassins of Kings* (CD Projekt RED, 2011), dont le deuxième acte (sur trois) est différent selon que le joueur choisit de se ranger du côté du roi Henselt ou du côté des rebelles. Les lieux, les personnages et les missions de l'acte 2 sont entièrement distincts en fonction de ce choix. Cependant, à l'issue de cet acte, le récit adopte de nouveau une forme unique et l'acte 3 est sensiblement le même pour un

joueur qui s'est allié aux rebelles et pour un joueur qui s'est allié au roi. Encore, l'exemple de *The Witcher 2* propose une disjonction massive à l'échelle d'un tiers du jeu, un fait assez rare dans un jeu à gros budget. Dans beaucoup de cas, le choix offert au joueur est bien moins signifiant et a surtout une valeur de surface : c'est le cas de beaucoup de scènes de dialogue dans les jeux vidéo, où le choix du joueur n'a en réalité aucun impact sur l'action ni sur les interlocuteurs. Chris Avellone explique ainsi comment fonctionnent la plupart des dialogues dans *Planescape : Torment* (Black Isle Studios, 1999) :

Beaucoup des réponses dans *Planescape* renvoyaient en fait au même nœud, même s'il y avait quatre ou cinq réponses, mais c'était la façon dont le joueur disait le nœud qui était importante, parce que le système permettait que cela modifie l'alignement [l'alignement moral du personnage], ce qui rendait chaque réponse importante. C'était une façon de donner de la valeur aux réponses sans nécessairement rédiger de la prose supplémentaire pour le jeu. [...] La réaction du personnage-non-joueur était techniquement la même, mais comme on n'employait pas la même voie pour y parvenir et que cela modifiait l'alignement, cela conférait quand même du sens à ces réponses. (Avellone, 2017, 19 :32)

- 25 Le mécanisme décrit par Avellone peut sembler cosmétique, mais il a un impact paramétrique, même s'il ne permet pas d'altérer le cours du récit. Et peut-être le plus important, lorsqu'un jeu construit des choix significatifs, n'est-il pas tant de faire dépendre beaucoup de choses de ces choix, que de donner l'impression au joueur qu'ils sont majeurs ? Si la narration est affaire de *qualia*, alors l'essentiel est qu'une instance de choix donne au joueur un ressenti particulier. C'est ce que fait le jeu d'aventure *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer, 2013-2016) en faisant se dérouler ses choix de dialogues presque entièrement au niveau du ressenti. Les décisions prises par le joueur ne modifient généralement pas le cours d'un récit qui, comme dans la plupart des jeux d'aventure traditionnels, est fixe ; en revanche les choix de dialogue révèlent les états de l'âme des personnages et, à ce titre, modifient l'interprétation qui est donnée des différents acteurs du récit. Le joueur participe donc moins à la construction du récit qu'à la construction des personnages – ce qui n'est pas si différent, dans la mesure où ces choix d'interprétation aident à construire l'expérientialité générale qui fonde le processus narratif et sa réception.
- 26 Les livres-jeux entretiennent ce même rapport ambigu à l'arborescence. Beaucoup d'entre eux sont des « récits d'espace », pour reprendre l'expression de Michel de Certeau (1990, pp. 170-191), dans la mesure où ils fondent leur narration sur un principe géographique et exploratoire. Les premiers livres de la série *Fighting Fantasy* comme *The Forest of Doom* (*La Forêt de la malédiction*) ou *City of Thieves* (*La Cité des voleurs*) sont essentiellement des parcours topographiques où la temporalité se spatialise au fil de l'exploration ; mais quels que soient ses embranchements et à l'exception des impasses menant à la défaite, cette exploration mène d'un point A qui est toujours le même à un point B qui ne varie jamais. La lecture optimale va du paragraphe 1 au paragraphe 400, toute variation éventuelle ne faisant que détourner d'un tronc commun qui reste le même. Dans une certaine mesure, les livres les plus anciens de la série qui obligent le lecteur à trouver l'unique chemin véritable menant à la victoire – toute déviation conduisant à l'échec – sont ceux qui ont l'arborescence la plus développée : toute branche qui dévie du fil narratif victorieux va tendre à s'en éloigner de plus en plus jusqu'à aboutir à une impasse. En revanche, dès que les auteurs de *Fighting Fantasy* ont décidé de devenir plus miséricordieux et de permettre au lecteur de parvenir au même but par des chemins divers, le caractère authentiquement disjonctif des choix s'est en conséquence retrouvé affaibli. Seule une

série comme *Fabled Lands*, qui abandonne toute prétention à un fil narratif au profit d'une libre exploration du monde de jeu sans point d'entrée privilégié ni point de sortie prévu, échappe à cet effet ; mais le fait qu'elle fasse triompher la spatialité sur la temporalité a aussi pour conséquence que ses embranchements sont moins des moments de choix, au sens expérientiel du terme, que l'occasion de ratisser un territoire en long et en large jusqu'à épuisement (puisque'il est toujours possible de revenir sur ses pas et de prendre les chemins qui avaient été délaissés de manière provisoire). Tout choix suppose un renoncement, et le renoncement ne se comprend que dans le cadre d'une temporalité linéaire.

L'impact différé

- 27 Face à la difficulté posée par l'exigence du choix et le besoin pragmatique d'avoir un tronc narratif principal vers lequel les branches divergentes tendent à revenir (si divergence réelle il y a), les livres-jeux et les jeux vidéo ont recours à une solution similaire : ils programment des conséquences aux choix du lecteur-joueur qui ne se manifestent que tard dans la trame narrative. Ainsi évite-t-on un étoilement disjonctif ingérable à une échelle importante, comme celui de *The Stanley Parable*, tout en garantissant que les choix soient ressentis comme significatifs. Dans les livres-jeux, cet impact différé se réalise souvent à la fin du récit : si le joueur n'a pas suivi un chemin spécifique qui lui aurait permis de trouver tel ou tel objet, de faire telle ou telle action, ou d'obtenir telle ou telle information, il peut découvrir dans les dernières étapes du livre qu'il n'est pas, en fait, en mesure d'atteindre la victoire. Premier volume de la série *Fighting Fantasy*, *The Warlock of Firetop Mountain* (*Le Sorcier de la Montagne de Feu*) exige notamment que le joueur ait trouvé certaines clés lors de son parcours de ladite Montagne pour pouvoir ouvrir le coffre aux trésors du sorcier après avoir vaincu celui-ci. Le joueur peut donc découvrir à la toute fin du récit qu'il a perdu, en raison de choix qui l'ont condamné en amont, sans qu'il en ait eu conscience au moment même.
- 28 D'une manière moins binaire (victoire/défaite), la tétralogie *Sorcery!* de Steve Jackson peut se permettre de jouer sur la longue durée, et de ne réaliser les conséquences d'un choix que plusieurs livres plus tard. Un personnage qu'on peut rencontrer dans le premier tome, *The Shamutanti Hills* (*Les Collines maléfiques*), Flanker l'assassin, peut être recroisé dans le volume suivant, *Kharé - Cityport of Traps* (*La Cité des pièges*), en fonction de la manière dont le joueur a géré la rencontre dans le tome précédent : le premier volume indique au lecteur un numéro de paragraphe auquel se rendre dans le tome 2, le moment venu. À une échelle macrostructurale, le tome 3, *The Seven Serpents* (*Les Sept Serpents*), sera plus ou moins bien réussi selon que le personnage-joueur parvient à tuer la totalité ou seulement une partie des serpents éponymes, qui sont des espions tentant de prévenir l'antagoniste, l'Archimage, de l'arrivée du protagoniste. Le succès partiel ou total du lecteur dans ce tome informe les réactions des sbires de l'Archimage dans le tome 4, *The Crown of Kings* (*La Couronne des rois*) : si tous les serpents ont été occis, le protagoniste arrive à la forteresse de Mampang incognito et personne ne le reconnaît ; dans le cas inverse, tout le monde sait qui il est, ce qui complique sa tâche. Échouer à tuer tous les serpents dans le tome 3 n'est pas une défaite, et le tome 4 peut très bien être accompli jusqu'à la victoire malgré cette difficulté. C'est un impact plus scalaire, moins binaire, qui est mis en place.

- 29 Dans les jeux vidéo, ce phénomène de résolution différée s'observe particulièrement dans les épilogues. Depuis au moins le premier *Fallout*, de nombreux jeux de rôle font suivre la résolution du jeu par un récapitulatif des conséquences qu'ont eues les actions du joueur, notamment l'impact qu'il a eu sur les différents personnages et les différentes communautés avec lesquels il a interagi pendant le récit. Ce récapitulatif est souvent accompagné de scènes animées ou statiques et se produit sous la forme d'une narration audio ou écrite, comme pour accentuer le fonctionnement du jeu en tant que récit. On observe ce type de pratique principalement dans les jeux de rôle isométriques des années 1990, qui adoptent un ton délibérément livresque, ainsi que dans leurs imitateurs récents comme *Tyranny* ou *Torment : Tides of Numenera*, déjà mentionnés. Mais un jeu de rôle à gros budget comme *The Witcher 3 : Wild Hunt* peut aussi avoir recours à cette pratique.
- 30 Récapituler l'impact des actions à la toute fin du jeu est sans doute le moyen le plus économique de conférer aux choix du joueur une signification satisfaisante, sans pour autant modifier de fond en comble l'architecture du récit. On trouve aussi dans quelques séries de jeux vidéo le phénomène qu'on a observé dans *Sorcery !*, celui de la conséquence renvoyée à un volet subséquent. Les studios BioWare se sont spécialisés dans cette pratique, notamment dans les séries *Mass Effect* et *Dragon Age*. Le protagoniste de la trilogie *Dragon Age* (2009- 2014) est différent dans chaque volet, ce qui limite le nombre d'informations à importer de l'un à l'autre, mais la trilogie *Mass Effect* (2007-2012), centrée autour du personnage du commandant Shepard, assure un suivi serré des choix faits par le joueur dans chaque épisode, en particulier un suivi de ses relations amoureuses : il est possible de conserver un amant ou une amante parmi les trois disponibles dans le premier volet de la série (Kaidan, Ashley et Liara) jusqu'à la dernière partie de la trilogie, bien que ces personnages n'apparaissent qu'indirectement dans le second volet ; mais si le joueur trompe son amant.e avec un autre personnage du second volet, le troisième entérine ce manque de fidélité en ne permettant plus que la liaison soit maintenue.

Un cas particulier : les adaptations numériques de livres-jeux

- 31 Enfin, un cas particulier mérite d'être commenté avant de conclure, à savoir les adaptations de livres-jeux au format numérique. Si le livre-jeu est l'ancêtre discret d'une certaine sorte de jeux vidéo modernes, mettant l'accent sur le récit et l'impact du joueur sur celui-ci, il n'en reste pas moins que peu de livres-jeux ont directement été adaptés en jeux vidéo, et généralement avec un succès limité : le jeu *Deathtrap Dungeon* (Asylum Studios, 1998), adapté du livre-jeu *Fighting Fantasy* du même nom (*Le Labyrinthe de la mort*), était un jeu d'action à la troisième personne ; *Fighting Fantasy : The Warlock of Firetop Mountain* (Big Blue Bubble, 2009) sur Nintendo DS est un jeu de rôle à la première personne fondé sur un mélange d'énigmes et de combat. Ni l'un ni l'autre ne cherche vraiment à reproduire l'arborescence narrative propre aux livres-jeux. Ce n'est que récemment, avec l'essor du format tablette, que certains développeurs ont voulu faire renaître le genre sous des atours électroniques. Tin Man Games a ainsi adapté plusieurs livres de la gamme *Fighting Fantasy* au format numérique, sans en changer le fonctionnement, mais en intégrant un système de résolution aléatoire qui évite au joueur de devoir lancer les dés lui-même.

- 32 Les studios Inkle, en revanche, avec leur adaptation de *Sorcery!* (*Steve Jackson's Sorcery!*, 2013-2016), ont produit une œuvre hybride, où l'arborescence rigide du livre-jeu est en partie conservée, en partie assouplie, et en partie subvertie par le passage au numérique : à ce titre, *Steve Jackson's Sorcery!* est moins un livre-jeu au format numérique qu'un jeu vidéo inspiré du format du livre-jeu : pour reprendre le vocabulaire de la remédiation (Bolter et Grusin, 1999), le passage d'un média à un autre ne se fait plus sur le mode de la transparence (le nouveau média reproduit l'ancien à l'identique) ou de la translucidité (le nouveau améliore l'ancien, mais sans lui faire perdre sa forme propre), mais sur celui de l'hypermédiation (le nouveau média souligne visiblement sa différence avec l'ancien). À vrai dire, à travers les quatre chapitres du jeu, on progresse de la translucidité à l'hypermédiation. Le premier, qui se fonde sur le premier livre, simule les pérégrinations du protagoniste à l'aide d'une carte de la région explorée, mais force le joueur à aller de l'avant et à tracer un chemin linéaire fait de choix successifs : on a affaire à une version enrichie du livre, mais qui ne perturbe pas son architecture fondamentale. À partir du second, le format se complique en permettant au joueur de faire des aller-retour sur la carte, ce que le livre n'autorisait pas autant ; un cycle jour-nuit oblige tout de même le joueur à aller de l'avant, de même qu'un certain nombre de points de non-retour (par exemple, lorsque le protagoniste traverse le fleuve qui sépare la ville de Kharé en deux, il ne peut plus retourner sur l'autre rive). Le quatrième volet suit un format similaire. C'est le troisième chapitre qui exploite le plus les ressources propres au nouveau média. Comme tous les autres chapitres, il se fonde sur une carte qu'explore le joueur ; comme le deuxième volet, il autorise les aller-retour, mais de manière beaucoup plus libre, sans autre contrainte que le passage du temps. Et il ajoute un mécanisme supplémentaire, des observatoires placés çà et là sur le territoire, qui projettent un cône visuel sur la carte et transposent tout territoire recouvert par ce cône en arrière dans le temps, permettant au personnage-joueur de voyager dans le passé : ces observatoires peuvent être activés ou non, et le joueur peut déterminer leur orientation manuellement en les faisant pivoter sur la carte. On est là face à une mécanique qui met en œuvre deux choix : un choix binaire qui aurait sa place dans une arborescence de livre-jeu (est-ce que j'allume ou non les faisceaux ?), et un autre qui est gradué et ne peut exister que dans un jeu vidéo (dans quelle direction est-ce que j'oriente le faisceau ?). Les points de rencontre et de divergence entre les deux médias et la manière dont ils appréhendent le choix narratif sont ainsi soulignés de manière particulièrement visible.

Conclusion

- 33 Au-delà des divergences entre les deux formes, l'examen comparé des livres-jeux et des jeux vidéo permet d'éclairer une même narrativité expérientielle du choix, c'est-à-dire une mise en valeur des moments de disjonction narrative, où plusieurs mondes possibles sont en attente de réalisation. Le cadre cognitif de cet examen permet d'expliquer l'importance de cette notion de choix, en la décrivant comme un phénomène expérientiel considéré par la psychologie naïve comme une composante fondamentale de l'action humaine : faire des choix en lisant un livre-jeu ou en jouant à un jeu vidéo, c'est rejouer une expérience cognitive de base, celle du libre-arbitre et de tout ce qu'il implique (conséquences et responsabilité). Le choix significatif n'est qu'un élément parmi d'autres dans la gamme de l'interactivité proposée par les jeux vidéo, et un élément qui n'est parfois que décoratif, et qui n'est pas particulièrement subtil puisqu'il est souvent

binaire. Qu'il soit à peu près le seul facteur d'interactivité dans les livres-jeux montre à quel point ceux-ci ont, à bien y regarder, une interactivité plutôt limitée. Et pourtant, le fait que la narrativité du choix dans les jeux vidéo soit particulièrement importante non seulement dans les jeux de rôle, mais aussi dans les simulations immersives dans la veine de *Deus Ex*, montre que la mise en scène du choix et de son impact sont justement de très forts facteurs d'immersion. Il est significatif que des jeux qui cherchent à brouiller la distance entre le joueur et le monde du jeu – qui cherchent, en d'autres termes, à maximiser l'expérientialité – aient recours à ce mécanisme, qui peut paraître grossier, mais engage le joueur en lui montrant un univers de jeu qui est réactif aussi bien en surface (réactivité physique des éléments qui peuvent être manipulés, déplacés ou détruits) qu'en profondeur (réactivité intellectuelle et morale du monde humain qui entoure le protagoniste). Si le propre d'un récit est de rendre compte d'une expérience et des *qualia* qu'elle véhicule, le choix est la manifestation par excellence de ces principes dans le cadre d'un récit interactif.

BIBLIOGRAPHIE

- AARSETH E. (1997), *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- AVELLONE C. (2017), entretien accordé au site *Kotaku*, 9 mars, <http://kotaku.com/we-talk-to-the-designer-of-planescape-torment-and-alpha-1793124329>.
- BOLTER J. et GRUSIN D. (1999), *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press.
- CAMPION B. (2008), « Vers l'actualisation d'un "récit fantôme" ? », *Communication*, vol. 26 n° 2, pp. 129-138, <http://communication.revues.org/824>.
- CERTEAU M. de (1990 [1980]), *L'Invention du quotidien I : Arts de faire*, Paris, Gallimard.
- CHARLES M. (1995), *Introduction à l'étude des textes*, Paris, Le Seuil.
- ECO U. (1988 [1979]), *Lector in fabula : le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Librairie générale française.
- FAUCONNIER G. et TURNER M. (2003), *The Way We Think: Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*, New York, Basic Books.
- FLUDERNIK M. (1996), *Towards a "Natural" Narratology*, London/New York, Routledge.
- GENETTE G. (1972), *Figures III*, Paris, Le Seuil.
- GENETTE G. (1983), *Nouveau Discours du récit*, Paris, Le Seuil.
- GREEN J. (2014), *YOU Are The Hero: A History of Fighting Fantasy™ Gamebooks*, Haddenham, Snowbooks.
- HERMAN D. (2009), *Basic Elements of Narrative*, Chichester, Wiley-Blackwell.
- JACKSON S. et LIVINGSTONE I. (1982), *The Warlock of Firetop Mountain*, Londres, Puffin Books.
- JACKSON S. (1983), *The Shamutanti Hills*, Londres, Penguin Books.

- JACKSON S. (1984a), *Kharé – Cityport of Traps*, Londres, Penguin Books.
- JACKSON S. (1984b), *The Seven Serpents*, Londres, Penguin Books.
- JACKSON S. (1985), *The Crown of Kings*, Londres, Penguin Books.
- JUUL J. (2001), « Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives », *Game Studies*, vol. 1, n° 1, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- MARTI M. (2014), « La narrativité vidéoludique : une question narratologique », *Cahiers de narratologie*, n° 27, <https://narratologie.revues.org/7009>.
- MORRIS D. (2015), « How to Park a Jumbo », *Fabled Lands*, 8 avril, <http://fabledlands.blogspot.fr/2015/04/how-to-park-jumbo.html>.
- MORRISON B. (2013), « Meaningful Choice in Games: Practical Guide & Case Studies », *Gamasutra*, 19 novembre, http://www.gamasutra.com/blogs/BriceMorrison/20131119/204733/Meaningful_Choice_in_Games_Practical_Guide__Case_Studies.php.
- NAHMIAS E., MORRIS S., NADELHOFFER T. et TURNER J. (2005), « Surveying Freedom: Folk Intuitions about Free Will and Moral Responsibility », *Philosophical Psychology*, vol. 18, n° 5, pp. 561-584.
- NEWMAN K. (1999), *Life's Lottery*, Londres, Simon & Schuster.
- SOLINSKI B. (2017), « À la marge de la lecture et du ludique : les livres-jeux », *Sciences du jeu*, n° 7, <http://journals.openedition.org/sdj/777>

NOTES

1. http://thestanleyparable.wikia.com/wiki/The_St Stanley_Parable_Wiki
2. Les livres-jeux publiés en France par Folio Junior dans la collection « Un livre dont VOUS êtes le héros » sont (hormis quelques créations françaises) tous des traductions de séries britanniques. Lorsqu'un livre-jeu a eu une traduction française, je citerai son titre anglais, suivi du titre traduit entre parenthèses.
3. Une exception notable serait le livre-jeu expérimental de Kim Newman, *Life's Lottery* (Newman, 1999), qui contient plusieurs paragraphes auxquels aucun autre ne renvoie, et que le lecteur peut ne jamais découvrir s'il suit à la lettre la procédure traditionnelle d'un livre-jeu. Certains livres-jeux fonctionnant en série peuvent aussi occulter certains de leurs choix en les programmant à un ou plusieurs volumes d'écart, comme c'est le cas dans la série *Sorcery!*, dont il sera question plus loin. À l'échelle du volume unique, certains choix paraîtront donc invisibles, mais ce ne sera pas le cas à l'échelle de la série.

RÉSUMÉS

Dans l'arbre généalogique des jeux vidéo, les livres-jeux sont des maillons qui sont souvent négligés. Pourtant, ces récits à embranchements ont de nombreux points communs avec certains genres de jeux vidéo qui mettent l'accent sur les choix significatifs du joueur et sur l'impact qu'ils

ont sur la ligne narrative et l'univers de fiction. Le concept d'expérientialité, issu de la narratologie cognitive, permet d'éclairer le fonctionnement commun à ces deux formats : si le propre d'un récit est de se construire autour d'une expérience subjective inscrite dans le temps, il découle qu'un récit disjonctif tendra naturellement à se construire autour de la notion du libre-arbitre. La mise en scène du choix et de son impact est à ce titre plus importante que la réelle marge de manœuvre laissée au joueur : c'est le ressenti expérientiel qui prime dans cette narrativité du choix.

In the family tree of video games, gamebooks are often overlooked. Yet these arborescent narratives have much in common with certain types of video games that emphasize the significant choices made by the player and the impact they have on the storyline and the fictional universe. The concept of experientiality, as developed by cognitive narratology, may help to clarify the mechanisms shared by these two formats : if narratives are built around a subjective experience unfolding through time, then the natural tendency of disjunctive narratives will be to build themselves around the notion of free will. In this regard, the staging of choice and of its impact is more important than the actual degree of leeway left to the player : the experiential aspects are paramount in this narrativity of choice.

INDEX

Mots-clés : choix, expérientialité, jeu vidéo, livres-jeux, mondes possibles, narratologie cognitive, qualia

Keywords : choice, cognitive narratology, experientiality, gamebooks, possible worlds, qualia, video game

AUTEUR

PATRICK MORAN

Université Paul Valéry Montpellier 3