



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

9 | 2018

Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo

Entre jeux épisodiques et séries télévisées, l'émergence de formes de narration vidéoludique inédites ?

Marida Di Crosta



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/923>

DOI : 10.4000/sdj.923

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles
Education

Référence électronique

Marida Di Crosta, « Entre jeux épisodiques et séries télévisées, l'émergence de formes de narration vidéoludique inédites ? », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 31 mai 2018, consulté le 23 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/923> ; DOI : 10.4000/sdj.923

Ce document a été généré automatiquement le 23 avril 2019.

Tous droits réservés

Entre jeux épisodiques et séries télévisées, l'émergence de formes de narration vidéoludique inédites ?

Marida Di Crosta

- 1 Depuis le début des années 2010, le succès des productions vidéoludiques sérielles du studio Telltale Games (*Sam and Max*, *The Walking Dead*, *Minecraft*) ou de jeux indépendants tels *Undertale* (Toby Fox, 2015) fait apparaître un certain rapprochement du modèle narratif propre aux fictions sérielles audiovisuelles. La place considérable qu'occupent les séries télévisées dans nos cultures et sociétés, les mutations qu'elles induisent dans les pratiques d'écriture ou les modes de production, diffusion et réception, a eu pour effet d'influencer de maintes façons l'esthétique et les modalités narratives de certains jeux vidéo. Sur le plan économique, ce rapprochement tient à plusieurs facteurs, liés principalement à l'essor de l'offre de jeux mobiles pour téléphone intelligent et tablette, ainsi qu'à l'évolution des modèles d'affaires et des modes de distribution-diffusion de contenus vidéoludiques téléchargeables (les *DCL*, pour *Download Content*), depuis l'apparition des plateformes d'édition-distribution numérique telles Steam en particulier. Mais l'impact et l'attractivité de la dimension sérielle dont témoigne, entre autres, l'émergence de jeux épisodiques (du genre pointer-et-cliquer le plus souvent) semblent dépasser les stratégies économiques et les logiques industrielles de surexploitation de franchises qui caractérisent d'ordinaire le développement de jeux vidéo dérivés de la série télévisée à succès.
- 2 L'affranchissement du modèle narratif cinématographique affiché par des productions vidéoludiques aussi éloignées que *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 5 épisodes, 2015) et *Quantum Break* (Remedy Entertainment, 2016), participerait d'un mouvement plus généralisé de rapprochement de la culture et de la créativité des concepteurs de jeux au modèle narratif et esthétique des fictions sérielles télévisées.
- 3 Le cas de *The Walking Dead* apparaît à cet égard emblématique. Alors qu'une adaptation en jeu de tir à la première personne développée par Terminal Reality a été un échec commercial et critique (*The Walking Dead : Survival Instinct*, 2013), la transposition ludique

sérielle et épisodique réalisée par le studio Telltale Games obtient un succès retentissant dès la première saison de 2012. Quelques années plus tard, l'extension en deux volets et dix épisodes numériques de l'univers de *Batman* (*Batman: A Telltale Series* en 2016 et *Batman: The Enemy Within* en 2017) témoigne d'un affranchissement ultérieur des contraintes liées à l'exploitation d'une franchise culte vers la création des formes narratives vidéoludiques innovantes, à la fois fragmentaires et augmentées. Dan Connors, le directeur du studio, a déclaré s'être inspiré des séries télévisées *Mad Men* (AMC, 2007-2015) et *Game of Thrones* (HBO, 2011-présent) pour essayer d'égaliser leur capacité à développer les arches narratives de personnages en un laps de temps restreint (Marsh, 2015). Pionnier de la production vidéoludique épisodique, Telltale Games réalise une première tentative d'adaptation sérielle de bande dessinée (*Bone: Out of Bonville*, 2005), avant de se lancer dans le développement des titres de la franchise *Sam and Max*. Il s'agit d'une sorte de redémarrage (*reboot*) des transpositions en jeu d'aventure en pointer-et-cliquer de la BD créée par Steve Purcell, les trois volets de la série s'inscrivant dans la lignée du jeu vidéo sur CD-ROM *Sam and Max Hit The Road* développé par LucasArts en 1993. Co-financées par la plateforme GameTap, disponible à l'achat en ligne à une fréquence mensuelle régulière, dès sa première « saison » – *Sam and Max Save The World* (6 épisodes, 2006-2007) –, cette version particulière des aventures numériques des détectives anthropomorphes Sam le chien et Max le lapin marque une étape fondamentale dans l'émergence du modèle narratif et économique du jeu numérique épisodique. Une stratégie narrative et commerciale qui ne cessera de s'affirmer au cours des années successives, allant jusqu'à transposer en version fragmentaire le jeu vidéo à succès avec *Minecraft: Story Mode* (Telltale Games, 8 épisodes, 2015-2016). Le discours d'accompagnement met encore davantage l'accent sur le rapprochement de la fiction sérielle télévisuelle, cet opus récent étant promu comme « une série télévisée jouable basée sur votre jeu préféré »¹. Pour autant, sur le plan des choix narratifs et représentationnels, la question se pose (et mérite d'être approfondie dans des analyses ultérieures) des rapports entre cette « série jouable » non seulement aux séries d'animation non interactives, mais aussi aux animes et aux machinimas.

- 4 Mais le studio californien n'a pas l'apanage de la création vidéoludique sérielle, comme le montre par exemple le succès de la création originale française *Life is Strange* (Dotnod, 2015). Lors de la sortie du premier épisode, les concepteurs du jeu épisodique déclarent que s'être inspirés des films indépendants *Juno* (Jason Reitman, 2007) et *The Virgin Suicides* (Sophia Coppola, 1999) pour le sujet et l'esthétique (Audureau, 2016). Mais c'est dans des fictions sérielles télévisées telles *Twin Peaks* (1990-91) et *Veronica Mars* (2004-2007) et plus généralement dans l'approche scénaristique d'une chaîne comme HBO, qu'ils ont trouvé un modèle d'écriture. A propos de l'influence des séries télévisées sur la création vidéoludique, Michel Koch, l'un des co-réalisateurs du jeu, a expliqué que pour parvenir à développer le rythme, la structure narrative et les relations entre les personnages, il a dû s'approprier la méthode de narration propre à l'écriture audiovisuelle sérielle où raconter une histoire en entier requiert cinq à douze épisodes (Marsh, 2015). Malgré les nombreuses contraintes productives que cela implique, le format vidéoludique sériel permet de dérouler une histoire dans le temps, voire de la raconter à un rythme plus lent.

2

- 5 Observé à travers le prisme de la temporalité, de la modularité, du système de représentation et de la fragmentation épisodique de contenus audiovisuels, même le jeu « unitaire » indépendant *Her Story* (Sam Barlow, 2015), considéré de façon unanime

comme un exemple très réussi de film interactif, pourrait révéler des emprunts importants à la culture, aux éléments constitutifs (genres, univers, personnages) et aux structures narratives temporelles propres aux séries télévisées d'enquête policière basée sur les archives d'images et l'interrogatoire enregistré par vidéo caméra, de *Cold Case* à *The Closer : enquêtes prioritaires*. Par ailleurs, de par la solidité du scénario, l'utilisation optimale de la FMV et une jouabilité aussi simple que puissante (de l'ordre du moteur de recherche), *Her Story* n'est pas sans rappeler *The X-Files Game* (HyperBole Studios, 1998), l'une des premières transpositions en jeu vidéo d'une série télévisuelle à succès sur laquelle nous reviendrons.

- 6 Centré sur l'histoire d'une femme (l'actrice Viva Seirfet) accusée d'avoir tué son mari, le scénario du jeu permet de reconstituer l'arc à la fois de l'histoire et du personnage par le biais d'une sorte de dédoublement de la chronologie (*timeline*). En visionnant les séquences d'événements de la vie de cette femme, de son enfance jusqu'au meurtre de son conjoint, le joueur est censé reconstituer l'ordre chronologique des faits, recomposant le tableau général à partir des fragments s'imbriquant au fur et à mesure avec une précision grandissante. En même temps, il reconstruit l'ordre dans lequel l'histoire a été racontée à la police durant l'été 1994, à l'aide d'indices visuels tels que les changements de tenues et coiffures de la jeune femme. Créateur du jeu *Silent Hill : Shattered Memories* (Climax Studios, 2009), Sam Barlow avait déjà pu y mettre en place des formes d'exploration des possibles liées à la capacité du joueur à reconstituer différents points de vue de la même histoire.
- 7 Pendant que du côté des jeux vidéo les concepteurs d'histoires (*Story Designer* ou *Narrative Designer*) puisent leur inspiration dans les fictions sérielles, du côté du médium télévisuel certaines œuvres vidéoludiques font l'objet de transpositions en série télévisée (d'animation le plus souvent). Que ce soit dans le cadre du cas le plus répandu des jeux adaptés de séries culte ou dans le dépassement même de ce cadre, la question des influences réciproques entre jeux vidéo et séries télévisées semble se prêter à interroger sous un angle nouveau l'opposition/conjonction du narratif et du ludique. Qu'est-ce qui émerge de la rencontre du jeu et de la série ? Y-aurait-il des spécificités propres au format et à la narration sérielle permettant de déceler dans certains jeux vidéo des généalogies narratives jusqu'à présent peu explorées ? De quelle façon la fragmentation et la modularité inhérentes à la sérialité influencent la dimension temporelle de la narration vidéoludique – à l'intérieur de l'univers diégétique du jeu aussi bien que lors du hiatus entre deux épisodes (*Life Is Strange*) ou deux saisons (la série de *The Walking Dead* développée par Telltale Games) ?
- 8 Âge d'or des séries oblige, il importe d'élargir et de réactualiser le cadre théorique de la narratologie applicable à l'étude de jeux vidéo. L'ouverture de ces outils et catégories analytiques aux champs des théories du scénario, de l'adaptation intermédiaire et des approches narratives transmédias pourrait alors favoriser la mise en adéquation cohérente avec des approches méthodologiques à ces objets d'étude sériels. Par ailleurs, ces derniers interrogent, entre autres, le genre pointer-et-cliquer, sa fonction et ses effets sur le plan scénaristique aussi bien qu'au niveau des critères d'appréciation des jeux numériques épisodiques de la part de la critique et des publics.
- 9 Ce programme d'envergure est devenu depuis quelques mois l'un des axes structurants d'un travail de recherche que l'on espère collectif, la sérialité constituant en effet l'un des traits saillants de la fiction audiovisuelle contemporaine – narrative et ludique, linéaire ou interactive, connectée ou hors ligne. Le but n'est pas d'établir une typologie rigide,

mais de définir des critères suffisamment rigoureux pour permettre d'organiser les productions bi-médiatiques existantes en fonction du type de relation qu'elles entretiennent. Sans prétendre à une classification exhaustive, nous nous efforçons de rendre compte de la diversité des configurations telles qu'elles se sont produites depuis les années 1990.

- 10 Circonscrite ici à trois catégories et quelques cas de figure emblématiques, l'illustration des intersections possibles entre jeux et séries ainsi que des configurations narratives hybrides qui en découlent sera abordée à partir d'adaptations vidéoludiques marquantes de série télévisées à succès. Elle se poursuivra avec un exemple de cas inversé d'adaptation de jeu vidéo en série télévisée, avant de s'achever par l'évocation de *Défiance* (SyFy, Trion Worlds, USA, 2013-2016), une expérience singulière de narration hybride coordonnée. Notre objectif est, à chaque étape, d'essayer de dégager quelques traits saillants concernant des modalités narratives ludiques à caractère sériel.

De l'adaptation de séries télévisées en jeu vidéo

- 11 Précisons d'emblée que la relation entre jeux et productions sérielles est à plusieurs égards loin d'être nouvelle ou même récente. Depuis les années 1960 déjà, le terme *media mix* désigne au Japon la façon dont les images destinées aux enfants s'appuient sur les interactions « convergentes » et ubiquitaires entre différents supports et formats – manga, dessin animé jeux vidéo et jeux de cartes en particulier, jusqu'à se transformer aussi en figurines, jouets, friandises et autocollants (Brougère, 2008 ; Steinberg, 2012). Par ailleurs, le terme transmédia a été employé pour la première fois par Marsha Kinder dans un ouvrage paru en 1991 à propos d'une forme particulière de mise en circulation de contenu narratif fictionnel destiné aux enfants (l'univers et les personnages des *Tortues Ninja*) à travers les médias (BD, séries animées, figurines, jeux vidéo, etc.), telle qu'elle est orchestrée par les acteurs des différentes industries concernées. Pour Marsha Kinder la façon dont la télévision d'une part et les jeux vidéo d'autre part façonnent une forme double de sujet spectral, entre une réponse relativement passive face au contenu télévisuel et l'interactivité à la fois permise et requise par le jeu, permet d'expliquer en partie le succès inouï des « supersystèmes commerciaux d'intertextualité transmédia » construit autour de ces personnages. Cela s'apparente à une forme d'« interactivité consumériste » qui placerait l'ensemble des supports médiatiques mobilisés à l'intérieur d'un même « supersystème » consolidé où se combinent jeu et travail, réalité et fiction (Kinder, 1991, p. 3).
- 12 Destinée à un public plus âgé, limitée à deux formes-supports, la relation entre jeu et série, toute aussi ancienne et constante que le *media mix* japonais, se limite pendant longtemps au cadre de l'adaptation. Au même titre que les productions cinématographiques à succès, la grande majorité des séries télévisées connues par le grand public ont fait l'objet de transpositions en jeu vidéo. Dans ce contexte, la série télévisée constitue l'œuvre source, ou, pour le dire avec les termes de la narratologie genettienne, l'*hypotexte*. Par imitation ou par transformation, toutes les œuvres dérivées de ce texte antérieur, par imitation ou par transformation, acquièrent par conséquent le statut d'*hypertextes* (Genette, 1982). Pour l'auteur de *Palimpsestes* cependant, il existe outre l'hypertextualité quatre autres formes possibles de relations transtextuelles (intertextualité, paratextualité, métatextualité, architextualité). Il s'agit de classes ouvertes et perméables, avec recoupements réciproques.

- 13 Moins hypertexte que paratexte (Gray, 2010), le cas de figure du jeu vidéo conçu comme produit dérivé de la série (*TV-tie-in videogame*) représente l'exemple le plus répandu et le plus étudié de relation transtextuelle intermédiaire entre ces deux formes audiovisuelles (Elkington, 2009 ; Clarke, 2013 ; Gray, 2014).
- 14 Dans cette catégorie s'inscrivent des jeux vidéo aussi disparates du fait de leurs modalités de jeu, système de représentation et plateforme que les séries desquelles ils sont tirés, celles-ci variant par genre, durée et temporalité, modes et niveaux narratifs ou systèmes de représentation (dessins animés, *live-action* etc.). A titre d'exemple, on peut citer *The Simpsons : Hit&Run* (Radical Entertainment, 2003), *Alias The Game* (Acclaim Cheltenham et Super Happy Fun Fun, 2004), *The Sopranos : Road to Respect* (7 Studios, 2006) ou encore *Desperate Housewives* (Liquid Entertainment, 2006).
- 15 Toutefois, comme pour les adaptations vidéoludiques d'origine filmique, le jeu inspiré de la série télévisée est le plus souvent un produit opportuniste peu attractif ou décevant tant pour les joueurs que pour les passionnés de la série (certains appartenant parfois aux deux catégories). Il obéit à des logiques industrielles verticales d'exploitation multisupport d'un contenu/univers narratif diégétique – un *IP* (acronyme en anglais de propriété intellectuelle). Ainsi les analyses développées dans le cadre des travaux universitaires cités ne distinguent pas véritablement le type d'œuvre source. Qu'il s'agisse d'adapter un film ou une série télévisée, les contraintes budgétaires et artistiques imposées par les détenteurs de la licence restreignent sensiblement la marge de manœuvre des studios de développement de jeux sous-traitants.
- 16 Sur le plan de la narration et de la représentation, il s'agit le plus souvent d'un procédé plus au moins créatif et réussi de « mise en interactivité » des éléments constitutifs de la série télévisée, titre, décors, personnages et bande son en particulier. Par ailleurs, comme Michael Clarke le rappelle, les développeurs de jeux, au même titre que les autres réalisateurs de produits culturels, s'appuient largement et de façon récurrente sur les conventions assez strictes du genre choisi pour le produit dérivé (2013, p. 100). Mais à la différence du cinéma et des fictions sérielles télévisées, dans le domaine des productions vidéoludiques, le genre ne se définit pas en fonction de la thématique, mais à partir de son système de jeu. Dès lors, c'est au niveau de la logique des actions qu'il devient possible de trouver des correspondances éventuelles entre le genre de la fiction sérielle télévisuelle et celui du jeu vidéo. Cependant, en raison des conventions narratives et représentationnelles propres au système de jeu associé, l'inscription dans un genre établi ayant pour effet de prédéterminer la marge de création-variation possible ainsi que le public cible éventuel. Par conséquent, au final, ces jeux basés sur une licence de fiction sérielle sont tous d'une part tributaires des éléments visuels et narratifs inhérents au mode de fonctionnement des séries et du média télévisuel, et d'autre part, sur le plan de la jouabilité et des mécaniques ludiques, rentrent majoritairement dans des genres ludiques préexistants (2013, p. 99). *Alias The Game* est un jeu d'infiltration à la troisième personne, *24 : The Game* (Guerrilla Cambridge, 2006) un jeu de tir à la troisième personne et *Lost : Via Domus* (Ubisoft, 2008) un jeu d'aventure à la troisième personne en sept épisodes. Ce dernier a été développé à partir de *YETI*, le moteur de jeu initialement conçu pour la version Xbox 360 d'un des titres de la licence *Tom Clancy*.
- 17 La transposition de l'intrigue et des arches narratives de la série au sein d'un système de jeu et des formes expressives ludiques d'un genre inédit impliquerait un travail important de design, d'écriture scénaristique et de développement. Ce sont des contraintes que les

studios de jeux peuvent difficilement respecter dans le cadre du modèle économique du produit dérivé et des délais serrés de sa mise en marché.

- 18 Comme le souligne Jonathan Gray dans l'un des rares travaux sur le sujet, c'est indiscutablement en raison de ces contraintes financières et artistiques que ce genre de jeux vidéo a acquis une assez mauvaise réputation auprès des joueurs mais aussi de développeurs et des prescripteurs- critiques, blogs de particuliers, revues spécialisées (Gray, 2014 p. 54). Cependant, l'amélioration des moyens de production à elle seule ne suffit pas à garantir une transposition vidéoludique de qualité- l'immersion *spatiale* dans l'environnement du jeu non plus. Le défi créatif, narratif et technologique que soulèvent ces productions tient à leur capacité à restituer dans le jeu l'*expérience* de la série.
- 19 Pour que cela se produise, le sentiment d'immersion dans l'espace du jeu se doit d'être doublé par des formes d'immersion *temporelle*, les deux faisant partie des critères adoptés par les critiques de jeux pour distinguer une « bonne » adaptation vidéoludique d'une « mauvaise » (d'après l'étude menée par Gray d'une soixantaine de critiques listées dans Metacritic). Dès lors, on peut considérer la pertinence de la notion de « chronotopes » introduite par le théoricien de la littérature Mikhaïl Bakhtine.
- 20 Il s'agit d'une sorte de système spatio-temporel particulier qui caractérise chaque production narrative (Bakhtine, 1978). Or, dans la plupart des adaptations vidéoludiques, la dimension spatiale prime sur les autres. En d'autres termes, le *topos* s'y trouve bien plus développé que le *chronos* (Gray, 2014, p. 63). Mais plus qu'une simple accumulation de faits spatiaux et temporels, pour Bakhtine le chronotope est une dimension de la narration qui aide à identifier les valeurs principales d'une œuvre fictionnelle. Il concerne l'appréhension, sur un plan existentiel, du monde extérieur suivant la configuration et la fonction l'espace-temps dans le cadre de cette dernière. Si l'étude du chronotope renvoie à la question de la perception du monde telle qu'elle émane de l'œuvre, il convient alors d'étudier comment cette perception est connectée à l'expérience des personnages – joueurs et non joueurs. En d'autres termes, d'une part la série télévisée devrait permettre à l'univers du jeu de se déplier ultérieurement dans un espace-temps méta – à la fois autre et corrélé – où joueurs et personnages se rencontreraient. Et d'autre part, de façon symétrique, le programme vidéoludique ouvre la série à l'exploration des possibles.

Aux frontières du ludique

- 21 Si l'histoire de ces pratiques de transposition de fictions sérielles télévisuelles remonte aux années 1970 et 1980, au moment de la création des premiers jeux informatisés basés sur l'univers de la série *Star Trek* (Gene Roddenberry, NBC, USA, 1966-69), la prépondérance de la dimension temporelle propre à la forme narrative sérielle apparaîtra plus nettement vers la fin du XX^e siècle, lors de la transposition ludique interactive de l'univers et des personnages de la série télévisée à succès *The X-File* (Chris Carter, Fox, USA, 1993-2002).
- 22 Entre les deux, on trouve l'adaptation « minimaliste » sur Atari 2600 de la série humoristique *M*A*S*H** (Larry Gelbart, CBS, USA, 1972-1983).³ Développé par Fox Video Games, le jeu éponyme (1983) comporte deux missions, chacune se déroulant dans un décor distinct. La première consiste à recueillir via un hélicoptère pixélisé le plus grand nombre possible d'icônes anthropomorphes représentant les soldats blessés sur le champ de bataille. Sorte de transposition numérique en deux dimensions du jeu de société

Docteur Maboul, la deuxième mission consiste à enlever les éclats d'obus du corps d'un soldat allongé sur une civière tout en évitant de le tuer. Les éléments empruntés à la série se limitent ici au titre, au décor stylisé d'un hôpital militaire de campagne et à la version mono en arrière-plan sonore de *Suicide is Painless*, la chanson créée pour la bande son du film d'Altman ayant également servi de générique à la série (Clarke, 2013, p. 106).

- 23 L'évolution de la technologie aidant, la production transtextuelle *The X-Files Game* (HyperBole Studios, 1998) se révèle bien plus significative. En raison de son système de représentation d'abord, puisque le jeu est le résultat d'un tournage cinématographique réalisé à Seattle avec des acteurs en chair et os par Greg Roach, PDG et directeur artistique de HyperBole Studios, la société de développement du jeu. Le nombre considérable de séquences en FMV (*Full Motion Video*) – environ 80 % du contenu du programme ludique réuni sur sept CD-ROM –, a poussé certains critiques à considérer cette production moins comme un jeu vidéo que comme un très long épisode interactif (Wood, 2004). Les séquences audiovisuelles sont de haute qualité pour l'époque, et ce malgré la réduction de la fenêtre d'affichage au mode cinémascope. A la qualité éminemment cinématographique des images « homologiques » captées par la caméra et du jeu de comédiens impliqués en majorité dans la série télévisée correspond par ailleurs la qualité des prestations vocales postsynchronisées (l'enregistrement en studio des dialogues par ces mêmes comédiens, une fois le montage des séquences terminé). A cet égard, bien que fugace – la production du jeu coïncidant avec la réalisation de l'adaptation cinématographique de la fiction sérielle⁴ – la participation dans leur propre rôle des protagonistes de la série Gillian Anderson et David Duchovny contribue ultérieurement au succès et à la légitimation, aux yeux des fans, de cette transposition ludique. Au même titre que le film, le jeu vidéo est un produit dérivé de la série télévisée censé surfer sur la vague du succès de cette dernière, tout en le corroborant.
- 24 Relativement à cette logique d'exploitation des franchises et d'approche verticale de la production, soulignons que l'éditeur de ce programme vidéoludique non seulement appartient au même conglomérat médiatique que la chaîne de télévision et la société de production 20th Century Fox, mais il était déjà à l'origine de l'adaptation de *M*A*S*H** quinze ans plus tôt.
- 25 Autre particularité notable, si l'histoire du jeu est une idée originale de Chris Carter, le créateur de la série, et Frank Spotnitz, l'un des scénaristes attitrés de la série télévisée, le scénario de *The X-Files Game* a été élaboré presque entièrement par Greg Roach. Son approche narrative informatisée et le nombre d'options proposées au joueur ont donné lieu à un document de conception de mille pages, ainsi qu'un découpage technique pour les prises de vue (*shooting script*) de plus de 748 pages, correspondant à six heures de tournage dédiées au jeu (Vandenberghe, 1999).
- 26 En raison des contraintes de production, l'histoire est axée sur la disparition des agents Fox Mulder et Dana Scully. Constitutive du moteur narratif de ce jeu du genre pointer-et-cliquer, la quête sera menée par Craig Willmore, le jeune agent du FBI qu'incarne le joueur. Ce dernier dispose d'une panoplie complète d'outils de travail pointus, de l'appareil photographique numérique aux lunettes de vision nocturne en passant pour un assistant personnel numérique. Il fera ensuite équipe avec Mary Astadourian, une détective de la police de Seattle, et l'évolution de la relation entre les deux partenaires professionnels donnera lieu à une sous-intrigue.
- 27 En forme de main au début, le curseur change d'aspect suivant son emplacement à l'écran. Seul moyen d'action, il permet de passer du mode histoire au mode dialogue, ainsi

que d'actionner, récolter, ouvrir et agrandir les objets environnants. L'exploitation importante de la dimension audiovisuelle dans ce jeu est due à la technologie FMV *Virtual Cinema* développée *ad hoc* par Hyperbole. A cela vient s'ajouter l'utilisation sur le mode conversationnel du logiciel d'intelligence artificielle *UberVariables* régissant les orientations que les décisions spécifiques à chaque joueur peuvent donner en fonction de trois axes (Paranoïa, Perte, ou *X-Track*).

- 28 *The X-Files Game* parvient à élargir l'univers de la série par l'introduction d'un nouveau personnage principal tout en respectant le ton et le style de l'œuvre source. Les références à la mythologie de la série télévisée y sont nombreuses, l'intrigue du jeu impliquant des formes de vie extraterrestres capables de s'incarner dans des êtres humains. Malgré la variété des supports de « la ronde de jeux et des jouets » (Brougère, 2008) commercialisés à partir de la série de Chris Carter- *The X-Files* ayant été « adaptée » également en jeu de cartes, *flipper*, jeu de société et jeu d'investigation semi-coopératif, il ne s'agit pas d'une production relevant du *media mix* propre au contexte japonais.
- 29 En revanche, l'ensemble de ces différents éléments d'extension diégétique permet de définir comme « proto-transmédiatique » cette approche narrative, et ce, malgré l'impossibilité pour les fans de l'époque de partager leurs quêtes, commentaires, découvertes ou de contribuer au développement de l'expérience en diffusant des contenus autoproduits via Internet et les médias socio-numériques. De façon significative, les passerelles scénaristiques qui rendent possible l'imbrication entre fiction sérielle audiovisuelle et fiction vidéoludique s'appuient sur la dimension temporelle de l'histoire. Ainsi, par exemple, au cours du jeu la date « avril 1996 » s'affiche à différents endroits, situant l'épisode ludique interactif très exactement entre l'épisode 70 : *La Visite* (*Avatar*, diffusé le 7 mars 1996) et le 72 : *Hallucinations* (*Wetwired*, diffusé le 27 avril). Dans la ligne de temps de la série, cela correspond à la période qui suit la toute première apparition de l'huile noire, cette forme de vie extraterrestre exhumée des profondeurs de l'océan Pacifique lors de la Seconde Guerre mondiale à même de s'introduire dans le corps humain et d'irradier toute personne à proximité pour en provoquer la mort. A la différence de maintes adaptations vidéoludiques de séries télévisées, *The X-Files Game* parvient à inscrire la temporalité de son histoire à l'intérieur de la ligne du temps de la série, ouvrant par ce travail scénaristique d'harmonisation de la chronologie diégétique des nouvelles possibilités au développement de formes d'interaction narrative entre les deux médias.

Des jeux aux séries, la « desinteractivation » du contenu

- 30 A côté de ce premier cas de figure le plus répandu, on peut citer le cas symétrique des jeux vidéo ayant donné lieu à des séries diffusées à la télévision. Au même titre que les films adaptés de jeu – de *Lara Croft : Tomb Raider* (Simon West, 2001) à *Assassins' Creed* (Justin Kurtz, 2016) – le procédé opéré est inversé. Il s'agit de « désinteractiver » le jeu vidéo (l'hypotexte) pour en tirer une transposition sérielle linéaire, une forme de fiction audiovisuelle narrative non ouverte à l'interactivité.
- 31 Dans sa célèbre étude sur les jeux de type *survival horror* et les fertilisations intermédiaires croisées entre œuvres vidéoludiques et cinématographiques, Tanya Krzywinska note à quel point ce type d'adaptations cinématographique entretient une relation

intertextuelle relativement superficielle avec les jeux qui les ont inspirés (tributaires à leur tour des films appartenant à ce genre particulier). Cela apparaît peu surprenant en regard de l'impossibilité avérée à recréer dans la salle cinématographique l'expérience interactive spécifique à la forme-dispositif vidéoludique. Pour la chercheuse britannique, ce courant du film-adapté-du-jeu vient fermer le cercle des formes de circulation possibles entre jeux et films (Krzywinska, 2002).

- 32 Cependant, du côté du cas de figure des adaptations de jeux en séries télévisées l'histoire des allers-retours entre médias et formes narratives semble connaître de nouveaux rebondissements. En raison de la façon dont elle multiplie les incursions (*cross-overs*) d'un média/cadre pragmatique de réception à l'autre, le cas particulier de la série d'animation franco-américaine *Les Lapins Crétins* (*Rabbids Invasion*, Ubisoft Motion Pictures, Nickelodeon, France Télévision, 156 ép., 2013-2014) paraît emblématique de ces aller-retours du ludique au narratif épisodique. Cette production sérielle télévisée est tirée des productions interactives vidéoludiques qui constituent déjà une œuvre dérivée (*spin-off*) de l'un des jeux de la franchise *Rayman* créée par Michel Ancel et lancée par Ubisoft en 1992. Après avoir donné lieu à leur tour à une série de jeux « dérivés », les aventures de ces « personnages secondaires » de l'univers diégétique de *Rayman* à la mémoire limitée et à la nature invasive sont « désinteractivisées » et adaptées en format court à la télévision (des « pastilles » de 7 minutes) pour deux saisons consécutives. De surcroît, l'année suivant la première diffusion, la série est adaptée en forme vidéoludique (*party game*) sous le titre de *Les Lapins Crétins Invasion : La Série télé interactive* (2014). Sorti sur console (Xbox One, Xbox 360 et PS4), le contenu issu de cette « mise en interactivité » ultérieure comporte vingt épisodes interactifs et des centaines d'activités destinées au jeune public.
- 33 La liste des dérivations s'allonge à nouveau en 2015 avec la sortie d'un deuxième jeu tiré de la série (tirée du jeu dérivé du jeu sériel *Rayman*) cette fois pour terminaux mobiles : *Les Lapins Crétins Appisodes : La Série télé interactive*. Pour autant, la première apparition (à l'époque pré-transmédiatique) de ces personnages loufoques dans le jeu vidéo *Rayman contre les lapins crétins* (Michel Ancel, Ubisoft, Gameloft, 2006) n'avait pas été conçue dans le but de générer des « extensions diégétiques ». Alors que le succès auprès du public a fait de l'exploitation multisupport des *Lapins Crétins* un cas aussi précoce qu'emblématique de narration transmédiatique.
- 34 Cette tendance à diffuser de façon plus au moins coordonnée des volets de contenu diégétique vidéoludique original et épisodique sur d'autres supports et canaux de diffusion dépasse progressivement le cas typique de la bande annonce pour donner lieu à d'autres formes de paratextes. C'est le cas de l'une des premières extensions « sérielles » réalisée autour de la licence *Assassin's Creed*. En octobre 2009, peu avant la mise en marché du deuxième opus des aventures de Desmond Miles, Ubisoft diffuse sur *YouTube* et, en France, sur la chaîne *NRJ 12*, *Lineage* (Ubisoft, Hybride Technologies, FR-CA, 2009), une mini-série vidéo en quatre épisodes d'environ douze minutes. Située dans la ville de Florence à l'époque de la Renaissance, la série raconte les faits et gestes de Giovanni Auditori, un *Assassin* au service de Laurent de Médicis chargé de démasquer un complot ayant déjà coûté la vie du Duc de Milan.
- 35 Sur le plan communicationnel, la mini-série se trouve dès lors remplir plusieurs fonctions inhérentes à la fois au contenu narratif et à l'implication des joueurs-spectateurs. L'effet recherché avec *Lineage* est de promouvoir le nouveau jeu tout en rétablissant par le biais du narratif le lien affectif avec les joueurs à l'occasion du lancement du deuxième et très attendu « épisode » de la saga d'*Assassin's Creed*. Cette hybridation symbolique de ludique,

de narratif et de sériel amorce une tendance aussi forte que controversée au marketing furtif (*Stealth Marketing*) qui caractérisera la plupart des expériences de narration transmédiatique contemporaines. Sur le plan narratif et scénaristique, *Lineage* constitue une préquelle d'*Assassin's Creed II*, dont le héros est le fils même de Giovanni. Son père éliminé par les conjurés, Ezio Auditore entreprend son initiation à l'art de ses ancêtres en vue de la vengeance. Le dernier épisode se déroule ainsi à l'intérieur même du jeu, dans une sorte de *continuum* spatio-temporel où se dissout la séparation du ludique et du narratif.

- 36 L'expérience d'*Agent Origins* lancée début 2016 par Ubisoft se situe à mi-chemin entre campagne de lancement d'un nouveau jeu et diffusion de contenus audiovisuels. Elle repousse ultérieurement les limites dans le même ensemble de paratextes sériels. Le 19 janvier 2016 l'entreprise française de jeux vidéo décide de faire équipe avec trois créateurs reconnus de *YouTube* pour la diffusion sur Internet d'*Agent Origins*, une série de quatre courts métrages reliés au nouveau jeu *Tom Clancy's The Division* (Massive Entertainment et Red Storm Entertainment, 2016). Produit par *CorridorDigital*, en collaboration avec *RocketJump* et *devinsupertramp*, *Agent Origins* est une préquelle dont l'histoire est développée dans l'univers du jeu. Comme le titre l'indique, chaque épisode rend compte de l'histoire préalable (*back-story*) des quatre différents agents de « La Division » qui seront les protagonistes de l'univers diégétique ludique.
- 37 La question des rapports entre narration transmédiatique et marketing, matériel narratif promotionnel et univers diégétique se complexifie. Elle demande à être étudiée dans une perspective critique en croisant plusieurs approches, des Etudes du jeu vidéo aux techniques de scénarisation télévisées et multisupport, jusqu'aux formes récentes de marketing par l'intermédiaire d'« Influenceurs » issues des pratiques de *YouTubeurs* à succès.
- 38 Cependant, au-delà du caractère promotionnel et économique de ces pratiques de production dérivées, ces échanges multiples et croisés entre les différentes formes fictionnelles audiovisuelles témoignent d'une certaine accélération des interactions-médiatiques, narratives et culturelles- entre formes vidéoludiques et formes télévisées. Tant les formes et les formats que les pratiques productives, les modalités narratives et les plateformes de diffusion semblent ainsi faire l'objet d'un rapprochement certain, durant ces deux-trois dernières années, entre les jeux et le média « télé-visuel », ce terme étant pris au sens originare de vision à distance aussi bien que celui de diffusion en direct (*live stream*).
- 39 En témoigne l'essor phénoménal, ces dernières années, de *Twitch.Tv*, avec des pics d'audience vertigineux (32 millions de « spectateurs » lors de la diffusion des finales du championnat de *League of Legends* en 2014) qui lui ont valu son rachat par Amazon la même année. Cela confirme ce rapprochement intermédiatique, tout en attestant de la valeur et du potentiel stratégique inhérents au développement de l'offre de contenus vidéoludiques d'ordre sériel et télévisuel (diffusés/accessibles en direct).

Des séries de jeux

- 40 Par ailleurs, la dimension sérielle est étroitement liée au développement et à la commercialisation d'univers et de personnages de jeux vidéo, souvent déclinés en séquelles ou *reboot*. Nombreux sont les jeux s'inscrivant dans cette catégorie, de *Super*

Mario à *Angry Birds*, en passant par *Myst*, *Zelda*, *Final Fantasy*, *Bioshock* ou encore *Assassin's Creed*. Dans le cadre d'expériences pionnières de la saga en trois vagues et six titres de *Tex Murphy* (Acces Software, 1989-91 ; 1994-98 ; Microsoft, 2014), la dimension narrative est plutôt développée, tant au niveau des dialogues que des relations entre les personnages.

- 41 Du point de vue de l'écriture sérielle, le cas de *Tex Murphy* (1994-1998) apparaît comme l'un des plus réussis. L'arrivée du scénariste Aaron Connors à côté du concepteur de jeux Chris Jones coïncidant avec la création d'un univers interactif en 3D, c'est à partir d'*Under a Killing Moon* (Access Software, 1994) que les aventures vidéoludiques du détective Tex Murphy connaissent un véritable succès commercial⁵ *Tex Murphy: Overseer* (1998), le cinquième volet de la saga, se termine de façon typiquement feuilletonesque sur un suspense. Alors que Tex et Chelsee Bando, la femme dont il s'est langui au cours des neuf ans et trois jeux, échangent enfin leur premier baiser à la fin de leur premier rendez-vous amoureux, la chance du détective tourne, le laissant face à la mort. Il s'agit de l'un des moments de suspense (*cliffhangers*) les plus longs de l'histoire – mais pas autant que celui de *Twin Peaks* –, car on n'obtiendra la suite promise à la fin ouverte du jeu (« *To be continued* ») qu'au bout de quinze ans. Ce personnage de détective à mi-chemin entre Bogart et Deckard (le protagoniste de *Blade Runner*) se trouvera en effet « mis au placard » après l'acquisition d'Acces Software par Microsoft en 1999. Il fera l'objet d'un rachat de droits de la part de ses propres créateurs Jones et Connors en 2008, lorsque ces derniers partiront pour fonder un nouveau studio indépendant à Centerville, Ohio (Horiouchi, 2012). Sauvé par ses concepteurs et par ses fans, Tex Murphy reviendra sur le marché grâce à une campagne de financement collaboratif pour une dernière (à ce jour) enquête de la série, *Tesla Effect* (Big Finish Game, 2014).
- 42 Bien que les deux fictions sérielles constituent deux dispositifs médiatiques non comparables, *Tex Murphy* partage avec *Twin Peaks* cette forme narrative épisodique et cette temporalité dilatée propre à la sérialité. Le degré élevé d'implication du public dont les deux profitent permet de dégager une autre similarité, d'ordre plus général. Au même titre que certaines formes de fiction interactive non ludiques, les jeux vidéo partagent avec les séries télévisées cette forme particulière et quelque peu paradoxale de relation avec leurs « narrataires » : intense et suivie, en même temps qu'épisodique et intermittente.

Le défi de Défiance

- 43 Dans le cadre de l'étude des différents types d'interaction à l'œuvre entre jeux vidéo et séries télévisées de science-fiction, l'expérience de *Défiance* (*Defiance*, SyFy, Trion Worlds USA, 2013-2016) occupe une place à part. Il s'agit en effet du cas de figure assez rare (le premier, à notre connaissance) où le jeu vidéo est conçu en même temps que la fiction sérielle télévisuelle.
- 44 Développé de façon coordonnée par la chaîne de télévision Syfy et par l'éditeur de jeux vidéo Trion Worlds, *Défiance* se compose d'un jeu de tir en ligne à la troisième personne massivement multijoueur (MMO) relié à une série télévisée de 13 épisodes de 43 minutes. L'histoire se déroule dans un futur proche. Dévastée par une longue guerre contre les envahisseurs Votans (alliance regroupant plusieurs « races » d'extraterrestres), la Terre est devenue le théâtre peu hospitalier de la cohabitation forcée des derniers survivants du conflit, aliens et humaines. Si la région entourant la baie de San Francisco est désormais une zone de conflit dangereuse et ingouvernable où des pilleurs se battent

pour récupérer de déchets d'arches extraterrestres tombant du ciel, la ville minière de Défiance, érigée sur les vestiges de Saint-Louis (Missouri) et protégée par une barrière d'énergie, connaît pendant une quinzaine d'années une paix relative. La nouvelle maire, Amanda Rosewater (Julie Benz), souhaitant que cela continue, est amenée à composer avec les intérêts très divergents de ses administrés, des McCawleys et des Tarrs (des Casthitans) en particulier. Alors qu'en cette année 2046 la tension monte entre les deux familles rivales, Joshua Nolan (Grant Browler), un ancien officier d'élite de l'armée terrienne, arrive en ville accompagné d'Irisa (Stéphanie Leonidas), sa fille adoptive d'origine Irathienne. Lorsqu'un des McCawleys est tué, Nolan offre ses services à la communauté, moyennant des avantages. Ce qui conduit à un complot bien plus vaste dans le but d'envahir Défiance.

Un jeu et une série interconnectés

- 45 Le jeu et la série constituent les deux volets de l'histoire se déroulant dans le même univers diégétique futuriste dont ils partagent un certain nombre d'éléments constitutifs (personnages, armes, moyens de transport etc.). En adoptant une forme narrative sérielle partagée, le projet de *Défiance* vise à rendre possible des échanges entre les deux volets, les événements se produisant dans le cadre de la série ayant un impact sur le jeu et inversement.
- 46 Envisagée dès 2009, annoncée au salon E3 en 2011, cette production hybride est proposée au public en avril 2013 accompagné par le slogan « *Watch the show, play the game, change the world* » (« Regarde la série, joue au jeu, change le monde »). Dans les mois qui précèdent la mise sur le marché de *Défiance*, un climat d'attente et de curiosité s'instaure auprès des publics (incluant chercheurs et professionnels). Cela tient à l'engouement généralisé et surmédiatisé vis-à-vis de la narration transmédiatique d'une part et d'autre part à la campagne promotionnelle massive menée par la chaîne SyFy. La rencontre entre jeu vidéo et télévision, jouabilité et narration sérielle opérée par *Défiance* promettait ainsi de concrétiser un certain nombre de possibilités inédites résultant des approches transmédiatiques. D'autant que, malgré la montée en puissance des publics, force est de constater le manque cruel à l'époque de productions « phare » ou tout au moins réussies de narration distribuée multisupport – et ce, en dépit des discours d'escorte parfois bonimenteurs tenus sur les pratiques de circulation d'un média-plateforme à l'autre et l'impact de l'approche transmédiatique. En France, on commence à peine à réaliser les conséquences négatives pour le marché de l'échec cuisant d'*Alt-Minds* (Lexis Numérique, Orange, FR, 2012), le jeu épisodique transmédiatique produit par des professionnels partisans de la « fiction totale ».
- 47 Le cloisonnement persiste donc au sein des industries culturelles entre les filières de production audiovisuelle (Maigret, 2013). Dans le cadre d'une approche transmédiatique coordonnée de la production, ce fonctionnement en silos constitue l'un des obstacles majeurs, à la mise en place de modalités narratives inédites, issues précisément de formes de collaboration entre cultures et pratiques productives hétérogènes.
- 48 Certes, des expériences pionnières de jeux en réalité alternée (ARG) reliés à une série télévisée avaient réussi à ouvrir la voie à la création de passerelles scénaristiques réussies entre ludique et narratif dans un cadre sériel télévisuel – à l'instar de *Re-Genesis* (Xenophile Media, Movie Central/The Movie Network, CA, 2006) *La Vérité sur Marika* (Company P, SVT, Suède, 2007) ou, en France, *Plus belle la vie sur surveillance* (France

Télévision, Telfrance Série, FR, 2012). Mais la coordination de la production d'un jeu vidéo et d'une série, de la conception d'un jeu et de l'écriture scénaristique sérielle requiert des efforts et des moyens de toute autre ampleur, compte tenu des coûts et des années-personne qu'implique le développement d'un jeu vidéo de tir en ligne massivement multijoueur ou l'étirement sur plusieurs saisons de la fiction sérielle télévisée. Au final, pour la mise en place de *Défiance*, la chaîne de science-fiction a investi 40 millions de dollars dans la production de la fiction télévisuelle, mais plus de 60 millions de dollars pour le développement du jeu relié (Graser, 2013).

- 49 Dès lors, on comprend que l'arrivée de *Défiance* en 2013 ait acquis dans ce contexte de collaboration entre acteurs du marché en principe éloignés, la valeur d'un pas en avant significatif vers le décloisonnement des industries. Pour autant, comme la suite le montrera, du fait du choc des cultures et des intérêts parfois divergents, le partenariat entre la chaîne SyFy et l'éditeur de jeux Trion Worlds sera marqué par des tensions. Celles-ci se situeront en amont comme en aval des étapes de diffusion-commercialisation.
- 50 En dépassant le cadre habituel du produit-jeu dérivé de la série, le projet *Défiance* s'efforce d'hybrider deux formes distinctes et souvent opposées de fictions, mais aussi de dispositifs médiatiques, systèmes représentationnels et activités de réception. Mon analyse vise à documenter quelques exemples des passerelles scénaristiques conçues pour connecter les deux médias/formes audiovisuelles. Pour y parvenir, elle emploie le mot anglais *Interplay* (interaction) pour désigner de façon plus spécifique la notion de « zone d'intersection » où se « joue » leur rencontre, sur le plan de la dimension narrative et symbolique aussi bien que des contraintes éditoriales et technologiques des conditions de production et de réception.

L'interdépendance du design narratif et ludique et du modèle économique

- 51 Avant d'aborder la question de l'*Interplay* dans le scénario du jeu et de la série *Défiance*, il convient cependant de rappeler pour les besoins de l'analyse, le caractère quelque peu artificiel de l'extrapolation de la dimension narrative du faisceau de facteurs et paramètres qui détermine, voire surdétermine, ce genre de partenariats (et, *a fortiori*, les décisions prises en cours de développement). D'autant plus que, comme les expériences transmédiatiques précédentes l'ont montré, le contexte productif actuel (au même titre que les politiques de communication) est caractérisé par une interdépendance accrue sinon inédite entre stratégies narratives, médiatiques et économiques.
- 52 Au-delà des défis créatifs et narratifs, les conditions de la production, mise sur le marché et appréciation de *Defiance* se trouvent donc étroitement liées à la conjoncture économique, historique et socio-culturelle contemporaine. Ainsi il faudra veiller à remettre cette collaboration dans le contexte du début des années 2010. D'une part, on assiste à la saturation du marché du jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (Graser, 2013). Le modèle économique de l'abonnement mensuel qui a transformé le MMO en un genre attractif pour l'industrie après le succès démesuré de *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, USA, 2004) fait preuve désormais d'un essoufflement avéré. C'est aussi le cas de *Rift* (Trion Worlds, USA, 2011-2013), la franchise de jeux de rôle en ligne massivement multijoueur précédente de l'éditeur de jeux californien qui, après avoir généré des ventes importantes en 2011 et 2012, parvient au bout de la surexploitation en

2013. Jusqu'alors vendu sur abonnement, le contenu vidéoludique sera du reste proposé en mode gratuit le mois suivant le lancement de *Défiance*.

- 53 D'autre part, côté télévision, il s'agit pour la chaîne SyFy de trouver un moyen pour pallier le long hiatus de l'intersaison, soit les neuf mois suivant la diffusion des treize épisodes de la première saison. Par ailleurs, créée par Rockne S. O'Bannon (dont la chaîne a diffusé en 1999 la très appréciée série *Fairscape*), *Défiance* est censée renouer le lien avec les nombreux téléspectateurs déçus par l'offre appauvrie de contenu de science-fiction depuis la fin des quatre saisons de *Battlestar Galactica* (Ronald D. Moore, Sky One, SyFy, R-U, USA-CA, 2004-2009), alors que l'identité de SyFy est entièrement basée sur ce genre.
- 54 En élargissant la focale, on peut également constater qu'au cours des trois ans de déroulement de *Défiance*, d'autres événements à caractère conjoncturel plutôt significatifs se sont produits, à l'instar de l'acquisition en exclusivité par Amazon des droits de la série télévisée pour son service VOD *Prime Instant Video* en juin 2014. Ce qui constitue un indicateur de la teneur des stratégies du géant de la vente par Internet, mais aussi des mutations, à la fin de la diffusion de la deuxième saison de la série, de l'offre et des pratiques spectatorielles de « visionnage boulimique » (*binge-watching*) et de télévision de rattrapage.
- 55 Ou encore, on peut remarquer, toujours en juin 2014 et à propos de l'évolution des pratiques des publics et d'une certaine « convergence » entre jeux, télévision et Internet, le lancement en *livestream* via Twitch.Tv de *The Opposite of Hallelujah* (le premier post-épisode vidéoludique de la saison deux de *Défiance*).

Scénariser l'Interplay

- 56 En dépassant le cadre habituel du produit-jeu dérivé de la série, le projet *Défiance* vise à hybrider deux formes distinctes et souvent opposées de fictions, mais aussi de dispositifs médiatiques, systèmes représentationnels et activités de réception. De quelle façon le jeu et la série seraient entrelacés ? Quelles passerelles scénaristiques ont été prévues pour permettre les aller-retours d'un niveau diégétique à l'autre ?
- 57 L'une de difficulté que soulève la coordination des deux formes tient aux deux systèmes de représentation respectifs, comme en témoignent les anecdotes souvent savoureuses venant ponctuer les présentations du projet à la presse et aux professionnels. Les archives vidéo de la conférence que Nick Beliaff, vice-président de Trion Production, et Marc Stern, président de la chaîne Syfy ont donnée en 2013 au *D.I.C.E. Summit* de Las Vegas (le rassemblement annuel des chefs d'entreprises de jeux vidéo) permettent d'en découvrir un certain nombre.⁶ Par exemple, lorsque les développeurs de Trion se rendent chez Syfy pour montrer non sans fierté, après des longs mois de travail, le nouveau rendu algorithmique de l'eau, Mark Stern déclare tout en brandissant une bouteille d'eau qu'à la télévision aussi on est capable de reproduire l'eau à l'écran, et ce par une simple prise de vue. Dans le même registre, les équipes de Trion réagissent avec affolement à la volonté de Stern d'introduire des chevaux comme moyen de déplacement à l'intérieur de l'espace diégétique pour appuyer le côté de nouvelle frontière à conquérir. Trion penche plutôt pour des véhicules volants, mais Syfy oppose son veto. La taille et la forme des personnages posent également problème. Pour la production de la fiction sérielle télévisuelle, il faut que les personnages ne soient ni trop grands ni déformés, pour qu'ils puissent être incarnés par des comédiens en chair et en os lors du tournage des épisodes de la série. Le manque d'indications concernant l'aspect, la garde-robe et les accessoires

est source des difficultés notables pour l'organisation de la production de télévision, à commencer par le casting des interprètes.

- 58 Un certain nombre de conflits et difficultés sont réglés quelques mois après le début de la collaboration avec la définition d'un nouveau poste dans l'équipe. Un responsable de la mythologie (*Mythology Curator*) est ainsi chargé d'assurer la liaison pendant la production entre les deux environnements de production de *Défiance*. La diffusion synchronisée mais légèrement décalée aménage une longueur d'avance aux joueurs de sorte qu'un laps de temps de deux semaines s'écoule entre le début et l'évolution de l'histoire à l'intérieur du jeu et le début de la série télévisée. Deux semaines s'écoulent entre le début et l'évolution de l'histoire à l'intérieur du jeu et le début de la série télévisée. Le premier étant mis en ligne le 2 avril, la diffusion par SyFy du premier épisode de la série télévisée démarre le 15 avril (diffusée le lendemain même en France). En effet, bien que le jeu en ligne et la série partagent nombre d'éléments du même univers diégétique, la chronologie de l'histoire varie du jeu à la série.
- 59 A cet égard, sur le plan scénaristique le début du jeu correspond à « l'histoire préalable » (ou *back-story*) de la série. Ainsi des personnages tels Joshua et Irisa sont d'abord introduits dans l'environnement du jeu (la baie de San Francisco), avant d'apparaître dans les décors de la série (la ville de Défiance). Il s'agirait donc en quelque sorte du cas inversé, des expériences d'Ubisoft *Lineage* et *Agent Origins* déjà citées, où la narration épisodique est pourvoyeuse de l'histoire préalable des héros du jeu qu'incarnera le joueur.
- 60 L'avance dans la chronologie dont profite le jeu sert ainsi à « planter le décor », en jargon de scénariste. Située plus en amont de la ligne de temps de l'histoire, sa fonction correspond à celle du pilote en deux épisodes par lequel démarre la série. Entre les deux, on assistera au passage de Joshua et Irisa d'un média/support à l'autre. En enjambant de façon synchronique la frontière entre les deux volets de l'histoire, ces personnages produisent un type singulier de métalepse.
- 61 Il ne s'agit pas du cas de figure de la « métalepse interfacée » (Di Crosta, 2009) où le destinataire fait une irruption symbolique dans l'univers diégétique à travers des actions symboliques. Ce n'est pas non plus un exemple de la « métalepse dispositive » (Bouchardon, 2009) où les limites de l'univers diégétiques sont transgressées par les renvois ponctuels, à l'intérieur d'un récit hypertextuel, à l'utilisation d'éléments du réel (tels les sites Internet de médias d'information).
- 62 Comme Sébastien Allain et Nicolas Szilas le soulignent, dans le premier cas de métalepse on passe du réel du spectateur à la fiction du filmactable, alors que dans le deuxième cas c'est le mouvement inverse- de l'univers fictionnel au monde réel qui est pointé (Allain & Szilas, 2012). Un mouvement qui sera désigné dans ces dernières années par le terme de ludification (*gamification*).
- 63 Cette figure de la métalepse des personnages est certes transmédiatique, car ces derniers dépassent les limites du média ludique interactif connecté pour s'incarner dans les personnages de la série télévisée. Elle est également aspectuelle-représentationnelle, puisque lors de cette traversée d'un écran à l'autre, des modèles en images numériques tridimensionnelles s'incarnent. Mais ces deux formes fictionnelles audiovisuelles partagent le même univers diégétique, le même monde imaginaire, de sorte que les personnages ne franchissent pas le quatrième mur pour faire irruption dans le monde réel et le fictionnaliser et le narrativiser (comme le ferait un ARG).

- 64 Il en va autrement pour la poignée d'avatars qui se verront représentés dans la série télévisée. En effet, une fois les personnages fictionnels de Nolan et Irisa passés d'un écran à l'autre (le 15 avril), un défi est lancé aux joueurs par Trion (*Defiance : Most Wanted*). Le pilleur d'arches qui gagnera le plus de points lors des poursuites ludiques effectuées entre le 29 avril et le 12 mai 2013 sera récompensé par l'apparition de son avatar à l'intérieur d'un décor particulier de l'un des épisodes à venir de la série.
- 65 En d'autres termes, le personnage qu'incarne le joueur dans le jeu en ligne sera à son tour incarné par un comédien de télévision dont l'apparence et les attributs matérialisent la représentation de son double identitaire vidéoludique qu'il a lui-même construit. On pourrait dès lors constater l'émergence d'une figure inédite particulière de métalepse du personnage – la métalepse intermédiaire de l'avatar.
- 66 Pendant ce temps, des événements épisodiques, au sens de ponctuels, se produiront dans l'environnement du jeu. L'une des fonctionnalités les plus appréciées par les novices tient précisément à sa capacité à changer de manière impromptue certains détails du jeu d'une semaine à l'autre. Une nouvelle « mission épisodique » est soudainement confiée au joueur, signalée par l'apparition d'une étoile à la place du point d'exclamation habituel au dessus de la tête de l'EGO – l'EnviroGardien Online. Cet implant basé sur une Intelligence Artificielle extraterrestre est capable de transformer un Pillarche aux premières armes en un héros puissant. En fusionnant avec le corps de son hôte (le joueur), l'EGO parvient à en réveiller les pouvoirs cachés.
- 67 Ce « contenu épisodique » et ces éléments dynamiques se déroulent en corrélation avec les événements de l'épisode hebdomadaire de la série, de façon à la fois intermittente et sérielle. Dans le cadre du jeu, la dimension épisodique se trouve ainsi reliée à celle feuilletonesque propre à la narration sérielle télévisuelle.

Face à Terriens et Votans, deux communautés bien distinctes de fans ?

- 68 Par ailleurs, une série de cinq *minisodes* - *Defiance*, *The Lost Ones* - est diffusée sur le site officiel de la série à l'été 2014 afin de meubler l'intersaison des deux premières saisons. L'histoire est censée relier le final de la première saison au début de la deuxième autour de la disparition d'Irisa et des dangers courus par Joshua Nolan dans sa quête. L'occasion de fournir des détails ultérieurs sur l'histoire préalable de ces deux personnages, en même temps que de garder le contact avec les fans de la série.
- 69 Assez répandu dans le domaine des séries télévisées aussi bien que des jeux, le recours à ce type d'expédient montre une fois encore l'importance de la dimension temporelle dans la relation d'interdépendance croissante – affective, culturelle et économique – entre publics et productions fictionnelles élargies. Mais elle peut également être lue comme le signe d'une séparation somme toute assez nette entre les publics des deux médias. Managée par les équipes de la chaîne, la communauté des Vo-fans réunit les fans de la série, alors que chez Trion Worlds on s'adresse aux joueurs en les appelant *Pillarches* (traduction d'*Ark-hunters*).
- 70 En octobre 2015, Syfy annonce sa décision d'arrêter la production de la série télévisée à la fin de la troisième saison. Après les résultats d'audience remarquable obtenus par la première saison (le pilote a réalisé des records d'audience pour la chaîne en France comme en Amérique du Nord), la série perd nombre de ces (jeunes) téléspectateurs dans


le passage brutal du créneau de diffusion en 2014 du lundi soir au jeudi (deuxième saison), puis au vendredi l'année suivante.

- 71 Ce changement de stratégie de diffusion n'est pas sans conséquences vis-à-vis de l'implication du jeune public cible rarement devant le poste de télévision (ou l'écran de l'ordinateur) les soirs de week-end. Un rapport Nielsen révèle les chiffres de l'audience de l'épisode final de la troisième saison diffusé le 28 août 2015 : presque 2 millions de téléspectateurs, entre visionnage en direct et en rattrapage – alors qu'ils étaient environ 3,2 lors du tout premier épisode. Face à cette perte d'audience, engagée dans le lancement de nouvelles séries (*12 Monkeys*, *Aftermath*, *Incorporated*), la chaîne du groupe NBCUniversal ne produira pas une quatrième saison de *Défiance*. La nouvelle est relayée le lendemain même par Kevin Murphy, le *showrunner* de la série, dans un dernier *tweet* adressé aux amateurs de la série – les *Vofans*. La réponse de ces derniers sera aussi prompte qu'unanime : « Brisés, mais pas vaincus » (Andreeva, 2015). Du côté Trion Worlds, un communiqué est mis en ligne ce même 16 octobre 2015. Intitulé « Un adieu de tout cœur à la série *Défiance* de SyFy », il rend chaleureusement hommage aux scénaristes, artistes, producteurs et comédiens de l'équipe de production télévisuelle, tout en rappelant le caractère inédit de cette collaboration particulière.

Sérialité, narration temporalisée et métalepse des personnages

- 72 L'analyse de ces quelques cas emblématiques de trois différentes catégories de productions ludiques et sérielles – l'adaptation vidéoludique de série télévisées à succès ; la transposition en série télévisée d'un jeu vidéo ; la création d'une expérience singulière de jeu relié à une série - a permis de souligner l'importance de la fragmentation et du format épisodique feuilletonnant au sein de ces productions. Ainsi l'hypertexte vidéoludique de *The X-Files* constitue l'extension-prolongement dans l'espace-temps chronotopique des valeurs existentielles de l'hypotexte (l'œuvre-source télévisuelle).
- 73 L'étude narratologique de *Défiance* a montré que cette configuration particulière de l'*Interplay* s'appuie ici sur la métalepse transmédiatique – du média vidéoludique au média télévisuel – et transdiégetique – d'une histoire préalable se déroulant dans la baie de San Francisco dans un temps passé à une autre histoire, successive, racontée par la série et ayant pour décor la ville de *Défiance* – d'un certain nombre de personnages récurrents (dont les joueurs). Par ailleurs, relativement aux développements futurs de cette étude, l'analyse approfondie des séries réalisées par Telltale Games et Dontnod permettrait d'interroger le genre pointer-et-cliquer et les relations éventuelles qu'il entretient avec le format épisodique et la narration vidéoludique. Mais cela renvoie également à la nécessité d'élaborer des approches théoriques et analytiques spécifiques à l'étude des adaptations vidéoludiques. Les productions de Telltale Games en particuliers se prêtent en effet à des études de cas visant à définir, si elles existent, les différentes caractéristiques du travail d'adaptation en jeu vidéo épisodique d'œuvres-sources hétérogènes – du film à la série télévisée au titre de bande dessinée et jusqu'au jeu vidéo « unitaire » (*stand-alone*) de *Minecraft*.
- 74 Malgré les difficultés importantes que soulèvent les interactions entre formes sérielles télévisées et jeux vidéo, la sérialité semble être devenue une composante commune, sinon incontournable, de la fiction audiovisuelle contemporaine, linéaire aussi bien

qu'interactive. Structurés en épisodes comme des séries télévisées, certains jeux vidéo parviennent à exploiter de façon semblable les ressorts de cette temporalité autre pour construire une relation plus étroite entre le contenu vidéoludique et les joueurs.

- 75 Cette relation si particulière avec le rythme, la fréquence et la temporalité de la narration  suivie et intermittente à la fois – qui caractérise plusieurs formes audiovisuelles contemporaines paraît alors émerger comme l'un des traits d'union permettant de connecter média télévisuel, médias numériques et jeux, sur le plan technologique aussi bien que diégétique-symbolique. Mais ce caractère suivi facilite ultérieurement les échanges avec les destinataires, permettant de réajuster au cours même du développement de l'expérience vidéoludique certains éléments de l'histoire (personnages, décors, situations) et de la narration (point de vue, structure, temporalité) en fonction des retours de ces derniers.
- 76 Appréhender un certain nombre d'interactions du ludique et du narratif à l'aune de la sérialité permettrait alors de saisir ces objets dans leur temporalité – dans la durée (de vie) et dans la répétition (d'usage) – tout en les réinscrivant dans une vision plus élargie des pratiques socio-culturelles des publics, concepteurs et prescripteurs.

BIBLIOGRAPHIE

- ANDREEVA N. (2015) « “Defiance” Cancelled By SyFy After 3 Seasons », *Deadline*, 16 octobre, <http://deadline.com/2015/10/defiance-cancelled-syfy-3-seasons-1201585494/>
- AUDUREAU W. (2016) « “Life is Strange” », le jeu vidéo français qui a ému les joueurs à travers le monde *Le Monde*, 7 juillet.
- BAKTINE M. (1978) *Esthétique et théorie du roman*, Paris, Gallimard.
- BOUCHARDON S. (2009) *Littérature numérique Le récit interactif*, Paris, Hermès.
- BROUGERE G. (dir.) (2008) *La ronde des jeux et des jouets*, Paris, Autrement.
- CLARKE M. J. (2013) *Transmedia Television*, New York, Bloomsbury Academic.
- DI CROSTA M. (2009) *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film*, Bruxelles, INA-De Boeck.
- ELKINGTON T. (2009) « Too Many Cooks : Media Convergence and Self-Defeating Adaptations », in B. Perron & M. J.P. Wolf (dir.) *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, pp. 213-236.
- GENETTE G. (1982) *Palimpsestes*, Paris, Seuil.
- GENETTE G. (2004) *Métalepse. De la figure à la fiction*, Paris, Seuil.
- GENVO S. (2009) *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéos*, Paris, L'Harmattan.
- GRASER M. (2013) « “ Defiance ” Project Is Part TV, Part Videogame – and That’s Part of the Problem », *Variety*, 27 mars, <http://variety.com/2013/tv/news/defiance-project-is-part-tv-part-videogame-and-thats-part-of-the-problem-1200329352/>
- GRAY J. (2010) *Show Sold Separately*, New York, NYU Press.

- GRAY J. (2014) « In the Games. The Creative and Textual Constraints in Licensed Video Games », D. Mann (dir.) *Wired TV*, New Brunswick, Rutgers University Press, pp. 53-71.
- HORIUCHI V. (2012) « Tex Murphy : Kickstarting a video game classic in Utah », *The Salt Lake Tribune*, 22 mai, <http://archive.slttrib.com/story.php?ref=/slttrib/money/54142153-79/game-kickstarter-murphy-games.html.csp>
- KINDER M. (1991) *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games : From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Berkeley & Los Angeles, University of California Press.
- KRZYWINSKA T. (2002) « Hands-On Horror », in G. King & T. Krzywinska (dir.), *ScreenPlay : Cinema / Videogames / Interfaces*, Londres, Wallflower, pp. 206-224.
- MAIGRET E. (2013) « Du “ significant flottant ” au “ transmédia storytelling ” ou le retour aux stratégies », *Terminal*, 112-2013, pp. 57-65.
- MALINA D. (2002) *Breaking the Frame : Metalepsis and the Construction of the Subject*, Columbus, Ohio State University Press.
- MARSH C. (2015) « *Life Is Strange* : episodic video games prove as addictive as episodic TV », *The Guardian*, 26 avril, <https://www.theguardian.com/technology/2015/apr/26/life-is-strange-episodic-video-game-dontnod>
- STEINBERG M. (2012), *Anime's Media Mix : Frenchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- VANDENBERGHE J. (1999) « Postmortem : HyperBole Studios' *The X-Files* », *Gamasutra*, 3 décembre, http://www.gamasutra.com/view/feature/131811/postmortem_hyperbole_studios_the.php
- WOOD C. (2004) « *The X-Files Game Review* », *Adventure Gamers*, 19 mars, <https://adventuregamers.com/articles/view/17691>.

NOTES

1. Je traduis ainsi la description en anglais qu'on peut lire sur le site Web du studio : « *Minecraft : Story Mode* is like a playable television show based on your favorite game ».
2. Cf. <https://www.theguardian.com/technology/2015/apr/26/life-is-strange-episodic-video-game-dontnod>
3. Série qui est à son tour adaptée du film éponyme réalisé par Robert Altman en 1970 tiré du roman de Richard Hooker (1968).
4. Il s'agit du film *The X-Files : Fight the Future* (Rob S. Bowman, 20th Century Fox, USA, 1998).
5. Cf. Gallagher (2013) « Chris Jones and Aaron Conners, game designers », *The Gameological Society*, 11 septembre, <http://gameological.com/2013/09/interview-tex-murphy-creators/>.
6. Cf. http://www.dicesummit.org/dice_summits/2013-dice-archive.asp

RÉSUMÉS

Cet article aborde la question des apports inhérents à l'opposition/conjonction de ludique et narratif du point de vue des rapports qui peuvent s'établir, sur le plan de la conception et de l'écriture scénaristique, entre les jeux vidéo et les séries télévisées. L'hypothèse avancée ici est que certains jeux récents se rapprochent davantage du modèle narratif sériel propre à cette autre forme narrative audiovisuelle. La place considérable qu'occupent les séries dans nos cultures et sociétés, les mutations qu'elles induisent dans les pratiques d'écriture ou les modes de production, diffusion et réception, a eu pour effet d'influencer de plusieurs façons l'esthétique et les modalités narratives des jeux vidéo. Si la dimension sérielle amène à repenser les articulations possibles entre jeu et histoire, ainsi qu'entre jouabilité et narrativité, elle interroge aussi directement l'incidence éventuelle du genre pointer-et-cliquer, ainsi que prépondérance de la dimension spatiale de la narration vis-à-vis de la dimension temporelle.

This paper aims to address the question of the contributions within the opposition/conjunction of gaming and narrative from the point of view of the relations that can be established, in terms of story design and script writing, between video games and TV shows. The hypothesis advanced here is that the detachment displayed by a certain number of recent games from the film narrative model would be linked, among other things, to a growing rapprochement with the TV series' narrative form. The outstanding importance that series have gained in our cultures and societies, the multiplied mutations that they induce within the writing, production, distribution and reception practices are influencing the aesthetics and the narrative modalities of video games. If the serial dimension leads to the rethinking of the possible articulations between game and story, as well as between ludic activity and narrative production, it also directly questions the potential impact of the point-and-click genre and the preponderance of the spatial dimension of the narrative with respect to the temporal dimension.

INDEX

Keywords : chronotope, episodic narrative, hypotext, interplay, metalepsis, seriality, transtext

Mots-clés : chronotope, narration épisodique, hypotexte, interplay, métalepse, sérialité, transtexte

AUTEUR

MARIDA DI CROSTA

Université Lyon III Jean Moulin