



Sciences  
du jeu

## Sciences du jeu

9 | 2018

Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo

---

# Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ?

Rémi Cayatte

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/936>

DOI : 10.4000/sdj.936

ISSN : 2269-2657

### Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

### Référence électronique

Rémi Cayatte, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 31 mai 2018, consulté le 10 décembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/936> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.936>

---

Ce document a été généré automatiquement le 10 décembre 2020.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

---

# Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ?

Rémi Cayatte

---

Le texte narratif, comme tout autre texte, n'a pas d'autre temporalité que celle qu'il emprunte, métonymiquement, à sa propre lecture. (Genette, 1972, p. 78)

- 1 Dans ses *Essais sur la signification au cinéma* Christian Metz (2013, p. 30-31) proposait de considérer le récit comme une séquence « deux fois temporelle » dans laquelle, en plus de la présence d'un début et d'une fin, s'observerait une dualité entre « le temps de la chose-racontée » et « le temps du récit ». En matière de jeux vidéo, ce principe de dualité narrative a fait l'objet d'une certaine remise en question, en particulier par Jesper Juul (2005) et Britta Neitzel (2005). Ces deux chercheurs ont chacun mis en avant une proposition qui s'oppose autant qu'elle s'appuie sur celle de Metz : la simultanéité de la chose-racontée et du récit – plus spécifiquement de l'« histoire » et de la « narration » pour Juul (2005, p. 223) et de l'« histoire » et du « discours » pour Neitzel (2005, p. 237). Cette proposition commune sera le point de départ du présent article qui vise à mieux comprendre les processus de narration à l'œuvre dans le jeu vidéo, ainsi que le rôle du joueur dans ceux-ci.
- 2 François Jost, cherchant à explorer « comment l'image raconte ? », (Jost, 1983, p. 192) traçait la frontière « entre raconter et voir » (p. 195). Le présent article cherche à reproduire cette démarche et à tracer la frontière entre raconter et jouer, afin de pouvoir répondre à la question suivante : « comment le jeu vidéo raconte ? ». Nous commencerons par remettre en question la simultanéité de la narration vidéoludique mise en avant par Juul et Neitzel, dans le but de proposer une manière différente d'aborder les spécificités de la narration par le jeu vidéo. Il ne s'agira pas ici d'occulter les spécificités ludiques du dispositif pour le considérer uniquement narrativement, mais, au contraire, d'en penser les particularités narratives en s'appuyant sur ces spécificités ludiques.

- 3 Pour ce faire, nous nous pencherons tout d'abord sur ce qui a pu amener Juul et Neitzel à rapprocher, jusqu'à la superposition, les temps de la chose-racontée et du récit. Pour matérialiser les frontières entre jouer et raconter et entre récit et intrigue, nous prolongerons les réflexions de Sélim Krichane (2014) sur le « récit-cadre » pour y inclure davantage d'éléments ludiques et extra-ludiques. Nous chercherons ainsi à déconnecter les concepts de narration, de récit, et d'intrigue qui s'entremêlent dans les propositions de ces deux chercheurs, et ce en particulier à travers une réflexion sur l'aspect cybernétique (Wiener, 1961) ou cybertextuel (Aarseth, 1997) du jeu vidéo. Ceci nous permettra, pour finir, de proposer une manière différente d'envisager jeu et récit vidéoludique, et de relier les deux entités que sont le *play* et le *game* en nous appuyant sur la manière dont Gérard Genette a pu décrire le processus de la narration simultanée (Genette, 1972, p. 230-231).

## Simultanéité de la narration vidéoludique ?

- 4 Plus que la dualité des temps du récit proposée par Christian Metz, déjà évoquée dans l'introduction de cet article, c'est l'application de cette notion au dispositif vidéoludique chez Jesper Juul et de Britta Neitzel qui nous intéresse ici. Lorsqu'il évoque Metz, Juul s'intéresse principalement à la notion de distance qui existe sur le plan du récit entre le « temps de l'histoire » et le « temps du discours ». Reformulant l'idée que la fonction du récit serait de « monnayer un temps dans un autre » (Metz, 2013, p. 31), il constate que « lire un roman ou regarder un film revient en majeure partie à reconstruire une histoire à partir du discours auquel l'on est confronté » (Juul, 2005, p. 222, notre traduction). L'idée d'une distance entre deux temps distincts est au cœur de la position tenue par Juul, qui aborde des dispositifs plus classiques pour préciser sa pensée quant aux récits vidéoludiques :

Même si les films et les pièces de théâtre ne possèdent pas de temps grammaticaux pour indiquer les relations temporelles, ils véhiculent cependant le simple sentiment que même si le spectateur est en train de regarder un film, maintenant, ou que même si des acteurs jouent sur scène, les événements qui sont racontés ne se produisent pas *maintenant*. [...]

Lorsque l'on joue à un jeu vidéo d'action comme *DOOM II* (ID Software, 1994), il est difficile de déceler une distance entre les temps de l'histoire, de la narration, et celui du lecteur/spectateur [*reading/viewing time*]. [...] Il est clair que les événements représentés à l'écran ne sauraient être *passés* ou *préexistants* [*prior*], puisqu'en tant que joueurs nous avons une emprise sur eux (Juul, 2005, p. 222, notre traduction).

- 5 Ce raisonnement aboutit à la proposition suivante : en matière de jeu vidéo, les temps de l'histoire, de la narration et du lecteur/spectateur seraient « simultanés [*synchronous*] ». Puisque les événements se déroulent au présent, le récit vidéoludique se déroulerait « maintenant ». Insistant sur l'importance de la notion de temps, Juul évoque pour soutenir cette proposition divers exemples, notamment le fait qu'un cycle jour/nuit dans *EverQuest* (Sony Online Entertainment, 1999) dure en réalité 72 minutes, et, plus généralement, l'idée selon laquelle ce serait la convergence des divers temps du récit dans l'instantané qui permettrait au joueur d'agir sur et dans une expérience de jeu (Juul, 2005, p. 223).
- 6 Avant de proposer notre propre manière d'envisager l'articulation des temps de la chose-racontée et du récit dans le jeu vidéo, notamment en s'appuyant sur les réserves qu'a pu émettre Henry Jenkins (2002), nous nous penchons désormais sur la manière dont Neitzel

a pu chercher elle aussi à neutraliser la dualité des temps proposée par Metz. Après avoir rappelé le processus de rétroaction ou de *feedback* entre l'utilisateur et le programme au cœur de tout jeu vidéo, ainsi que la place particulière de cet utilisateur par rapport à un lecteur ou à un spectateur – ce sur quoi nous reviendrons par la suite – Neitzel avance une proposition similaire à celle de Juul : « [...] les événements de l'histoire qui se déroule lorsque l'on joue, se développent simultanément avec le discours » (Neitzel, 2005, p. 237, notre traduction). En empruntant toujours certains termes à Gérard Genette (1972), elle poursuit en insistant sur cette simultanéité du récit qui se construirait au fil d'une expérience vidéoludique :

Les jeux vidéo et un roman à narration intercalée [*interpolated*] diffèrent cependant en ce que les véritables actions, qui produisent le jeu vidéo et qui laissent des traces au niveau du discours, surviennent simultanément avec le discours et l'histoire. Il y a une simultanéité entre les actions du joueur, les actions narratives, et les actions au niveau de l'histoire. [...] La différence entre les jeux vidéo et d'autres jeux est que l'enchaînement des actions peut être interprété comme une histoire, une histoire qui se déroule *maintenant* [...] (Neitzel, 2005, p. 237, notre traduction).

- 7 Au-delà des similitudes qui s'observent chez Juul et Neitzel sur le plan de la simultanéité des différents temps du récit et l'expérience de ce récit par l'utilisateur, ainsi qu'au niveau de l'utilisation appuyée de « *maintenant* », Neitzel aborde également la place de l'utilisateur dans cette simultanéité. Ainsi, selon elle, à la différence du lecteur ou du spectateur, le rôle du joueur serait double : « en plus de sa tâche interprétative, le joueur est responsable de la création de l'intrigue [*plot*] » (Neitzel, 2005, p. 239, notre traduction).
- 8 Le fait que Neitzel fasse reposer la construction l'intrigue – au sens des liens de causalités reliant les différents éléments d'une histoire (Forster, 1949 p. 130) – sur le joueur nous permet d'aborder la mise en garde qui a pu être faite par Jenkins sur ce point. Pour ce dernier, il existe un risque de confusion lorsque l'on considère que les événements qui constituent un jeu vidéo se déroulent toujours au présent : « ceci revient à confondre histoire et intrigue. Les jeux vidéo ne sont pas plus bloqués dans un éternel présent que les films ne sont toujours linéaires » (Jenkins, 2002, p. 127, notre traduction). Bien que la critique de Jenkins soit originellement une réponse à la supposée impossibilité, selon Juul (1998 ; 2005), de retours en arrière (*flashbacks*) et de sauts en avant (*flashforwards*) vidéoludiques, elle nous apparaît particulièrement éclairante en ce qu'elle relie les problématiques de l'intrigue, du récit, du jeu, et de la temporalité.
- 9 La confusion contre laquelle Jenkins nous met en garde nous semble par ailleurs également présente chez Neitzel, pour qui « le programme [jeu] ne contient pas en lui-même une chronologie des événements [...] » (Neitzel, 2005, p. 240). Or, selon nous, ceci revient effectivement à confondre intrigue et histoire. Pour faire un parallèle avec la lecture, si le joueur « joue son jeu » comme Barthes (1970, p. 15) « écrit sa lecture », ce dernier n'est finalement ni entièrement responsable de l'intrigue ni de la chronologie des événements, tout comme le joueur ne définit jamais entièrement et librement la nature et les liens de cause à effet entre les événements auxquels il est confronté.
- 10 Si certains jeux proposent des récits multilinéaires, conditionnés à divers déclencheurs qui peuvent dépendre ou non des actions du joueur, cette multilinéarité n'est pas, selon nous, synonyme de création d'intrigue de la part du joueur, tout au plus de sélection (consciente ou non) d'un parcours de jeu possible parmi plusieurs. Ainsi, dans *Dark Souls 3* (FromSoftware, 2016), la présence ou non de certains personnages non-joueurs est conditionnée à l'accomplissement ou non de diverses actions par le joueur. Lorsque ces personnages n'apparaissent pas, ils ne peuvent donner diverses informations et missions

au joueur, ce qui influence directement l'intrigue, au sens d'organisation logique des différents éléments du récit sur les plans de l'espace et du temps (Carr, 2006, p. 35-38). Par ailleurs la présence de certains personnages non-joueurs est mutuellement exclusive (Yuria et Yoel notamment) et de manière plus générale, il n'est jamais expliqué au joueur (sans le recours à des guides ou *walkthroughs*) les raisons pour lesquelles ces personnages apparaissent ou pas. Parce qu'il entretient un certain flou sur les conséquences des choix et des actions du joueur, *Dark Souls 3* procure un exemple particulièrement éclairant du fait que l'intrigue vidéoludique, si elle peut dépendre du joueur dans une certaine mesure, peut tout aussi facilement lui échapper. L'intrigue particulière de ce jeu, ou plutôt les différentes intrigues possibles, bien que dépendant d'une actualisation par l'utilisateur (Baroni, 2010, § 12) sont néanmoins toujours fixes, décidées en amont avant même que le jeu ne soit lancé.

- 11 Il s'avère parfois difficile lorsque l'on aborde la question de la narration vidéoludique de s'y retrouver dans les distinctions qui sont régulièrement faites par divers chercheurs, notamment entre des termes et concepts comme le récit, l'histoire, l'intrigue et la narration. Il s'agit d'une entreprise d'autant plus difficile que la manière même d'aborder la question des différentes instances narratives à travers ces termes peut amener à des conclusions différentes<sup>1</sup>. Ainsi, bien que Juul et Neitzel cherchent à démontrer une même simultanéité narrative, ils tiennent tous deux des positions assez éloignées sur un spectre de l'étude du jeu qui irait de la « ludologie » à la « narratologie »<sup>2</sup>, et ils ne s'accordent pas sur la qualité narrative ou non du dispositif jeu vidéo. Dans le but de préciser notre propre pensée concernant la simultanéité ou non des temps de la chose-racontée et du récit en matière de jeu vidéo, il nous semble plus utile de proposer une façon plus simple d'aborder ces diverses distinctions. En somme, à une entreprise de définition de ces différentes notions et nuances, nous préférons une démarche de regroupement et de clarification. Nous nous proposons ainsi d'aborder la question de la narration vidéoludique sous l'angle plus général du figé et du dynamique, en nous appuyant sur le concept de « récit-cadre » proposé par Sélim Krichane (2014).

## Récit-Cadre et Expérience-cadre

- 12 Dans « L'intrigue en trois dimensions », Sélim Krichane (2014), distingue « la présentation figée d'informations narratives » et « l'actualisation dynamique d'informations narratives », pour mieux pouvoir « questionner la place de l'intrigue dans les jeux vidéo des années 1990. » (§ 1-5) Pour lui, la présentation figée d'informations narratives dans le jeu vidéo, le « récit-cadre », comprend :

L'ensemble des mentions écrites qui apparaissent au début ou à la fin d'un jeu, les dialogues déclenchés à des moments définis, les informations paratextuelles disponibles dans les manuels de jeu qui présentent le récit-cadre, ou encore les séquences audiovisuelles préprogrammées qui se déclenchent lors d'une partie (Krichane, 2014, § 6).

- 13 Il distingue ce « mode de présentation figé » de « l'actualisation dynamique d'un contenu narratif » qu'il décrit comme :

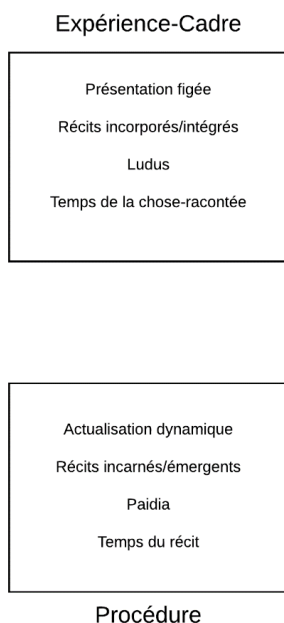
L'enchaînement d'actions et d'événements ainsi actualisés dans une séquence de jeu, entre deux balises préprogrammées et scénarisées [...]. L'actualisation dynamique d'informations narratives comprend ainsi :

- Les micro-actions du joueur qui peuvent générer de micro-récits

- Si l'on considère des séquences de jeu plus grandes, il peut s'agir d'une stratégie particulière mise en œuvre par un joueur pour répondre à un défi particulier [...] (Krichane, 2014, § 12-15).

- 14 Cette frontière tracée entre le figé et l'actualisé peut se retrouver sous une forme ou une autre chez d'autres chercheurs, comme le rappelle Krichane lorsqu'il mentionne la « structure narrative duelle »<sup>3</sup> des jeux vidéo évoquée par Dominic Arsenault (2006, p. 71), ainsi que les nuances proposées par Henry Jenkins (2002) entre récits « incorporés » ou « intégrés » d'une part, et « incarnés » ou « émergents » d'autre part. De la même manière, ce qui relève ici du figé et de l'actualisé peut être rapproché de la distinction faite par Roger Caillois entre les « deux pôles antagonistes » que seraient la *paidia* et le *ludus*, le premier renvoyant à un « principe [...] de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre [...] », et le second aux « conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes » qui contrarient ce principe (Caillois, 1958, p. 48).
- 15 Le terme de récit-cadre employé par Krichane nous semble particulièrement bien exprimer la présence de possibilités narratives dès la conception d'un jeu, avant même qu'un utilisateur ne s'en empare. Précisons d'ailleurs que ces possibilités existent y compris en l'absence d'utilisateur. Ainsi, hypothétiquement, si personne n'avait jamais joué à *Donkey Kong Country* (Rare, 1994), cela ne changerait pas le fait que l'aventure du personnage de Donkey Kong commence lorsqu'il se rend compte du vol de sa réserve de bananes, et se termine, après de nombreuses péripéties, par son combat contre le voleur King K. Rool.
- 16 Dans l'optique de rassembler les diverses distinctions que nous avons mentionnées auparavant, nous nous inspirons du terme de récit-cadre employé par Krichane, et proposons de regrouper l'ensemble des appellations du « figé » narratif comme ludique sous le terme plus large d'expérience-cadre (figure 1). Ce que nous entendons par ceci est l'ensemble des manières dont une expérience vidéoludique – que ce soit narrativement, visuellement ou sur le plan ludique – a pu être pensée et conçue en amont de son utilisation et actualisation, ce que nous avons ailleurs pu appeler le cadrage d'une expérience de jeu (Cayatte, 2016a, p. 280). En face de cette expérience-cadre, nous regroupons ce qui dépend du joueur, autant aux niveaux narratifs que ludiques. Nous dénommons ce deuxième groupe la « procédure », au sens des manières dont le joueur *procède* à l'intérieur d'un espace de jeu (Cayatte, 2016a, p. 240). Nous choisissons le terme de procédure plutôt que d'actualisation pour traduire à la fois les stratégies employées par l'utilisateur dans la manière d'aborder une large séquence de jeu ou une expérience ludique dans son ensemble, et les tactiques auxquelles cet utilisateur a recours pour progresser de façon plus immédiate et improvisée. Notre utilisation du terme de procédure s'inspire de celle qui en est faite par Michel de Certeau (1990, p. XL) lorsqu'il évoque les « manières de faire » des utilisateurs.

Figure 1 : Expérience-cadre et procédure



- 17 Nous avons également inclus dans notre regroupement les temps de la chose-racontée et du récit. En effet, la façon dont Krichane sépare le contenu narratif figé de son actualisation nous renvoie directement à la distinction temporelle proposée par Metz. Si Juul et Neitzel, s'inspirant de cette distinction, ont pu considérer la narration en matière de jeu vidéo comme survenant au présent, il s'agit selon nous tout autant d'une confusion possible entre intrigue et histoire, comme a pu le soulever Jenkins (2002, p. 127), qu'entre simultanéité et sentiment de simultanéité. En rapprochant la dualité de temps proposée par Metz et nos deux catégories d'expérience-cadre et de procédure, nous souhaitons matérialiser notre propre conception de la question : ces deux temps, s'ils peuvent sembler se superposer au premier abord, sont bien à considérer comme deux entités séparées.
- 18 Nous reprenons l'un des exemples sur lesquels s'appuie Juul dans « Games Telling Stories ? [les jeux racontent-ils des histoires ?] », celui du *Pink Monster* présent dans *DOOM II*, pour développer ce point de vue. Lorsqu'il évoque le fait qu'un monstre rose s'en prend au joueur, c'est sur le registre de la représentation ; il accompagne d'ailleurs cette réflexion d'une capture d'écran. S'il est selon lui difficile de déceler une distance entre les différents temps de la narration, du jeu et de l'histoire, il est en revanche possible de trouver des « représentations » d'événements, qui sont à interpréter par l'utilisateur, et qui ne sauraient être au passé, puisqu'elles sont représentées « maintenant » (Juul, 2005, p. 222). Le choix d'accoler une capture d'écran à cette réflexion, de passer par une représentation figée plutôt que de relater ce qui a pu amener le joueur dans cette fâcheuse situation, illustre selon nous le problème qui existe à vouloir interpréter un processus temporel complexe comme étant réduit à une simultanéité. Si nous reprenons le même exemple, il nous semble pourtant facile de déceler une distance entre les différents temps évoqués par Juul.
- 19 Ainsi, l'existence même de cet antagoniste fait partie de ce que nous avons choisi de nommer l'expérience-cadre : elle a été décidée, conçue, et implémentée dans le logiciel de

jeu avant que l'utilisateur ne s'y trouve confronté. Au-delà de la simple existence de ce monstre, toute une série de paramètres qui ne sont pas forcément immédiatement perceptibles par le joueur a également été décidée dans un temps qui ne saurait être le présent : les « points de vie » de la créature, son comportement (son intelligence artificielle plus ou moins agressive ou subtile), ce à quoi elle ressemble, etc. Comme dans l'exemple de *Dark Souls 3* que nous avons donné précédemment, il revient en somme au joueur d'essayer de faire sens maintenant de choix de conception passés. Pour reprendre notre distinction entre expérience-cadre et procédure, pour procéder dans *DOOM II*, le joueur est confronté à des obstacles qui ont été placés sur sa route auparavant, un récit au présent comme « je suis confronté à un monstre rose » dépend donc entièrement des choix de conception antérieurs qui cadrent cette expérience de jeu.

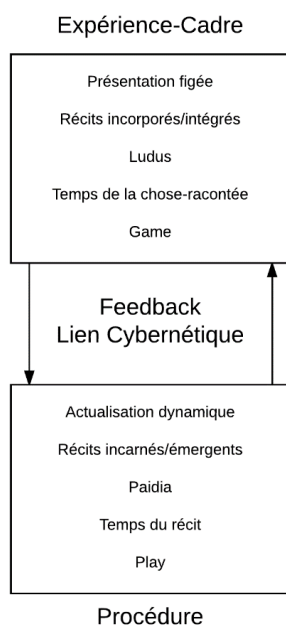
- 20 Puisqu'il appartient à l'expérience-cadre, le monstre rose sera toujours au même endroit à chaque fois qu'un joueur s'aventurera dans le deuxième niveau de *DOOM II*, son comportement à la vue du joueur est immuable. C'est parce que les actions du joueur sont moins prévisibles que ce qui a été préparé par avance pour lui que de multiples récits différents sont possibles à partir de ce même invariant. Nous poursuivons dans la partie suivante cette réflexion sur le récit vidéoludique à travers le même exemple tiré de cette séquence de jeu de *DOOM II*. Nous nous attachons à souligner les liens existant entre expérience-cadre et procédure, entre chose-racontée et récit, ce qui nous amène à considérer le caractère cybernétique de la narration par le jeu vidéo, et non son éventuelle simultanéité, comme étant sa spécificité narrative première.

## Cybernétique du récit vidéoludique

- 21 Si le combat du joueur avec le monstre rose évoqué par Juul ne dure potentiellement qu'un très court instant (qu'il soit victorieux ou non), cet instant n'équivaut pas à une synchronicité ni à une simultanéité. Pendant ce laps de temps, une boucle de *feedback* entre ce que perçoit le joueur sur son écran (*output*) et la façon dont le joueur y répond (*input*) prend place. Nous pouvons ainsi imaginer de multiples étapes différentes qui ont pu amener le joueur dans la situation décrite par Juul et reconstruire une telle boucle, par exemple :
- Le joueur voit au loin le monstre rose ;
  - Il décide de fuir dans une direction ;
  - Il se retrouve pris au piège ;
  - Le monstre se rapproche ;
  - Le joueur décide de faire feu ; etc.
- 22 L'impression de simultanéité qui peut naturellement se faire ressentir lorsque l'on joue à des jeux à la jouabilité rapide comme *DOOM II* n'est précisément qu'une impression. C'est ainsi cette boucle de *feedback*, ce lien cybernétique (Wiener, 1961) ou cybertextuel (Aarseth, 1997) qui donne sa spécificité au récit vidéoludique, plutôt que la rapidité de l'actualisation à l'écran de ce lien et le sentiment de simultanéité qu'il peut procurer. Ainsi, lorsqu'il joue (*play*) l'utilisateur actualise des éléments figés, qu'ils soient narratifs ou ludiques (*game*), cette actualisation a un impact sur ce qui est présenté au joueur à l'écran, et avec quoi il interagit avec un périphérique de contrôle en retour. Nous ajoutons ces éléments au schéma que nous avons proposé précédemment :



Figure 2 : Lien cybernétique entre cadre et procédure



- 23 Pour appuyer cette évolution de notre représentation initiale, considérons un exemple de situation de jeu dans lequel la boucle de *feedback* que nous évoquions juste avant est davantage perceptible. Dans le cas des jeux au tour par tour, le va-et-vient entre ce qui s'instaure entre l'utilisateur et le programme informatique qu'est le jeu vidéo est plus immédiatement perceptible. Dans le jeu de tactique *XCOM: Enemy Unknown* (Firaxis Games, 2012), le cœur du jeu consiste par exemple pour l'utilisateur à choisir la meilleure stratégie lorsqu'il déploie ses troupes dans un environnement virtuel parsemé d'ennemis qui en font de même. Le processus de dialogue entre l'homme et la machine qu'est *XCOM: Enemy Unknown*, et le récit qui se construit à mesure que ce dialogue s'instaure, se caractérisent difficilement par une simultanéité. D'une part, parce que le fonctionnement de ce jeu incite le joueur à une certaine réflexion et précaution dans la manière de procéder avec ce qu'il perçoit de l'espace de jeu (décors dans lesquels les personnages évoluent, comportement et emplacement des ennemis, etc.). D'autre part, parce que, à la différence de jeux comme *DOOM II*, chaque décision prise par l'utilisateur ou le programme informatique prend du temps à se matérialiser dans l'espace de jeu et à l'écran (en raison, par exemple, d'un temps de latence ou de chargement lorsque le programme représente à l'écran la position des différents personnages et ajuste sa stratégie en fonction de celle du joueur).
- 24 La spécificité narrative du dispositif vidéoludique tient davantage à son aspect ergodique<sup>4</sup>, et surtout cybernétique. Si un dialogue entre expérience-cadre et procédure s'instaure et se matérialise de manière plus immédiate dans jeu vidéo que dans le cas d'un film ou d'un roman, cela ne remet pas en question la dualité et de la distance entre les temps proposée par Metz. Ainsi, que le dispositif ludique « réponde » très rapidement à l'interaction de l'utilisateur, ou qu'il le fasse de manière moins immédiate, le fonctionnement cybernétique même sur lequel repose le jeu nous semble fondamentalement incompatible avec toute notion de simultanéité des temps de la chose-racontée et du récit.

- 25 Le va-et-vient entre le jeu en tant qu'expérience encadrée par des règles (*game*) et la manière dont l'utilisateur procède en tenant compte de ces règles (*play*) dénote de la présence d'une construction ludique qui est intervenue avant l'interaction de l'utilisateur. Il en va de même pour ce qui relève de la dimension audiovisuelle de l'expérience vidéoludique, une dimension elle aussi source de narration. Si pour Stéphane Natkin (2004, p. 65) « ce qui caractérise un jeu, et plus généralement un système de réalité virtuelle, c'est le fait que l'image et le son doivent être fabriqués en temps réel, c'est-à-dire au rythme de la perception du joueur », c'est selon nous le fait que l'image et le son soient matérialisés plus que fabriqués en temps réels qui caractérise le jeu vidéo. La distinction entre fabrication (dans le passé) et matérialisation (dans le présent), si elle pourrait sembler triviale, nous semble au contraire être tout à fait essentielle. Elle nous donne l'opportunité d'insister à nouveau sur l'aspect préprogrammé et préexistant de ce qui fait le cœur d'une expérience de jeu, aussi bien sur les plans ludiques, qu'audiovisuels et narratifs.
- 26 Avant de poursuivre notre réflexion sur la manière dont le jeu vidéo raconte, il nous semble opportun de noter que certaines manières de présenter le processus de narration ludique comme lié avant tout à l'expérience-cadre, ou au contraire à la procédure, ont pu être entretenues par certains jeux (vidéo ou non). La série de livres-jeux *Choose Your Own Adventure* [Choisis ton aventure] (1979-1998), dont le titre même incitait au choix alors qu'il s'agissait davantage pour le lecteur-joueur de sélectionner parmi plusieurs parcours de jeu disponibles, est un bon exemple de ce type de polarisation. Le sous-titre de chacun de ces livres-jeux était le suivant : « vous êtes le personnage principal de l'histoire. Choisissez parmi 40 fins possibles », le nombre exact de fins possibles variant d'un ouvrage à l'autre de la série. Sous une forme certes moins développée que les jeux vidéo les plus récents, il s'agissait déjà de « vendre » une liberté narrative aux lecteurs/joueurs, et d'en appeler à leur créativité en évoquant des possibilités de construction de récits uniques, des possibilités spécifiques au fonctionnement interactif et ludique de ces livres écrits à la deuxième personne.
- 27 Cette manière de présenter l'acte de narration comme découlant principalement de l'acte de jouer nous apparaît trompeuse dans la mesure où elle présente la narration ludique comme reposant sur un seul des deux pôles que nous nous sommes attachés à séparer pour mieux explorer. À l'inverse, certains jeux comme *Rimworld* (Ludeon Studios, 2013) proposent une vision inverse de la narration (vidéo)ludique en la présentant comme étant uniquement du ressort du *game*. Il s'agit dans ce jeu de gestion de faire survivre un groupe de voyageurs spatiaux plus ou moins nombreux échoués sur une planète inconnue. Le tout prend fin lorsqu'il ne reste plus de survivants ou lorsque l'on parvient à faire s'échapper ces personnages vers d'autres cieux. Chaque partie de *Rimworld* est différente en raison de multiples paramètres de jeu qui sont sélectionnés par le joueur avant de commencer une partie, ou de manière plus dynamique, au fil du jeu et de manière semi-aléatoire, par le programme. Le joueur a cependant prise sur ces paramètres semi-aléatoires lorsqu'il choisit quelle intelligence artificielle sera le « conteur » [*AI Storyteller*] de la partie qui va commencer.

Figure 3 : Choix du conteur dans Rimworld (avec l'aimable autorisation de Tynan Sylvester/Ludeon)



- 28 Ces conteurs sont au nombre de trois et sont nommés Cassandra « Classique », Phoebe l'Amicale et Randy « Hasard », le choix de l'un de ces derniers influence les défis qui sont proposés au joueur au fil de son parcours de jeu. Ces événements vont de l'apparition d'un vagabond qui se joint à la colonie, à l'attaque de pillards indigènes, en passant par la survenue d'un hiver volcanique. Alors que Cassandra « crée des événements selon une courbe croissante de défis et de difficulté. », Phoebe « laisse beaucoup de temps entre les catastrophes pour [...] développer sa colonie » et Randy « ne respecte pas les règles » et ne se soucie pas de créer « une histoire glorieuse ou un désastre complet » (*Rimworld*, 2013). Malgré cette fictionnalisation et personnalisation du comportement de « l'intelligence artificielle » mise en avant lors de la sélection d'un « conteur » dont les « choix affecteront l'histoire de votre colonie », il s'agit surtout, à ce moment du jeu, pour l'utilisateur, de sélectionner parmi trois niveaux de difficulté. Ces trois niveaux, dépersonnalisés, pourraient plus simplement se nommer « normal », « facile » et « difficile », la succession non plus partiellement mais complètement aléatoire d'événements affectant la colonie étant à considérer comme le plus difficile de ces trois modes de jeu.
- 29 *Rimworld* et la série *Choose Your Own Adventure* sont deux exemples de la façon dont la mécanique narrative ludique peut être présentée de manière partielle, soit en insistant sur l'apport du joueur en tant que narrateur, ou à l'inverse en présentant (littéralement) le système de jeu comme assumant principalement la « fonction récitante » (Laffay, 1964, p. 73) d'une histoire dans laquelle l'utilisateur n'a qu'une possibilité de narration marginale. Or, ceci nous
- 30 semble être aussi trompeur que les propositions qui font de cette mécanique narrative une construction simultanée des temps de la chose-racontée et du récit. Dans les deux

cas, la manière dont est présentée la narration par le jeu ne rend pas compte de son aspect fondamentalement cybernétique.

- 31 Avant de conclure notre propos, nous nous proposons de revenir sur la notion de narration simultanée en jeu vidéo, pour mieux préciser notre pensée sur la temporalité du processus de narration par le jeu vidéo. Pour ce faire, nous aborderons la manière dont cette simultanéité a pu être envisagée dans des dispositifs plus anciens : le cinéma et le roman.

## Narration par l'oscillation

- 32 Lorsque nous avons abordé la manière d'envisager la simultanéité des temps du récit vidéoludique proposée par Juul, nous avons signalé que par opposition au jeu vidéo, films et pièces de théâtre véhiculeraient selon lui le sentiment que « les événements qui sont racontés *maintenant* ne se produisent pas *maintenant* » (Juul, 2005, p. 222). Cependant, le sentiment de simultanéité de la construction du récit vidéoludique sur lequel les propositions de cet auteur se fondent a pu être ressenti par les utilisateurs d'autres dispositifs que le jeu vidéo, au cinéma notamment :

Je tiens du reste à faire observer [...] que tout est toujours *au présent* au cinéma, ce qui est le temps même de l'existence. Dans un roman, c'est-à-dire un récit, une suite de phrases se rapporte à des événements passés, irrémédiablement passés (Laffay, 1964, p. 18-19)

Si, comme on l'a souvent dit, l'image mouvante ne connaît qu'un seul temps, le présent, il ne faut pas s'étonner qu'on dénie au cinéma le droit d'être un récit à part entière. En effet, devant la quasi-impossibilité d'introduire une distance entre l'activité racontante et le raconté, l'image semble passer par-delà le récit pour atteindre directement le réel (Jost, 1983, p. 199).

- 33 Ce qui est évoqué dans ces lignes n'est ainsi pas sans rappeler les propositions de Juul et Neitzel que nous avons pu citer au début de cet article. Suivant Jost, le fait de considérer que le cinéma puisse « parler du monde sans être un récit » est une illusion, voire une incompréhension (Jost, 1983, p. 200). Il poursuit ensuite sa réflexion sur le degré de présence du narrateur filmique et la « narration polyphonique » (p. 202). Pour ce faire, il s'appuie sur la manière dont Genette a pu considérer la narration simultanée, ce que nous faisons également en reproduisant ci-dessous ces réflexions :

[Dans les narrations simultanées] la coïncidence rigoureuse de l'histoire et de la narration élimine toute espèce d'interférence et de jeu temporel. Il faut cependant observer que la confusion des instances peut fonctionner ici en deux directions opposées selon que l'accent est mis sur l'histoire ou sur le discours narratif. [...] Tout se passe donc comme si l'emploi du présent, en rapprochant les instances, avait pour effet de rompre leur équilibre et de permettre à l'ensemble du récit, selon le plus léger déplacement d'accent, de basculer soit du côté de l'histoire, soit du côté de la narration, c'est-à-dire du discours (Genette, 1972, p. 230-231).

- 34 Ce qui est décrit ici comme un basculement possible « selon le plus léger déplacement d'accent » du côté de l'histoire ou du discours n'est pas sans lien avec les exemples de *Rimworld* et de la série de livres-jeu *Choose Your Own Adventure* que nous avons précédemment donnés. Dans ces deux systèmes de jeu, le fonctionnement de la narration qui prend place durant l'expérience vidéoludique est présenté à l'utilisateur comme reposant avant tout sur l'histoire ou sur le discours, sur l'expérience-cadre ou sur la procédure. Ainsi, la narration par le jeu pourrait être considérée comme plus ou moins « statique » ou « dynamique » suivant les jeux, pour reprendre les termes employés par

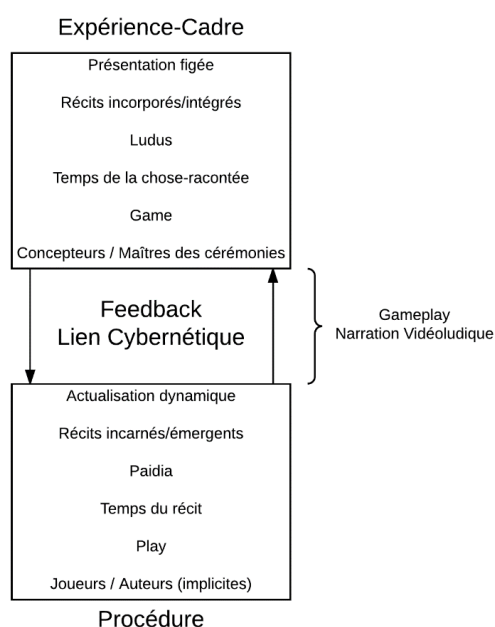
Marc Marti (2014, § 57). Ce dernier propose par ailleurs de penser la narration par le jeu vidéo suivant des « prototypes narratifs » qui permettent de décrire des « degrés de narrativité » variables pour différents jeux, et surtout au sein d'un même jeu, dans différents « moments de jeu » (§2-4).

- 35 En gardant en tête cette possibilité de degrés de narrativité différents suivant les moments de jeu, nous proposons de considérer la narration vidéoludique comme une narration *quasi*-simultanée. Ce que l'ajout de ce préfixe nous permet de cristalliser, c'est le fait que les « basculements » décrits par Genette alternent régulièrement entre expérience-cadre et procédure, et s'apparentent davantage, en matière de narration par le jeu, à une oscillation constante entre histoire et discours, entre *game* et *play*. La narration par le jeu fonctionnerait ainsi « en deux directions opposées » (Genette, 1972, p. 231) non pas tant en fonction de différents types d'expériences de jeu qu'à l'intérieur de tout jeu vidéo, au niveau du dialogue cybernétique entre l'utilisateur et le programme informatique qui donne sa spécificité à ce dispositif.
- 36 Si nous avons déjà pu aborder la manière dont ces deux directions opposées sont perceptibles dans des jeux tactiques comme *XCOM : Enemy Unknown*, l'idée d'une narration vidéoludique se caractérisant par l'oscillation entre deux pôles narratifs nous semble être encore plus immédiatement perceptible dans le cas de jeux qui permettent à l'utilisateur d'utiliser une « pause active »<sup>5</sup> pour suspendre cette oscillation. C'est par exemple le cas des séries de jeux *Baldur's Gate* (BioWare, 1998-2001) et *Icwind Dale* (Black Isle Studios, 2000-2002) dont la jouabilité repose principalement sur l'utilisation habile de cette pause active.
- 37 La narration vidéoludique reposerait ainsi, en partie, sur le ou les concepteur(s) d'un jeu, ou plutôt sur un « personnage fictif et invisible » qui assume une « fonction récitante », tel un « meneur de jeu », un « grand imagier » ou un « maître des cérémonies » (Laffay, 1964, p. 78-82) dont les « marques d'énonciation » (Jost, 1983, p. 200) sont plus ou moins visibles (de manière diffuse, dans l'agencement d'un espace de jeu par exemple, ou à l'inverse de façon directe, comme dans l'apparition d'aides ou de consignes à l'écran). Ainsi, ce qui relève de l'expérience-cadre peut être plus ou moins contraignant et plus ou moins perceptible par l'utilisateur. La narration vidéoludique reposerait également sur le joueur, qui peut être considéré comme endossant un rôle d'auteur à travers son actualisation de divers (im)possibles narratifs<sup>6</sup> (Marti, 2014, § 47-51), ou d'« auteur implicite [*implied author*] » (Neitzel, 2005, p. 240). Ceci étant dit, si Marti et Neitzel considèrent que c'est au niveau de l'intrigue que le processus d'auteurisation de l'utilisateur prend place (Marti, 2014, § 50-51 ; Neitzel, 2005, p. 240), l'apport du joueur nous semble être à considérer de manière plus vaste, ce que nous proposons à travers le choix du terme de procédure qui englobe davantage la complexité du rôle de l'utilisateur dans et face au jeu.
- 38 Cette dualité narrative du jeu vidéo est ainsi présente dans d'autres dispositifs dans lesquels, suivant les œuvres, la « fonction récitante » repose davantage sur un pôle ou un autre du dialogue entre producteur et consommateur de récit. Les degrés de narrativité proposés par Marti peuvent ainsi être envisagés dans d'autres dispositifs plus « classiques ». La spécificité de la narration vidéoludique repose cependant sur la possibilité, voire la nécessité, de faire porter alternativement cette responsabilité narrative sur un pôle puis l'autre, dans une dynamique d'oscillation cybernétique entre deux types d'auteurs : les concepteurs et les joueurs. Autrement dit, cette spécificité ne s'appuie pas tant sur l'un ou l'autre des deux pôles décrits ici comme ailleurs, mais sur la

manière dont ces pôles sont reliés. Les caractéristiques de ce dialogue peuvent varier d'un jeu ou d'un genre de jeu à l'autre, ainsi qu'au fil d'une même expérience de jeu.

- 39 Sans vouloir dévoyer ces termes, nous proposons donc de mettre sur le même plan les notions de jouabilité (*gameplay*) et de narration vidéoludique, ces deux notions renvoyant selon nous à cette spécificité du récit vidéoludique d'être fondamentalement inscrit dans un mouvement de va-et-vient entre utilisateurs et concepteurs, entre *game* et *play* :

Figure 4 : Gameplay et narration vidéoludique



- 40 Ce vers quoi ce dernier schéma et cette dernière partie convergent nous incite à souscrire à l'idée d'une pluralité de la narrativité vidéoludique (Marti, 2014 § 57). Cette pluralité, si elle peut être mise en lumière par une étude des différentes stratégies de conception ou d'appropriation en matière de jeu vidéo (Cayatte, 2016b), nous semble tout aussi pertinente à appréhender en se penchant sur la manière dont la conception d'une expérience-cadre participe à définir une ou plusieurs procédures de jeu, et, à l'inverse, sur la manière dont ces procédures redéfinissent en même temps qu'elles explorent le cadre narratif et ludique de ce même système.

## Conclusion

- 41 Au-delà de notre questionnement initial sur les temps de la chose-racontée et du récit en vidéoludique, et en particulier sur certaines propositions qui s'appuient sur cette distinction, nous avons voulu dans cet article rapprocher différents points de vue et terminologies employés pour aborder la question de « comment le jeu vidéo raconte ? ». À cette question, nous proposons la réponse suivante : le jeu vidéo raconte en instaurant un dialogue quasi-simultané entre les auteurs d'une expérience-cadre, et les joueurs, « auteurs » d'une ou plusieurs procédures de jeu. Par ailleurs, et de manière opportune, c'est également de cette façon que le jeu vidéo fonctionne et les spécificités ludiques du dispositif rejoignent ainsi ses spécificités sur le plan de la narration et du récit.

- 42 L'un des apports de cette approche du récit vidéoludique est de souligner le fait qu'il est possible de « reconstruire » une expérience-cadre à travers l'étude d'une procédure de jeu, sans avoir nécessairement besoin d'« ouvrir le capot » pour étudier le programme informatique sur lequel repose une expérience de jeu. De la même manière, l'étude du cadrage narratif et ludique pensé par les concepteurs et pour les joueurs permet de reconstruire le « joueur-modèle » (Genvo, 2008) qui a pu être pensé et défini en amont de l'utilisation d'un jeu, ce qui permet d'aborder la question de la jouabilité sans avoir nécessairement besoin de passer par une étude des usages d'un jeu. Ceci n'est possible qu'en raison de la spécificité cybernétique du jeu vidéo de reposer non pas tant sur les créateurs ou les utilisateurs que sur le dialogue dynamique (et non simultané) de ces deux instances.
- 43 Un autre apport de cette conception, que nous n'avons pas le loisir de développer dans cet article, est qu'elle peut tout à fait s'appliquer à la question du fonctionnement narratif et ludique du jeu vidéo à plusieurs. Qu'une expérience de jeu soit massivement ou non multijoueur, elle peut être étudiée à partir du dernier schéma que nous avons proposé plus haut. Pour ce faire, il suffit de multiplier les procédures, soit en conservant un seul pôle central qui serait celui de l'expérience-cadre, soit en multipliant également ce pôle, en fonction des spécificités du jeu étudié. Un jeu comme *Defense of the Ancients* (Eul et al., 2003-2014) constituerait ainsi un exemple de plusieurs procédures interagissant avec une seule et même expérience-cadre, alors que le fonctionnement plus général du mode multijoueur de *Warcraft III* (Blizzard Entertainment, 2002), de son éditeur de niveaux et de sa fonctionnalité en ligne Battle.net<sup>7</sup>, pourrait être pensé comme de multiples expériences-cadre interagissant avec de multiples procédures.
- 44 Enfin, et surtout, revenir sur la question de la chose-racontée et de l'histoire en matière de jeu vidéo nous a conduit à formuler une proposition qui permet de faire se rencontrer certaines manières de penser le jeu vidéo. Nous espérons avoir pu rapprocher les points de vue de ceux qui considèrent que l'utilisateur « joue un récit déjà partiellement écrit » (Letourneux, 2005, p. 205), et de ceux qui décrivent cet utilisateur comme quelqu'un qui « veut que le texte raconte son histoire » et qui « jouit de la certitude que sans lui, le récit n'existerait pas » (Clément, 2000). Loin d'être mutuellement exclusives, ces deux approches nous apparaissent comme interdépendantes et toutes deux fondamentalement liées aux possibilités de narration spécifiques au dispositif jeu vidéo.

---

## BIBLIOGRAPHIE

AARSETH E. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.

ARSENAULT D. (2006), *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, mémoire de recherche, Université de Montréal.

BARONI R. (2010), « Le temps de l'intrigue », *Cahiers de Narratologie*, 18, <http://journals.openedition.org/narratologie/6085>

- BARTHES R. (1970), *S/Z*, Paris, Seuil.
- CAILLOIS R. (1958), *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
- CARR D. (2006), « Games and Narrative », in D. Carr, C. Buckingham, A. Burn et G Schott (dirs) *Computer Games: Text Narrative and Play*, Cambridge, Polity Press, pp. 30-44.
- CAYATTE R. (2016a), *Les jeux vidéo de l'après 11 septembre 2001 : la guerre faite jeu, nouveau terrain de propagande idéologique ?*, thèse de doctorat, Université de Lorraine, <http://www.theses.fr/2016LORR0205>
- CAYATTE R. (2016b), « L'appropriation de contenus vidéoludiques : les mondes possibles du jeu vidéo », *Revue ¿ Interrogations ?*, n° 23, <http://www.revue-interrogations.org/L-appropriation-de-contenus>
- CERTEAU (DE) M. (1990 [1980]), *L'invention du quotidien : 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard.
- CLÉMENT J. (2000), « Hypertextes et mondes fictionnels », *éc/artS*, 2, [https://halshs.archives-ouvertes.fr/sic\\_00000294/document](https://halshs.archives-ouvertes.fr/sic_00000294/document)
- ECO U. (1985), *Lector in Fabula* [1979], Paris, Grasset.
- FORSTER E. M. (1949 [1927]), *Aspects of the Novel*, New York, Harcourt.
- GENETTE G. (1972), *Figure III*, Paris, Seuil.
- GENVO S. (2008), « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "play design" », communication, *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Montréal, [http://www.ludologique.com/publis/play\\_design.pdf](http://www.ludologique.com/publis/play_design.pdf)
- JENKINS H. (2002), « Game Design as Narrative Architecture », in P. Harrigan et N. Wardrip-Fruin. (dirs.), *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press, pp. 118-130.
- JOST F. (1983), « Narration(s) : en deçà et au-delà », *Communications*, 38, pp. 192-212.
- JUUL J. (1998), « A Clash Between Game and Narrative », communication, *Digital Arts and Culture Conference*, Bergen,  
[https://www.jesperjuul.net/text/clash\\_between\\_game\\_and\\_narrative.html](https://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html)
- JUUL J. (2005 [2001]), « Games Telling Stories? », in J. Raessens et J Goldstein (dirs.), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MIT Press, pp. 219-226.
- KRICHANE S. (2014), « L'intrigue en trois dimensions », *Cahiers de Narratologie*, 27, <http://journals.openedition.org/narratologie/7014>
- LAFFAY A. (1964), *Logique du cinéma : création et spectacle*, Paris, Masson.
- LETOURNEUX M. (2005), « Les univers de fiction des jeux vidéo », in S. Genvo (dir.), *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, pp. 195-207.
- MARTI M. (2014), « La narrativité vidéoludique : une question narratologique », *Cahiers de Narratologie*, 27, <http://journals.openedition.org/narratologie/7009>
- METZ C. (2013 [1968]), *Essais sur la signification au cinéma*, Paris, Klincksiek.
- NATKIN S. (2004), *Jeux vidéo et médias du XXIe siècle : quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*, Paris, Vuibert.
- NEITZEL B. (2005), « Narrativity in Computer Games », in J. Raessens et J Goldstein (dirs.), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, The MIT Press, pp. 227-246.



RUEFF J. (2008), « Où en sont les “Game Studies” ? », *Réseaux*, 151, pp. 131-166 <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-5-page-139.htm>

WIENER N. (1961 [1948]), *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*, Cambridge, MIT Press.

## NOTES

1. Sur ce point, nous renvoyons à titre d'exemple le lecteur à l'exploitation par Espen Aarseth (1997, p. 112-114) du terme « intrigue » (en français dans le texte) qui diffère sensiblement de celle de « *plot* ».
2. Sur ces nuances et diversités d'approches, sur lesquelles nous ne souhaitons pas prendre position, nous préférons renvoyer le lecteur à Henry Jenkins (2002, p. 118-120) et Julien Rueff (2008, p. 148-149).
3. Ou « double structure narrative » dans la version originale.
4. Un « texte ergodique » requiert un effort de « lecture » non-trivial de la part de l'utilisateur, et contient matériellement les règles de son usage (Aarseth, 1997, p. 1 & 179).
5. Système de jeu qui permet à l'utilisateur d'arrêter à tout moment le déroulement « en temps réel » de l'action pour évaluer la situation et y réagir en conséquence, notamment en choisissant les actions que vont entreprendre les personnages qu'il contrôle lorsque cette pause active prendra fin.
6. Ce qui n'est pas sans rappeler le rôle d'anticipation du lecteur et la création de mondes possibles qui en découle, évoquée dans *Lector in Fabula* (Eco, 1985, pp. 203 & 226)
7. Dont *Defense of the Ancients (DotA)* est l'un des produits.

## RÉSUMÉS

En abordant l'utilisation en études du jeu vidéo de la notion de dualité des temps du récit et de la chose-racontée proposée par Christian Metz (2013, p. 30-31), cet article propose une réflexion plus large sur la narration vidéoludique. La spécificité de celle-ci est d'instaurer un dialogue dynamique entre les concepteurs et les utilisateurs d'une expérience de jeu. L'enjeu premier de cet article est ainsi d'unifier différentes manières de penser la construction du récit vidéoludique – qu'elles portent avant tout sur le *game* ou le *play* – en un modèle simple.

Starting with a reflection on the application in game studies of Christian Metz's consideration of the narrative as a double temporal sequence between the time of the thing told and the time of the narrative (2013, p. 30-31), this paper aims to address the issue of narration in video games as a whole. The specificity of this particular narration is here considered to be the establishment of a dynamic dialog between creators and users. The main concern of the paper is to unify various ways to tackle the question of video games' narrative construction – whether they are mostly approaching this construction from a game or play perspective – into a simple model.

## INDEX

**Mots-clés** : récit vidéoludique, simultanéité, expérience-cadre, procédure, cybernétique, cybertextualité

**Keywords** : narration in video games, synchronicity, ludic framing, procedure, cybernetics, cybertextuality

## AUTEUR

RÉMI CAYATTE

Université Grenoble Alpes