



## *Les bifurcations du récit interactif : Continuité ou rupture ?*

Dans une étude traitant de l'évolution de la théorie contemporaine du récit, Jan Christoph Meister signale un « changement d'orientation nous faisant passer d'une centration sur les phénomènes textuels à l'analyse des fonctions cognitives de récits oraux et non-littéraires, ouvrant ainsi un nouveau chapitre dans le projet narratologique ». Dans le prolongement de cette mutation, Meister signale l'émergence d'approches transgénériques et transmédiatiques qui « explorent la pertinence des concepts narratologiques pour l'étude de genres et de médias qui s'écartent des objets traditionnels » propres aux études littéraires (idem). Parmi ces nouvelles formes narratives, ce que l'on pourrait désigner comme les « récits interactifs », incluant notamment les jeux vidéo, les jeux de rôles et différents types de fictions interactives (histoire dont vous êtes le héros, fanfiction, etc.) nous contraignent à réévaluer une notion aussi centrale que l'intrigue, dont dépend la définition de la narrativité. La question qui se pose est alors de savoir si l'intrigue se transforme radicalement dans le cadre de ces récits numériques interactifs, notamment au niveau du rapport entre planification, linéarité des événements et virtualités narratives, où si, au contraire, les nouvelles technologies ne font qu'enrichir le répertoire des possibles narratifs. L'idée d'une continuité formelle paraît envisageable, notamment si l'on fait dériver les univers fictionnels de pratiques ludiques, qui existent depuis les débuts de l'humanité. Cependant, dans le cadre du jeu vidéo, il conviendrait d'interroger la notion même de narration et donc de narrativité. En effet, les jeux vidéo (ou du moins sans doute une partie d'entre eux) ne semblent reposer que partiellement sur une intrigue. Si celle-ci doit être considérée, c'est en particulier dans le rapport qu'elle entretient avec la jouabilité. En effet, la position du joueur dans le jeu est loin d'être identique à celle d'un lecteur/récepteur, bien que l'on puisse, ici encore, y voir quelques continuités. La prise en compte de ce facteur pourrait permettre de délimiter le rôle que viendrait jouer l'intrigue dans le jeu vidéo (comme un des moyens mis en œuvre) et dépasser la position qui consisterait à jauger la narrativité vidéoludique à l'aune de celle que l'on associe à d'autres pratiques culturelles plus établies dans le monde académique (littérature, cinéma, théâtre, presse), en faisant l'économie des spécificités propres aux jeux.

### **Programme**

- 8:30            **Introduction** (C. Clivaz, M. Marti & R. Baroni)
- 8:45            **Marie-Laure Ryan**, L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques
- 9:30            **Olivier Caïra**, Jeux vidéo et jeux d'interaction en face-à-face : vers un modèle unifié d'écologie de l'intrigue
- 10:15-10:45   **Pause** (30')
- 10:45          **Marc Marti**, Possibles et impossibles de l'intrigue : le jeu vidéo et l'instabilité de l'intrigue
- 11:30          **Raphaël Baroni**, L'ombre de l'intrigue : de l'histoire vécue à la console en passant par le récit de fiction
- 12:15-14:00   **Repas**
- 14:00          **Olivier Glassey**, Mondes ouverts, révoltes populaires et communautés de modifications : aux frontières du récit vidéoludique
- 14:45          **Selim Krichane**, L'intrigue en trois dimensions. Les récits vidéoludiques à l'ère des polygones, de la « caméra virtuelle » et du CD-ROM
- 15:30-15:45   **Pause** (15')
- 15:45          **Nicolas Szilas**, Où va l'intrigue ? Réflexions autour de quelques récits fortement interactifs
- 16:30          **Cyril Bornet et Daniel de Roulet**, La Simulation humaine : Le roman fleuve comme terrain d'expérimentation narrative
- 17:15          **Michael Lew**, Comment l'évolution d'un média influence l'évolution d'un autre média
- 18:00          **Clôture**